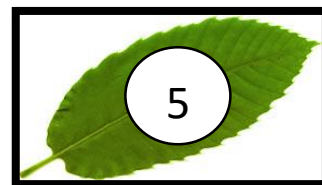


Les chenilles

Jeu inventé à partir du jeu « Multipotion »

Niveaux : fin MS et GS



Les règles du jeu : Nombre de joueurs : 4 joueurs / 4 joueurs et 1 meneur de jeu

Au centre de la table, on pose 3 cartes feuille face visible. Sur chacune d'elle figure un nombre de 2 à 10.

Chaque élève a 4 cartes devant lui. Sur chacune d'elle figure un nombre de 1 à 5 (constellation des doigts de la main).

Pour pouvoir s'emparer d'une carte feuille, les élèves doivent poser 2 cartes constellation des doigts de la main, qui additionnées, correspondent au nombre inscrit sur la feuille.

A chaque tour, l'élève peut poser 2 cartes constellation et prendre une carte feuille.

L'élève retourne la carte feuille et c'est une chenille de gagnée !

L'élève pioche alors 2 nouvelles cartes constellation.

Si l'élève ne peut pas jouer, il passe son tour. Il peut se défausser d'une carte constellation au tour suivant en en choisissant une nouvelle en échange.

Si l'élève A ne trouve pas de paire de cartes constellation à poser, alors que c'est possible, et qu'un élève B trouve la paire à sa place (dans le jeu de l'élève A), l'élève B gagne la carte feuille à la place de l'élève A.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de carte feuille sur la table.

Le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de chenilles en sa possession.

Objectifs :

- Manipuler les différentes décompositions des nombres jusqu'à 10
- Commencer à les mémoriser

Compétences travaillées :

Décomposer et recomposer les nombres jusqu'à 10

Critères de réussite :

- Le nombre écrit sur la feuille correspond bien à la totalité des doigts représentés sur les 2 chenilles.
- A force de jouer, les élèves anticipent la quantité de doigts qu'il leur faudrait pour arriver au nombre inscrit sur la feuille.

Variables :

- carte chenille avec les constellations du dé
- carte chenille avec l'écriture chiffrée
- nombre de cartes feuille face visible
- nombre de carte chenille entre les mains
- possibilité de voler les cartes feuille des adversaires

Vite retrouvons la forme !

Jeu inventé

Niveau : MS - GS



Les règles du jeu :

Matériel :

- 30 pinces à linge (couleurs assorties, formes)
- deux dés (formes/couleurs)
- plateau de jeu pour 6 joueurs

Règle 1 : Le maître du jeu distribue 5 épingles au hasard à chacun des 6 joueurs.

Un joueur commence et lance les deux dés : couleurs et formes géométriques. S'il possède l'épingle demandée par les dés, il la décrit puis l'accroche sur le support, à son emplacement.

Exemple : Les dés indiquent : le carré / rouge. Si l'élève possède cette épingle, il la décrit puis la positionne sur le support sur son emplacement.

Les joueurs lancent les dés chacun leur tour. Le premier élève qui a positionné toutes ses épingles a gagné.

Règle 2 : Les épingles sont positionnées sur le support en carton. Chacun leur tour, les élèves lancent les deux dés, identifient la forme et la couleur présentes sur le dé. Ils prennent l'épingle correspondante. Le but est d'avoir le plus d'épingles possibles. A la fin du jeu, ils dénombrent le nombre d'épingles en leur possession

Règle 3 (sans dé) : Les épingles sont insérées dans un sac opaque. Chacun leur tour, les joueurs piochent une épingle et doivent donner le nom de l'épingle (exemple : carré/rouge) et la positionner au bon endroit sur le support. Si l'élève a réussi, il reçoit un jeton. S'il n'a pas réussi, il repose l'épingle dans le sac et le joueur suivant pioche à son tour.

Objectifs :

- Retrouver un objet selon les critères indiqués par les dés (formes/couleurs)
- Identifier des formes géométriques.

Compétence travaillée :

Reconnaitre et nommer des formes géométriques planes (carré, triangle, cercle, rectangle, ovale).

Critères de réussite : variables en fonction des règles

- L'élève a réussi à positionner l'ensemble de ses épingles sur le support.
- Le nombre de jetons reçus par l'élève.

Variables

Simplification :

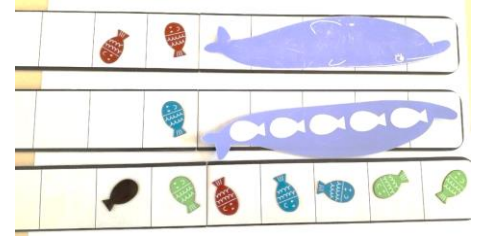
- Jouer avec un seul dé (couleurs ou forme)
- Diminuer le nombre de formes géométriques

Complexification :

- Introduire des formes géométriques plus complexes

A la pêche aux nombres !

Les références : *adaptation d'un jeu du commerce existant*
Niveau : **GS**



But du jeu : Réaliser le plus rapidement possible une collection donnée de 1 à 10 éléments

Matériel :

- bandes de 10 cases
- des poissons aimantés
- des dauphins (un dauphin correspond à 5 poissons)

Déroulement :

Nombre de poissons de départ

- 10 pour se familiariser avec la correspondance 10 cases vides et 10 poissons à pêcher
- Puis 10 poissons et 2 dauphins pour matérialiser les quantités groupées de 5 : en utilisant la superposition
- Puis 2 dauphins et 4 poissons pour passer obligatoirement au groupement de 5 et décomposer les quantités / pour comparer les quantités par rapport à 5 (se rendre compte rapidement que la quantité demandée est multiple de 5, supérieure à 5 ou inférieure à 5)

Règle du jeu :

- Placer sur sa bande le plus rapidement possible le nombre énoncé par l'enseignant (Pour aller plus vite possibilité de poser directement le dauphin) : un point gagnant par joueur
- Le gagnant est celui qui a récolté le plus de points gagnants à la fin de la partie.

Objectifs :

- Décomposer des quantités de 6 à 10 éléments
- Verbaliser la décomposition d'un nombre

Compétence travaillée :

- Quantifier des collections jusqu'à 10 ; les composer et les décomposer par manipulation effective puis mentale.

Critères de réussite :

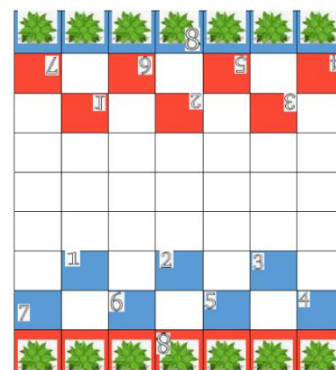
- Utiliser le dauphin pour représenter la quantité 5
- Mémoriser :
 - 5 et 1 = 6
 - 5 et 2 = 7
 - 5 et 3 = 8
 - 5 et 4 = 9
 - 5 et 5 = 10

Variables :

- Varier le nombre de poissons à disposition au départ
- Etre le premier à remplir son panier de pêche avec 10 poissons ou 2 dauphins (5+5)

La jungle

Les références : LES MATHEMATIQUES PAR LES JEUX
Lucette Champdavoine
Niveau : GS



Matériel :

- un plateau jeu
- jetons « animaux »

Les règles du jeu :

But du jeu : premier pas vers les échecs

Chaque joueur à son tour bouge une pièce : déplacement d'une case en avant, à droite ou à gauche.

Le déplacement en arrière n'est possible que pour "manger" un adversaire. On est obligé de "manger" le pion adverse (sinon, on est "soufflé").

Le jeton qui a la plus forte valeur gagne.

Un animal qui arrive dans la jungle de sa couleur est inattaquable. Mais il peut décider de se remettre en jeu.

La partie se termine quand un joueur n'a plus de pions engagés ou que les pions se neutralisent.

Le gagnant est celui qui a pris le plus d'animaux à son adversaire.

En cas d'égalité c'est celui qui totalise le nombre de points le plus grand (en additionnant la valeur des animaux).

Objectif :

Comparer, utiliser les valeurs avec une stratégie de mouvement

Compétence travaillée :

Construire le nombre pour exprimer des quantités

Critères de réussite : déplacement des jetons / nombre de jetons gagnés

Jeu évolutif avec rajout de contraintes :

- Une partie "eau" où seul le rat peut entrer et qui ne peut être franchie que par le lion et le tigre.
- Forces" particulières à certains animaux : le rat peut prendre l'éléphant ...

La pyramide

Niveau : PS / MS / GS

Jeu trouvé sur le net

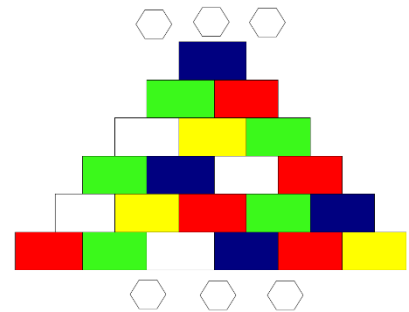
Matériel :

Une pyramide

Jetons couleurs ou 1 dé

2 ou 3 pions de couleurs ou formes différentes

Joueurs : deux ou trois au maximum



Les règles du jeu :

Règle 1 :

Le gagnant est celui qui parvient le premier tout en haut de la pyramide

Chaque joueur place son pion sur un hexagone au choix.

Le premier joueur lance son dé ou pioche un jeton couleur.

Il avance son pion si et seulement si le dé correspond à l'une des deux cases juste au-dessus de sa position.

Le joueur suivant fait de même...

Règle 2 : Jeu collaboratif

Jeu en équipe de 2 à 3 joueurs.

Le jeu se gagne si tous les pions de l'équipe arrivent en haut de la pyramide avant que la planche soleil soit remplie.

L'équipe place les pions sur les hexagones.

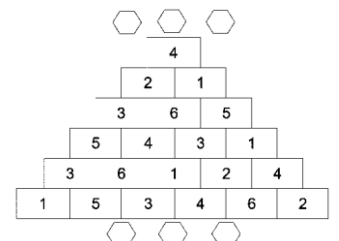
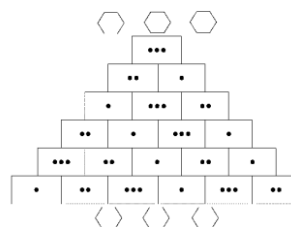
Chaque joueur pioche un jeton :

Si jeton couleur même règle que précédemment

Si jeton soleil, le joueur place le jeton sur la bande soleil.



Objectifs : Construire des connaissances et des repères sur quelques formes et grandeurs / associer deux couleurs identiques / apprendre à collaborer



Variables :

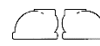
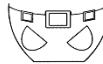
- On peut admettre que deux joueurs peuvent occuper la même case.
- Mais on peut aussi décider de ne pas pouvoir avancer sur une case déjà occupée par un autre joueur.
- Enfin pour les plus grands, on peut décider que dans ce cas, on prend la place du joueur qui doit donc revenir en arrière à votre place.
- Changer les pyramides.

Les Mathoeufs

Niveau : PS - MS Jeu inventé

Matériel :

- Cartes mathoeufs modèles
- Bouchons – jetons :
 - pantalon
 - cheveux
 - chaussures
 - nœud
 - mathoeuf gris
- planche mathoeuf gris



Règle 1 : 4 à 6 joueurs

Le gagnant est celui qui parvient le premier à trouver tous les habits de son mathoeuf.

Chaque joueur retourne un bouchon-jeton. Si celui correspond à un habit de son mathoeuf, il le place sur sa planche, sinon il le retourne.

Variable « bouchon mathoeuf – gris »

Si le joueur pioche un mathoeuf gris :

- Il le retourne tout simplement et passe son tour
- Ou il est obligé d'enlever un habit à son mathoeuf
- Ou il a le droit d'enlever un habit à un autre joueur.

Règle 2 : Jeu collaboratif



Jeu en équipe de 2 à 4 joueurs.

Le jeu se gagne si tous les mathoeufs sont habillés avant que la planche Mathoeuf gris ne soit remplie.

Chaque joueur retourne un bouchon-jeton et le place sur une planche habit.

Si un joueur retourne un mathoeuf gris il le place sur la planche « Mathoeuf-gris »

Objectifs :

Trouver les habits de son mathoeuf / se remémorer l'emplacement des bouchons-jetons / apprendre à collaborer.

Objectifs langagiers : Nommer les habits du mathoeuf
Nommer les couleurs

Compétences travaillées :

- Comparer et classer selon des propriétés simples
- Différencier et trier les objets selon des critères (couleur...)
- Situer des éléments les uns par rapport aux autres / à soi (ESPACE)
- Apprendre à chercher, organiser sa recherche

Critère de réussite :

Trouver les habits des mathoeufs

Variables :

- Varier le nombre de « bouchon-jeton »
- Varier le nombre de mathoeuf gris

Le jeu du pommier

Niveau : PS

Référence : 17 Jeux mathématiques en Petite Section Lucette Champdavoine

Matériel :

Une planche jeu par élève

Jetons rouges pour les pommes d'un joueur

Jetons jaunes pour les pommes de l'autre joueur

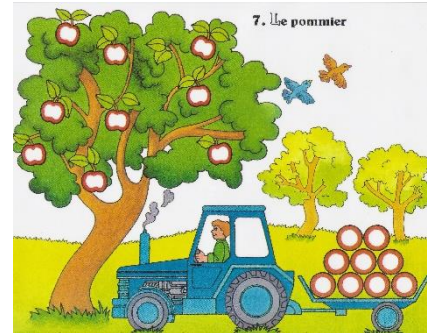
Un dé constellation 1 à 3

Règle du jeu :

Chaque joueur place ses pommes sur son pommier aux emplacements prévus.

Le premier joueur lance le dé et déplace le nombre de pommes sur le tracteur.

Le premier joueur qui remplit son tracteur a gagné.



Objectifs :

Dénombrer des petites quantités de 1 à 3

Réaliser une correspondance terme à terme

Compétence travaillée :

Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée

Critère de réussite :

Remplir son tracteur avec les pommes

Dénombrer des petites quantités

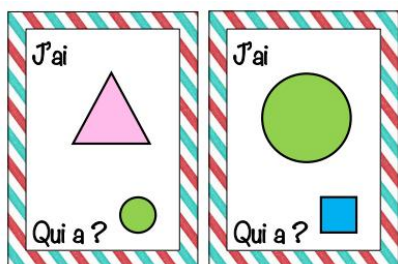
Variables :

- Dé : constellations de 1 à 2
- Ajouter un dé couleur : jaune et rouge

J'aiqui a des formes ?

Niveau : MS – GS

Jeu trouvé sur le net



Matériel :

Cartes avec les formes

Les règles du jeu :

Il s'agit de poser sa carte, nommer la grande forme et sa couleur et demander qui a la petite forme ainsi que sa couleur.

Le jeu se termine quand toutes les cartes sont posées sur la table.

Objectifs :

Nommer les formes géométriques
Poser la question Qui ?

Compétence travaillée :

Reconnaitre et nommer des formes géométriques planes (carré, triangle, cercle, rectangle, ovale).

Critères de réussite :

- L'élève a réussi à nommer toutes les formes de son jeu
- L'élève a reconnu les formes géométriques

Variable :

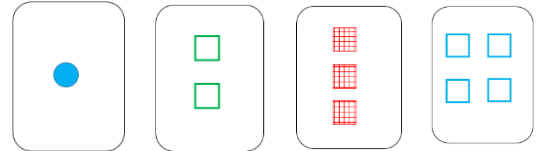
Comme le Qui est-ce ? Chaque joueur choisit une figure géométrique
Puis l'un après l'autre, chaque joueur pose des questions à l'adversaire pour essayer de découvrir la figure choisie.

Le jeu des triplets
Enseigner les mathématiques en maternelle
canopé
Niveau : MS - GS

Matériel :

81 cartes différentes selon les critères :

Formes
Nombre
Couleur
Remplissage



Règle :

2 à 6 joueurs

Jeu de rapidité

Prendre 16 cartes du jeu et les placer faces visibles sur la table en 4 rangées de 4.

Réaliser des triplets : 3 cartes qui ont des caractéristiques toutes identiques

- Trois cartes bleues
- Trois cartes hachurées
- Trois formes
- Trois cartes « numériques »

Le premier joueur qui détecte un triplet dit « Triplet » et annonce son critère.

Le joueur gagne les 3 cartes et trois nouvelles cartes sont placées sur la table.

Le gagnant est celui qui fait le plus de triplet.

Objectifs :

Associer 3 cartes sur un critère commun

Reconnaître et nommer les formes géométriques

Reconnaître les constellations

Utiliser la perception globale pour quantifier

Compétences travaillées :

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque)
- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux pour communiquer des informations orales sur une quantité.

Critère de réussite :

Trouver un critère commun

Variables :

Nombre de cartes posées sur la table : 9 / 12 / 16

Nombre de critères

Trouver trois cartes différentes

Tuxbot

Niveau : MS – GS

Les références :

Jeu créé par l'académie de Nantes.



Les règles du jeu :

Les enfants doivent déplacer le pingouin TUXBOT sur la banquise afin qu'il mange tous les poissons. Attention, il ne doit pas sortir du plateau de jeu ou tomber dans l'eau.

Objectifs :

- Faire se déplacer Tuxbot sur un parcours plus ou moins simple.
- Enchaîner des changements de direction et des déplacements.

Compétences travaillées :

- Coder des déplacements.
- Utiliser des objets numériques.
- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.
- Déplacements.

Critère de réussite :

Le pingouin a mangé tous les poissons présents sur la banquise.

Variables :

- Sur tablette ou sur PC.
- Déplacements absolus ou relatifs.
- Déplacements pas à pas (mode entraînement) ou codage complet du déplacement.
- Pas de contraintes de temps.
- Modification des paramètres de déplacements (points cardinaux, avant-arrière-droite-gauche...)

Applications LudiTab

Niveau : PS - MS – GS



Les références :

Applications sur tablette android ou Ipad.

<https://materiel-educatif.nathan.fr/dme/applications-educatives-gratuites/jeux-luditab.html>

	NIVEAUX			COMPETENCES				
	PS	MS	GS	OBSERVATION	DISCRIMINATION	DENOMBREMENT	LEXIQUE	LOGIQUE
LudiTab - Tailles	X	X		X		X		X
LudiTab - Numération	X	X	X	X		X	X	X
LudiTab - Repérage spatial		X	X		X		X	X
LudiTab - Formes géométriques		X	X	X			X	X

Les règles du jeu :

Pour chaque application, 5 activités :

- Le lexique : clique et écoute
- Le luditab : clique et place les pièces au bon endroit (tableau double entrée)
- Les intrus : clique pour identifier l'intrus/ les intrus
- Chercher et trouve : écoute et clique sur les images correspondantes
- Les suites logiques : clique et place les pièces pour continuer l'algorithme

Les consignes sont oralisées dans l'application.

Objectifs :

LudiTab Taille : distinguer des variables dans le critère de taille.

LudiTab Numération : Acquérir la notion de quantité, sa codification orale et écrite, la suite orale des nombres et l'usage du dénombrement.

LudiTab Formes géométriques : apprendre à reconnaître, distinguer des solides puis des formes planes. Pour toutes : organiser des suites d'objets en fonction de critères de formes et de couleurs

Compétences travaillées :

LudiTab Taille : Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur

LudiTab Numération : Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité

LudiTab Formes géométriques : Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

Pour toutes : Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

Critère de réussite : Validation immédiate de l'application.

Variables :

Plusieurs exercices dans chaque activité avec un niveau de difficulté croissant.

Possibilité d'acheter le matériel manipulable correspondant aux applications.

VOLE AVEC NOUS, PETIT HIBOU !

Jeu coopératif
Niveau : PS / MS / GS



Les règles du jeu :

3 niveaux :

1. 3 hiboux à poser sur les cases de départ 1, 2, 3.
 2. 4 hiboux à poser sur les cases de départ 1, 2, 3, 4.
 3. 6 hiboux à poser sur les cases de départ 1 à 6.
- Mélanger les plaquettes, face couleur visible.
 - Distribuer 3 cartes par joueur, le reste constituant la pioche.
 - Poser le marqueur temps sur la première case du bandeau solaire, à gauche de la lune.
 - Choisir une des trois plaquettes posées :
 - Si c'est une plaquette couleur, avancer un hibou sur la première case libre de la même couleur. Si un hibou est déjà posé sur la case de couleur correspondante, faire voler le hibou jusqu'à la prochaine case de couleur correspondante.
 - Si une des trois plaquettes est un soleil, il faut la jouer obligatoirement et avancer le marqueur de temps d'une case.
 - Si tous les hiboux sont de retour à temps dans leur nid, la partie est gagnée.
 - Si le marqueur temps arrive au bout de sa course avant que tous les hiboux soient dans leur nid, la partie est perdue.



Objectifs :

- Apprendre à collaborer.
- Elaborer une stratégie pour gagner en équipe
- Reconnaître et nommer les couleurs
- Associer deux couleurs identiques

Compétences travaillées :

- Situer des éléments les uns par rapport aux autres / à soi (ESPACE)
- Construire des connaissances et des repères sur quelques formes et grandeurs

Critères de réussite :

Aider les petits hiboux à retrouver leur nid avant le lever du soleil.

Variables :

- commencer avec trois hiboux.

LE MANGEUR DE FORMES

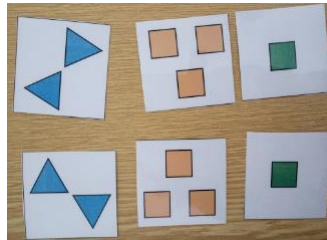
Jeu coopératif de mémoire

Niveau : PS / MS / GS

Matériel :

Une carte plastifiée mangeur de formes.

Des cartes « formes » en doublon (un jeu rouge, un jeu bleu).



Règle du jeu :

1. Mélanger les cartes « formes » et les étaler sur la table, face cachée.
2. Poser le mangeur de formes et les pièces pour le reconstituer sur la table.
3. Retourner deux cartes (dos rouge/dos bleu):
 - Si identiques : conserver la paire, c'est gagné
 - Si différentes, reposer les cartes et choisir une pièce pour habiller le mangeur de formes.
4. Si toutes les paires sont reconstituées avant que le mangeur de formes soit habillés, la partie est gagnée.
5. Si le mangeur de formes est habillé avant que toutes les paires soient reconstituées, la partie est perdue.

Objectifs :

Nommer et reconnaître les formes géométriques
Nommer et reconnaître les couleurs
Associer deux formes identiques

Compétences travaillées :

Reconnaître et nommer des formes géométriques planes (carré, triangle, cercle, rectangle, ovale).
Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

Critère de réussite :

Reconstituer toutes les paires avant d'avoir habillé le mangeur de formes.

Variables :

- varier le nombre de paires

Le jeu du château

Niveau : MS-GS

Matériel :

Un château (format A3 pour le collectif)
Des cartes de collections de pierres allant de 1 à 6
Des pierres
Des cartes « ours »
Le puzzle ours

Règle du jeu :

A tour de rôle, chaque joueur tire une carte pour construire le château.
Si le joueur tire une carte avec une collection de pierres, il prend le nombre donné en pierre et construit le château.
Si le joueur tire une carte « ours », il la pose sur le puzzle.
Il faut finir de construire le château avant que le puzzle ours ne soit complet et que l'ours se « réveille ».

Objectif :

Composer une collection dont le cardinal est donné.

Compétences travaillées :

- Construire des collections d'objets d'après une quantité donnée.
- Réaliser un pavage.

Critère de réussite :

Jouer ensemble pour construire le château avant que l'ours n'arrive.

Variables :

Cartes à tirer avec une constellation de pierres, de doigts, du dé, nombre...
Pierres, pour construire le château, à l'unité, par bloc de 2, 3, 4, 5, 6.
Château commun pour un jeu coopératif, château individuel

Puissance 4 (avec un ami)



Niveau : MS-GS

Les références :

Application sur tablette android ou Ipad.



Règle du jeu :

Créer un alignement de quatre jetons en les disposant horizontalement, verticalement ou encore en diagonale.

2 joueurs : tour à tour, clique sur la ligne dans laquelle tu veux déposer un jeton. Le premier qui aligne quatre jetons a gagné.

Objectif :

Réaliser un alignement (vertical / horizontal / diagonal) de 4 jetons de la même couleur.

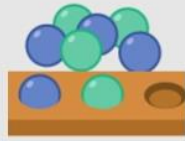
Compétences travaillées :

- Situer des éléments les uns par rapport aux autres / à soi (ESPACE)
- Construire des connaissances et des repères sur quelques formes et grandeurs

Critère de réussite : Validation par l'application quand 4 jetons sont alignés.

Jeu de la barre (avec un ami)

Niveau : MS-GS



Les références :

Application sur tablette android ou Ipad.



Règle du jeu :

Choisis le nombre de balles que tu veux mettre dans les trous. Tu perds si tu mets la dernière balle dans le trou rouge.

2 joueurs : Dans la zone verte, choisis le nombre de boules que tu vas placer en cliquant sur la boule. Attention tu ne peux choisir qu'une des valeurs qui sont proposées. Quand la quantité choisie est affichée clique sur « OK ». Tes boules sont alors déposées dans les trous libres en partant de la gauche. Tu gagnes si ton ami pose la dernière balle. Tu dois mettre au point une stratégie qui te permettra d'éviter de poser la dernière balle.

Objectifs :

Elaborer une stratégie
Dénombrer, comparer et anticiper une collection donnée

Compétences travaillées :

Construire le nombre pour exprimer des quantités
Evaluer et comparer des collections d'objets

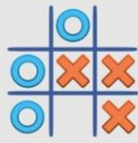
Critère de réussite :

Eviter d'être le dernier à poser la dernière balle.

Variables :

3 niveaux de difficulté

Morpion (avec un ami)



Niveau : MS-GS

Les références :

Application sur tablette android ou Ipad.



Règle du jeu :

Place 3 symboles à la suite (horizontalement, verticalement ou en diagonale) afin de gagner le jeu.

2 joueurs : Joue avec un ami. Tour à tour, clique sur la case dans laquelle tu veux déposer un jeton. Le premier qui aligne trois jetons a gagné.

Objectifs :

Réaliser un alignement (vertical / horizontal / diagonal) de 3 symboles donné.

Etre capable de contrer le jeu de son adversaire

Compétences travaillées :

Construire des connaissances et des repères sur quelques formes et grandeurs

Situer des éléments les uns par rapport aux autres / à soi (ESPACE)

Critère de réussite : Validation par l'application quand 3 symboles sont alignés.

Labyrinthe

Niveau : PS-MS-GS



Les références :

Application sur tablette android ou Ipad.



Règle du jeu :

Aide Tux à trouver sa voie pour sortir du labyrinthe.

Glisse ton doigt sur l'écran tactile pour déplacer Tux vers la porte.

Objectifs :

Déplacer un élément donné en tenant compte des contraintes (labyrinthe)

Se repérer dans un labyrinthe

Compétences travaillées :

Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation

Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères

Critère de réussite : Validation par l'application

Variables : plusieurs niveaux de labyrinthes.

Coloration de graphe



Niveau : MS-GS

Les références : Application sur tablette android ou Ipad



Règle du jeu :

Mets des couleurs aux nœuds du graphe de telle façon que deux nœuds côte à côte n'aient pas la même couleur

Objectifs :

Distinguer les couleurs/formes et les positions relatives.

Comprendre une règle de jeu

Compétences travaillées :

Construire des connaissances et des repères sur quelques formes et grandeurs

Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères

Critère de réussite : Validation par l'application.

Variables :

2 modes de jeu : couleurs ou formes

Difficulté croissante à chaque passage de niveau.

Compter les éléments



Niveau : MS-GS

Les références : Application sur tablette android ou Ipad



Règle du jeu :

Déplace les éléments et arrange-les au mieux pour pouvoir les compter.

Ensuite, sélectionne l'élément pour lequel tu désires répondre et saisis la réponse avec le clavier.

Objectifs :

Dénombrer une collection donnée

Associer le nombre écrit correspondant à une quantité donnée

Compétences travaillées :

Dénombrer une collection donnée

Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins

Critère de réussite : validation de l'application

Reconstruis le même modèle



Niveau : MS-GS

Les références : Application sur tablette android ou Ipad



Règle du jeu :

Pilote le bras de la grue pour déplacer les éléments suivant le modèle.

Glisse les éléments dans le cadre de gauche et copie leur position dans le modèle de droite. A côté de la grue, tu trouveras 4 flèches pour bouger ces éléments. Tu peux aussi faire glisser les éléments.

Objectifs :

Reproduire un modèle donné

Utiliser les flèches pour déplacer les éléments.

Compétences travaillées :

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères

Critère de réussite : validation de l'application

Variable : Difficulté croissante à chaque passage de niveau.

Tour de Hanoï simplifiée



Niveau : MS-GS

Les références : Application sur tablette android ou Ipad



Règle du jeu :

Reproduire la tour située à droite dans l'emplacement vide.

Saisis et fais glisser les pièces situées tout en haut, pour les déplacer d'une tour à une autre, afin de reproduire la tour modèle dans l'emplacement vide.

Objectifs :

Comprendre une règle

Reproduire un modèle donné

Elaborer une stratégie

Compétences travaillées :

Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères

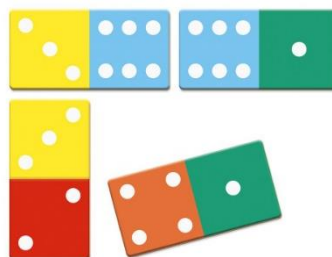
Critère de réussite : validation de l'application

Variables : Difficulté croissante à chaque passage de niveau.

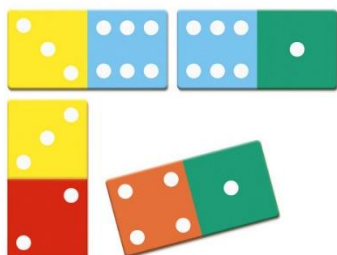
ANIMATION PEDAGOGIQUE

CYCLE 1

« LES JEUX MATHÉMATIQUES »



BRIVE RURAL – BRIVE URBAIN



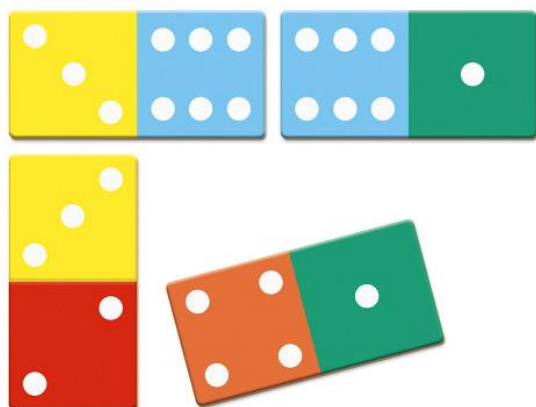
11 DECEMBRE 2019

ANIMATION PEDAGOGIQUE

CYCLE 1

« LES JEUX MATHÉMATIQUES »

BRIVE RURAL – BRIVE URBAIN



11 DECEMBRE 2019