

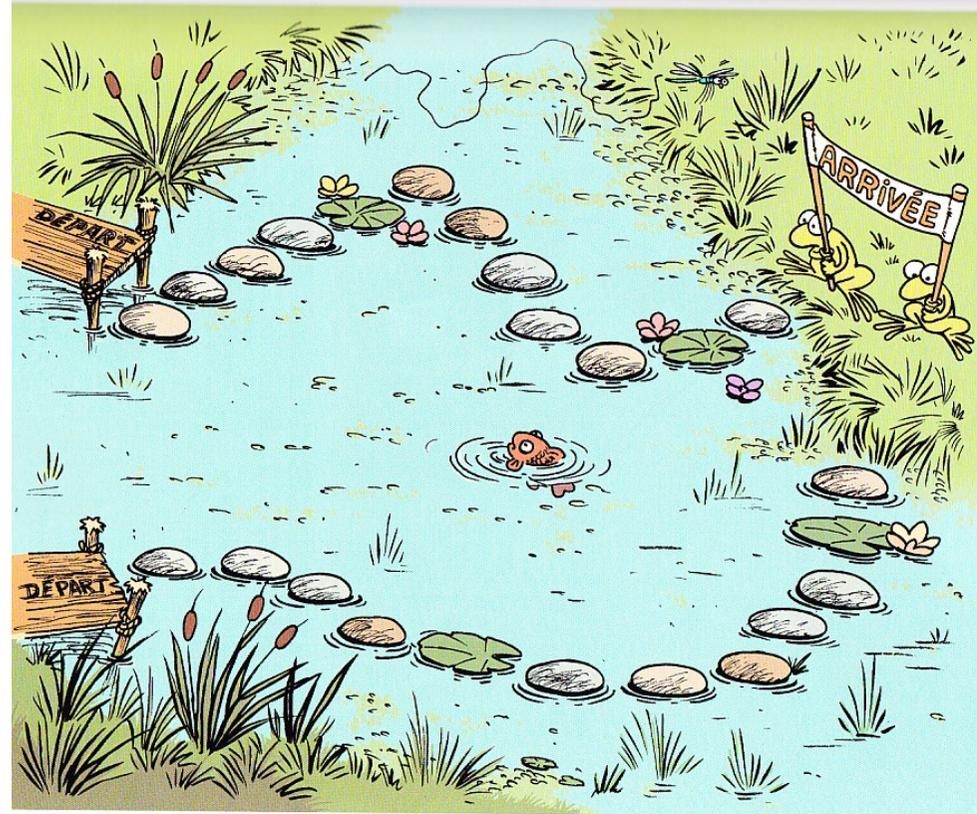
Moyenne section

Mettre le couvert

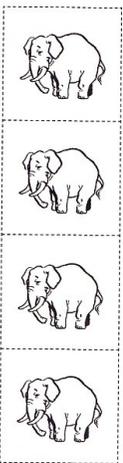


Mettre les couverts, les serviettes et donner un fruit à chaque invité.

La course de grenouilles



Déplacer sa grenouille à l'aide du dé. Quand elle tombe sur un nénuphar, elle retourne au départ.



A partir de la chanson des éléphants qui se balançaient sur une toile d'araignée, trouver toutes les façons de disposer 4 éléphants sur deux fils.



J'ajoute une voiture. Combien y en aura-t-il dans la boîte ?

Dans ma boîte...



J'ai 2 sous dans une main.

J'ai 1 sou dans l'autre main.

Greli-Grelo combien j'ai de sous dans mon sabot ?

Greli-grelo. Combien j'ai de sous dans mon sabot ?

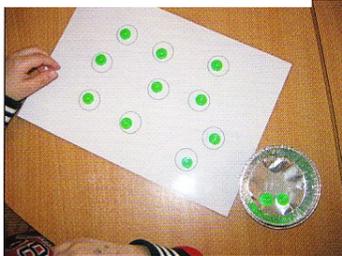
La cage aux écureuils



Placer un écureuil dans chaque anneau. Exprimer le résultat de la comparaison



Effectuer d'autres manipulations avec les nombres (9 et 7, 5 et 6, 8 et 7)



Trouver la boîte qui contient autant de pions que de cerceaux dessinés sur la feuille.

La bataille



Les enfants jouent avec un jeu de cartes géant.



Les enfants jouent avec des cartes non conventionnelles.

Les feutres



Y a-t-il assez de capuchon pour boucher tous les feutres ?

La course des grenouilles

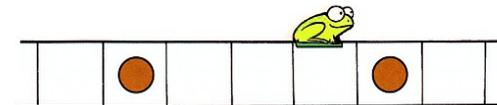
- Anticiper le résultat d'un déplacement sur une piste numérique.

Les élèves sont assis face à une grande bande de papier représentant une piste numérique de 12 cases. Un rond est dessiné dans les cases 4 et 8 car ce sont des cases pièges. Une grenouille verte et une grenouille jaune sont fixées au départ de la piste numérique. On joue avec un dé qui ne comporte que les constellations 1, 2 et 3.

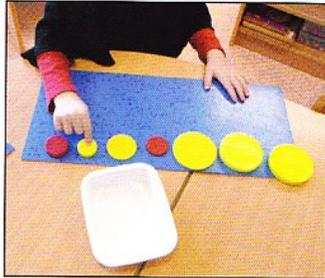
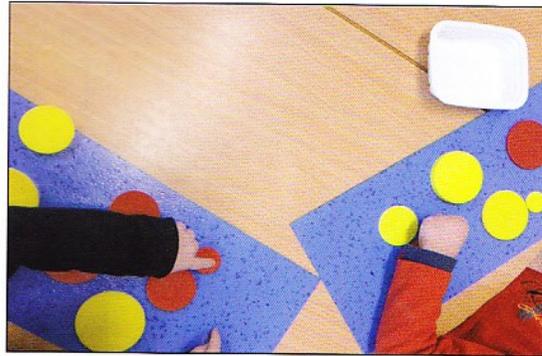
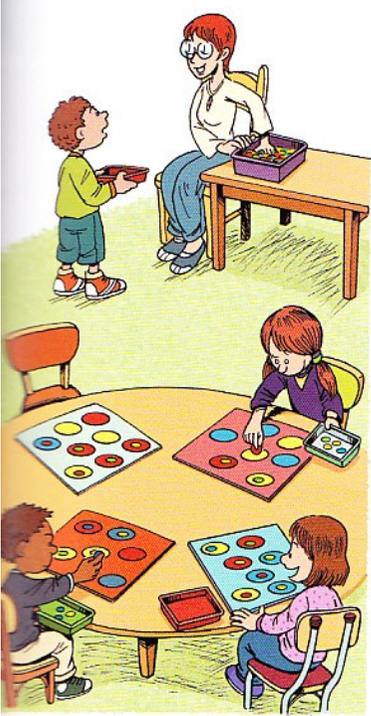
La classe est partagée en 2 équipes. Les équipes choisissent la couleur de leur grenouille. Chacun son tour, un représentant de chaque équipe lance le dé et fait avancer sa grenouille.

La première équipe qui arrive à la case arrivée (la case 12) gagne la partie.

Si le joueur tombe dans une case piège sa grenouille retourne au départ. Mais si le joueur anticipe que sa grenouille va tomber dans une case piège, il peut passer son tour et éviter ainsi de retourner à la case départ.



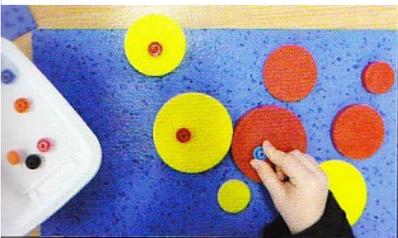
La galette



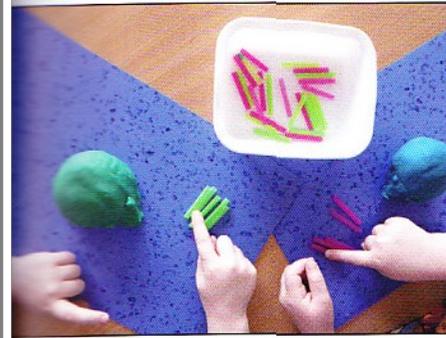
Les enfants dénombrent les galettes en organisant leur comptage.



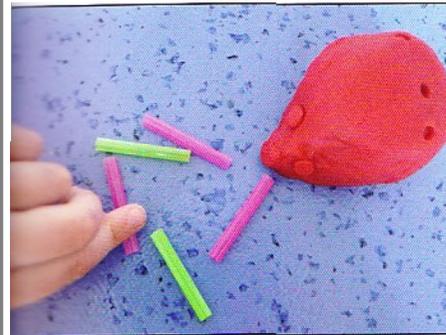
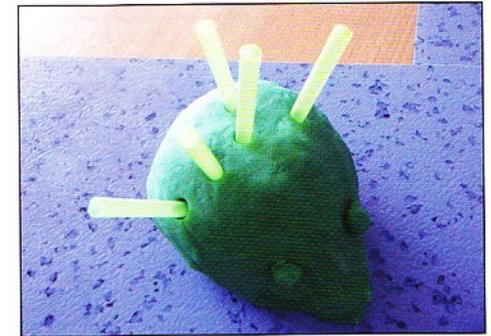
Les enfants commandent oralement des fèves au marchand ou en montrant une quantité avec leurs doigts.



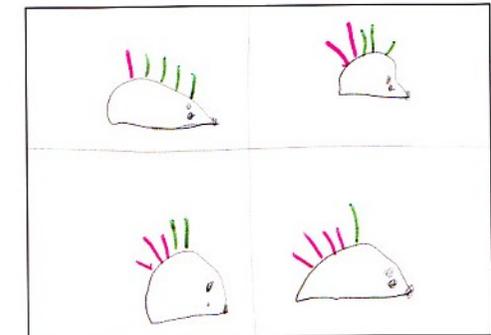
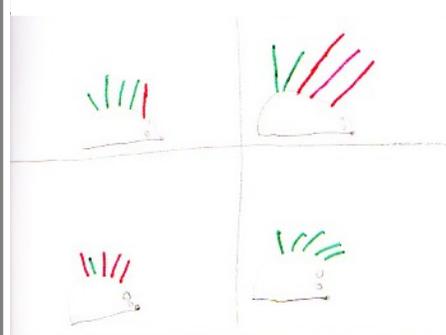
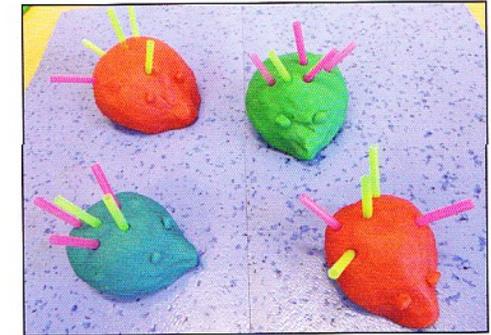
Le hérisson



Réaliser un hérisson avec 5 pailles de la même couleur.



Réaliser un hérisson avec 5 pailles de deux couleurs différentes.

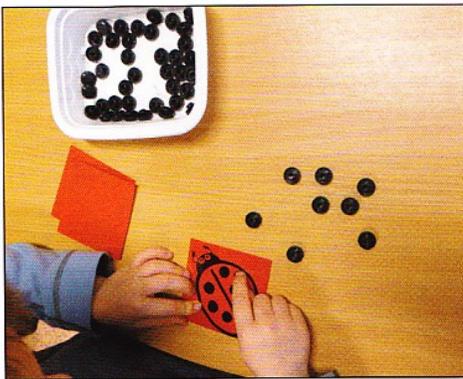


Production de hérissons avec 5 piquants de 2 couleurs différentes.

Jeu des coccinelles



Prendre dans sa boîte autant de pions que de points sur la coccinelle.



Poser les pions à côté de la coccinelle.

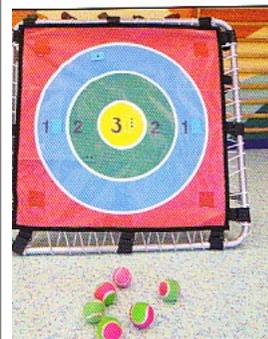


Placer les pions sur la coccinelle quand on pense avoir la bonne quantité.



Remettre les pions dans la boîte si on a réussi et garder la carte gagnée.

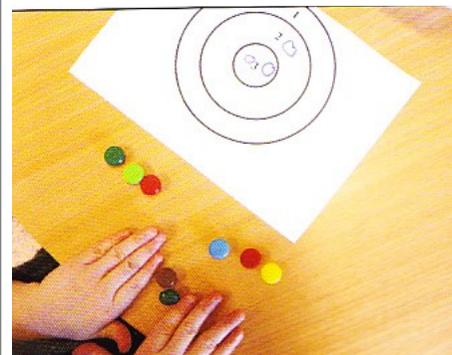
Jeu de la cible



Lancer 2 ou 3 balles et les représenter sur le dessin de la cible afin de se souvenir de son lancer.

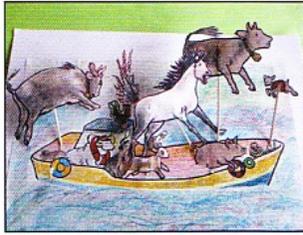


L'enseignant dessine une cible au tableau et demande aux élèves de la reproduire sur leur ardoise. Ils calculent le nombre de points marqués sur cette cible.



Les élèves calculent le nombre de points marqués en utilisant les traces écrites réalisées dans la salle de jeux.

La chevrette qui savait compter jusqu'à 10



L'enseignant raconte l'histoire de la chevrette à l'aide de marionnettes. Les élèves disent si le bateau peut naviguer ou s'il risque de couler.

Chaque élève construit une collection de 10 animaux et les place dans son bateau.



S'organiser à deux pour prendre 10 animaux et les placer dans le bateau.



Dans chaque situation, chercher si les animaux peuvent monter dans le bateau sans que leur nombre ne dépasse 10.



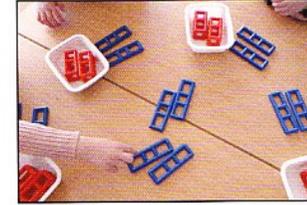
L'enseignant place des animaux dans le bateau et en dehors du bateau. Il cache l'une puis cache l'autre collection avec une boîte et demande aux élèves combien il y a d'animaux en tout.

La vérification se fait en montrant les 2 collections en même temps.

Distribution et partage



Réaliser un partage avec reste. Se partager 9 pièces dans un groupe de 4 élèves.

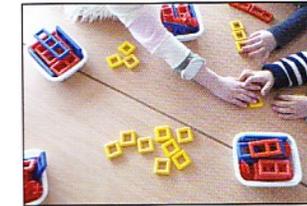


Se partager 12 pièces entre 4 élèves.



Se partager 24 pièces entre 4 élèves. Les élèves prennent d'abord 3 pièces.

distribution



Un élève partage 17 pièces entre 4 de ses camarades.



Les élèves utilisent les pièces partagées pour construire un objet.

Mise en boîtes.



Placer les sachets dans les boîtes à nombres.



Réaliser des collections de 5 ou 6 objets et le mettre en sachet.

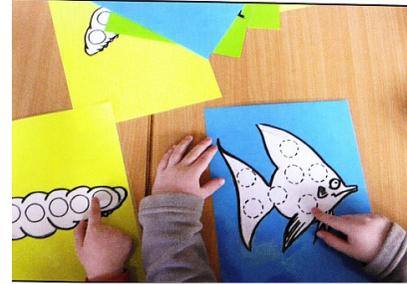


Chercher un code pour identifier les boîtes.



Manipuler et remplir correctement les boîtes à compter.

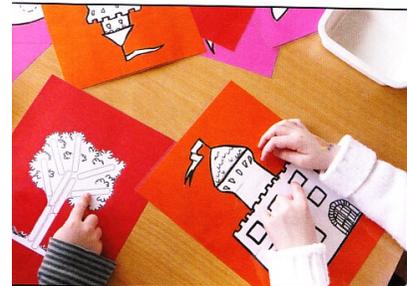
Collections organisées



Aller chercher jusque ce qu'il faut pour recouvrir chaque rond de son animal.



Placer les jetons sur l'animal lorsque l'on pense avoir rapporté la bonne quantité.



Aller chercher jusque ce qu'il faut pour recouvrir chaque élément de son dessin.



Placer les éléments lorsque l'on pense avoir rapporté la bonne quantité.

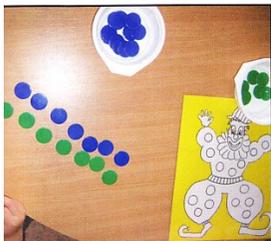
Le clown



On lance le dé. Celui qui obtient le plus grand nombre peut poser des jetons sur son clown.

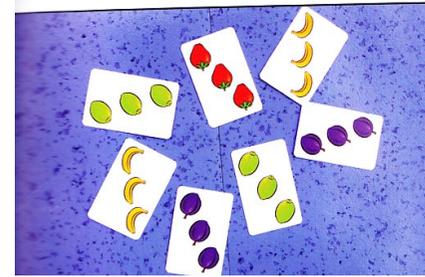


On joue avec un seul clown pour les deux joueurs. Chaque joueur place les jetons de sa couleur sur le clown.

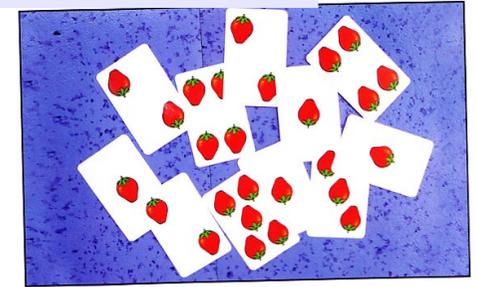


On cherche qui a posé le plus de jetons sur le costume du clown.

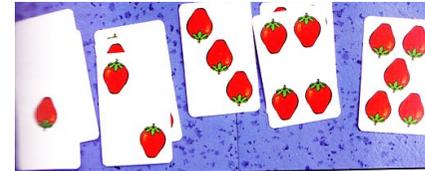
Halli Galli



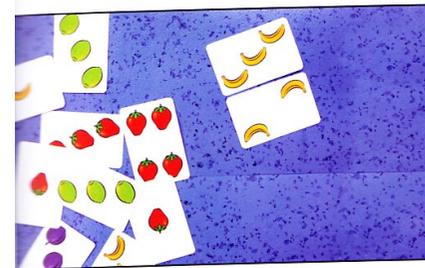
Trier les cartes en fonction du nombre de fruits.



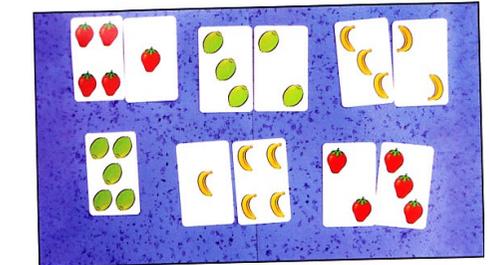
Trier les cartes en fonction du type de fruits.



Classer les cartes. Ranger les cartes dans l'ordre croissant



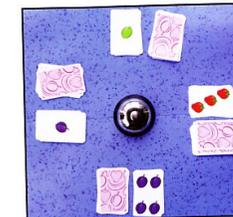
Prendre deux cartes pour faire 5



Les collections de 5 fruits sont mises de côté au fur et à mesure du jeu.



Halli Galli. Gigamic. Amigo



Le joueur qui remarque que 5 pruneaux figurent parmi les cartes retournées peut sonner.