

## ATELIER TRIOLO

De la 1<sup>ère</sup> à la 2<sup>ème</sup> année de programme (selon Harnos)



Jeu pour 1 joueur

Il est toujours possible de réfléchir à 2 pour résoudre l'énigme.



*Orientation et vocabulaire spatial : sur, sous, entre, à droite, à gauche, à côté de, ... .*

*Gestion conjointe de double caractéristique (forme et couleur).*

---

## PER

*MSN 11 (espace)*



*MSN 11 (géométrie)*

*MSN 15*



*MSN 21 (espace)*

*MSN 21 (géométrie)*

*MSN 25*

*MSN 31 (espace)*

*MSN 31 (géométrie)*

*MSN 35*

*CT*



*FG*

*Dans ce jeu les élèves doivent reproduire un modèle donné.*

---

Quelques suggestions de stratégies que les élèves peuvent découvrir, imaginer, essayer, développer et utiliser dans ce jeu :

- repérer les différences et les ressemblances entre les pièces du jeu : les couleurs, les formes
- isoler chaque caractéristique : regarder la couleur, puis la forme
- associer plusieurs caractéristiques : trouver « l'anneau » bleu
- ...