

## F Règle du jeu

# Topologix



4 à 6 ans



1 enfant / 1 adulte

### UN JEU SIMPLE ET LUDIQUÉ POUR APPRENDRE À SE SITUER DANS L'ESPACE.

**Contenu :** 1 plateau réponse, 5 jetons animaux, 24 cartes recto/verso

**But du jeu :** Retrouver la position des 5 animaux par rapports aux 5 éléments du décor.

#### Préparation du jeu :

Placer le plateau devant l'enfant et repérer avec lui les différents symboles :



Dessus



Dessous



Devant



Derrière



Dedans

Puis repérer les différents repères :



Le caillou



L'arbre



La maison



Le seau



Le champignon

Enfin, repérer et nommer avec lui les 5 animaux :



Ours



Chat



Grenouille



Oiseau



Souris

#### Principe du jeu :

Sur chacune des cartes, les 5 animaux sont positionnés par rapport aux repères du plateau.



#### Ainsi sur cet exemple :

- Le chat est positionné à l'intérieur de la maison
- La souris est positionnée sur le champignon
- L'ours est devant l'arbre
- La grenouille est à l'intérieur du seau
- L'oiseau est dans l'arbre

L'enfant devra positionner les jetons animaux sur le plateau en fonction de l'endroit où ils sont positionnés sur l'image.

#### Déroulement du jeu :

L'enfant choisit une carte qu'il place devant lui et l'adulte pose alors les 5 questions suivantes :

1. Où est l'ours?
2. Où est le chat ?
3. Où est l'oiseau?
4. Où est la grenouille ?
5. Où est la souris ?

L'enfant repère les animaux sur la carte et tente de nommer leur position en fonction des différents repères.

Lorsqu'il pense avoir trouvé, il prend les pions et les positionne sur le plateau.

À la fin, il retourne la carte et peut vérifier si ses réponses sont correctes !



Mis en ligne par

didacto.com  
des activités et matériel pédagogiques