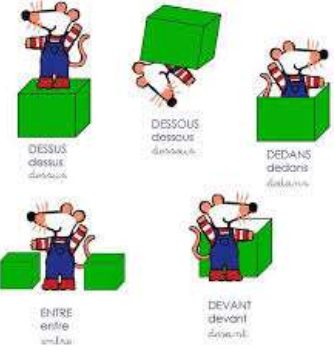




Jeux de mathématiques

MS/GS Nicolas

	<p>Mémory et Dominos des positions</p> <p>Topologie et mémoire</p>	<p>Associations de cartes identiques. Jeu qui peut éventuellement être recréé par les collégiens.</p>
	<p>Jeu des pêcheurs</p> <p>Jeu de topologie</p>	<p>(image non contractuelle) Jeu de plateau avec déplacements sur un quadrillage. Règle du jeu : chaque joueur lance le dé et déplace son pion du nombre de case correspondant soit vers l'avant, soit vers l'arrière, vers la droite ou vers la gauche. Déplacement oblique interdit. L'objectif est d'aller vers les gommettes « point de pêche » où l'on peut pêcher des poissons de la même couleur. L'enfant ayant le plus de poissons a gagné.</p>
	<p>Camelot Ou « les clowns »</p> <p>Jeu de topologie et logique</p>	<p>Reproduire des figures allant de difficultés croissantes. Certains objets n'apparaissent pas sur l'image, plusieurs essais ou associations sont donc nécessaires. Correction autonome possible en retournant la carte.</p>
<p>Jeux divers de repérage dans l'espace</p>	<p>Identique à la classe des GS</p>	<p>Se placer sur, sous, à côté, devant, derrière... des objets, des personnes... Puis, mise en place d'un bus de 3 rangées sur 3 colonnes où les enfants devront se placer, en respectant des consignes orales, par rapport à leurs camarades. Les enfants devront ensuite se placer en respectant leur place indiquée sur une photo représentant le bus</p>