|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nom du jeu** | **Connaissances, capacités, attitudes** | **Niveau** |
| A description... | **Connaissances :**  - Connaître la suite orale des nombres au moins jusqu’à 12  - Connaître des écritures additives (doubles, compléments à 5, à 10, autres….)  **Capacités** :  - Reconnaître globalement les constellations du dé  - Réaliser une collection équipotente à celle représentée par les constellations des dés à l’aide de  différentes réglettes (de 1 à 10)  - Comparer les tailles des réglettes  - Décomposer les nombres inférieurs à 12  - Surcompter  **Attitudes :**  - Respecter le modèle représenté sur les fiches | GS |
| **Qui veut gagner des patates ?**  A description... | **Connaissances :**  - Connaître la suite orale et écrite des nombres jusqu’à 34  **Capacités :**  - Se déplacer de case en case sur une piste de jeu  - Reconnaître globalement les constellations du dé  - Réaliser des collections correspondant aux collections de « patates » représentées sur le plateau  - Retrancher une collection d’objets correspondant aux collections de « petites bêtes »  - Dénombrer une collection  - Comparer différentes collections  - Ordonner différentes collections  **Attitudes :**  - Se positionner sur la case quatre patates quand on arrive le premier sur la dernière case du  plateau de jeu pour avoir plus de chance de gagner  - Accepter de ne pas pouvoir retrancher une collection quand on ne possède pas suffisamment  d’objets  **Variable** :  - Adapter les cases gains et les cases pertes en fonction du niveau des élèves |  |
| **Atelier Boîtes à compter 1** | **Connaissances**   * Connaître la suite orale et écrite des nombres jusqu’à 5   **Capacités :**  - Dénombrer une collection  - Réaliser une collection d’un cardinal donné  - Associer une quantité à différentes représentations symboliques (constellations/écriture chiffrée)  - Comparer des collections  - Ordonner des collections | MS/GS |
| Jeu du chat, de la souris  et des fromages  A description... | **Connaissances :**  - Connaître la suite orale et écrite des nombres jusqu’à 10  **Capacités :**  - Reconnaître globalement les constellations du dé  - Associer une quantité à une constellation  - Constituer une collection ayant le même nombre d’éléments indiqué par les constellations du dé  - Dénombrer une collection  - Associer une quantité à son écriture chiffrée  - Comparer des collections  - **Ordonner des collections**  **Attitudes :**  - Jouer chacun son tour | GS |
| A description... | **Connaissances :**  - Connaître la suite orale et écrite des nombres jusqu’à 3  - Connaître le sens des signes « + » et « - »  **Capacités :**  - Reconnaître globalement les écritures chiffrées 1, 2 et 3 du dé  - Repérer les couleurs  - Dénombrer une collection jusqu’à 3  - Prendre en compte deux dés différents (couleur/constellations ou chiffré)  - Réaliser une collection correspondant à l’écriture chiffrée indiquée sur le dé  - Associer les signes « + » et « – » aux actions ajouter et enlever  - Comparer des quantités (plus que, autant que, moins que)  - Trouver les compléments à 10  **Attitudes** :  - Jouer chacun son tour  - Accepter de donner des points à l’adversaire  - Accepter de perdre des points | PS/MS/GS |
| **Halli GalliA description...** | **Connaissances :**  - Connaître la suite orale des nombres jusqu’à 5  - Connaître les écritures additives de 5  **Capacités :**  - Prendre des informations sur différentes cartes  - Reconnaître globalement des collections de 1 à 5  - Additionner deux collections pour obtenir 5  **Attitudes :**  - Anticiper les différentes possibilités  - Attendre son tour pour poser sa carte  - Etre concentré  - Etre rapide en tenant compte du jeu des autres joueurs |  |
| **Rummikub junior** | **Connaissances :**  - Connaître la suite orale et écrite des nombres jusqu’à 10  **Capacités :**  - Constituer des suites numériques de même couleur, d’au moins 3 nombres, de 1 à 10, en partant  de n’importe quel nombre  - Compléter les suites numériques dans l’ordre croissant et décroissant  - Imaginer un nombre manquant à la place du joker  - Dénombrer des collections  **Attitudes :**  - Se débarrasser le plus vite possible de toutes ses plaques de nombres  - Prendre en compte le joker qui peut remplacer n’importe quelle plaque | GS |
| 1-10, Maths !  A description... | **Connaissances :**  - Connaître la suite orale des nombres jusqu’à 10  **Capacités** :  - Dénombrer des collections jusqu’à 10 sous forme de réglettes  - Comparer différentes longueurs de réglettes  - Associer une longueur de réglette à un nombre  **Attitudes :**  - Poser ses réglettes avec précision  - Jouer chacun son tour   * Anticiper le jeu afin de pouvoir se déposer le premier toutes ses réglettes | GS |
| A description... | **Connaissances :**  - Connaître la suite orale et écrite des nombres jusqu’à 9  **Capacités :**  - Associer les cartes ayant la même couleur, la même écriture chiffrée ou le même symbole  - Associer le symbole « + » à un ajout de cartes  - Additionner la valeur des cartes restantes  - Comparer des nombres et les ordonner  **Attitudes :**  - Respecter le sens du tour du jeu  - Attendre son tour pour jouer  - Accepter les pénalités imposées par certaines cartes (accepter de passer son tour)  - Accepter de perdre | MS/GS |
| **Je m’habille**  A description... | **Connaissances :**  - Connaître la suite orale des nombres au moins jusqu’à 6  - Connaissance des parties du corps  - Notion de symétrie pour les moufles et chaussures  - Notion d’ordinal pour le boutonnage du manteau  - **Capacités** :  - Reconnaître globalement les constellations du dé  - Associer une constellation avec un vêtement  **Attitudes :**  - Respecter l’ordre d’habillage convenu à l’avance |  |
| **Sur le chemin de l’école, nous avons rencontré (EDBOL)**  **A toi, à moi , à lui (EDBOL)**  A description... | **Connaissances :**   * Connaître le vocabulaire spatial   **Capacités** :   * Associer des cartes hexagonales/ points pour réaliser des pavages, serpentins ou autres figures * Utiliser les parcours pour arriver au but   **Attitudes :**   * Respecter son tour de jeu | PS/MS/GS |
| **Je joue à compter**  A description... | **Connaissances :**   * Connaître les nombre de 1 à 6   **Capacités** :   * Reconnaître les chiffres de 1 à 6 * Dénombrer des collections * Quantifier une collection * Anticiper un déplacement   **Attitudes :**   * Comprendre et respecter une consigne * Se débarrasser de toutes se cartes collections en se déplaçant sur un plateau représentant des constellations de 1 à 6, reproduites dans des configurations différentes * Respecter les règles du jeu | MS/GS |
| **Jeu des magasins**  A description... | **Connaissances :**   * Savoir la suite orale des nombres jusqu’à 5 * Connaître les décompositions d’un nombre   **Capacités** :   * Savoir décomposer un nombre de 1 à 5 * Utiliser les nombres pour compter, partager, anticiper, acheter * Mettre en œuvre une procédure de dénombrement * Associer un élément à une catégorie   **Attitudes :**  - Anticiper les différentes possibilités  - Attendre son tour pour poser sa carte  - Etre concentré  - Elaborer une stratégie pour gérer son budget/ achats |  |
| **Combiloto**  A description... | **Connaissances :**   * Connaître les couleurs * Connaître les formes géométriques * Connaître le vocabulaire spatial   **Capacités** :   * Associer 2 indices fournis par 2 cartes différentes * Déduire la solution / 2 indices * Associer deux représentations identiques   **Attitudes :**   * Justifier son résultat |  |
| **Colorin**  A description... | **Connaissances :**   * Connaître les couleurs * Connaître les notions d’ajouter (addition) et enlever (soustraction) * Connaître le signe « - » et le signe « + »   **Capacités** :   * Associer la couleur indiquée par le dé avec celle des jetons correspondants * Associer la constellation au nombre représenté * Ajouter ou soustraire une quantité donnée à une collection   **Attitudes :**   * Attendre son tour pour jouer * Anticiper le résultat |  |
| **Bien vu, bien lu**  A description... | **Connaissances :**  **-** Connaître les couleurs  - Connaître les nombres jusqu’à 10  - Vocabulaire spatial et de grandeur  **Capacités** :   * Observer finement les cartes vignettes * Ecouter la description faite d’une carte visuelle * Ecouter et prélever les informations des vignettes textes * Associer la vignette visuelle ou texte à l’image correspondante sur la planche « loto » * Dénombrer une collection * Repérer une position   **Attitudes :**   * Justifier son choix * Attendre son tour * Rester concentré |  |
| **Passe à dix**  A description... | **Connaissances :**   * Connaître du nombre jusqu’à * Connaître la suite des nombres * Distinguer unités et dizaines (numération de positon) * Connaître les décompositions additives d’un nombre * Connaître les représentations d’un même nombre   **Capacités** :   * Réaliser une suite de 10 cartes en ordre croissant (suites) * Associer les représentations d’un même nombre (paires) * Comparer des collections (jeu de bataille) * Constituer des compléments à 10 * Associer les nombres / unités (Unitas ou jeu des 9 familles)   **Attitudes :**   * Attendre son tour de jeu * Justifier son choix |  |
| **Mystero**  A description... | **Connaissances :**  - Connaître la suite orale des nombres au moins jusqu’à 10  - Connaître différentes représentations d’un même nombre  **Capacités** :  - Concevoir l’illustration comme une représentation d’un nombre  - Prélever et mettre en relation des indices pour résoudre un problème  - Déduire la position du nombre sur une grille vierge  - déduire l’élément manquant  **Attitudes :**  - Respecter le tour de parole et de jeu | MS/GS |
| **Comptons les moutons** | **Connaissances :**   * Connaître les nombres jusqu’à 20 * Approcher la notion de cardinal d’une collection   **Capacités** :   * Mettre en œuvre une stratégie de comptage * Dénombrer une collection * Ecrire le cardinal d’une collection   **Attitudes :**   * Respecter le tour de parole et de jeu | GS |
| **L’assiette au beurre** | **Connaissances :**   * Connaître les nombres jusqu’à 12 * Connaître notion de classe d’équivalence * Connaître les constellations de 1 à 6   **Capacités** :   * Associer la constellation avec le nombre représenté * Additionner les nombres indiqués par 2 dés pour trouver le résultat * Positionner un jeu dans la classe d’équivalence correspondant au résultat de l’addition * Récupérer l’ensemble des jetons quand la classe d’équivalence est complète ou si le total obtenu est 12   **Attitudes :**   * Verbaliser le résultat * Anticiper le résultat * Respecter son tour de jeu | GS |
| **Cars**  **Bahuts Malins** | **Connaissances :**  **-** Connaître les couleurs  - Connaître le vocabulaire spatial  - Connaître les formes et solides  **Capacités** :   * Suivre un protocole de montage * Prélever et mettre en relation des indices pour résoudre un problème * Déduire la position des formes/ indices   **Attitudes :**   * Respecter le modèle représenté sur les fiches * Etre concentré * Justifier sa production | MS/GS |
| **Ferme la boîte** | **Connaissances :**   * Connaître les nombre de 1 à 9 * Connaître les constellations de 1 à 6 * Connaître les écritures additives et soustractives   **Capacités** :   * Associer 2 nombres par une addition ou une soustraction pour obtenir le nombre cible * Associer rapidement constellations et nombres * Mettre en œuvre une stratégie pour abaisser toutes les fiches nombres   **Attitudes :**   * Attendre son tour * Verbaliser les nombres * Anticiper le résultat |  |
| **Logicobus**  A description... | **Connaissances :**   * Connaître les couleurs * Connaître le vocabulaire spatial   **Capacités** :   * Compléter, à partir d’indices, la planche avec trois jetons sans avoir é couleurs identiques à la suite * Anticiper le résultat/ indices (raisonnement, déduction)   **Attitudes :**   * Verbaliser son résultat et sa stratégie * Utiliser une autocorrection | MS/GS |
| **Octa-clip**  A description... |  |  |