
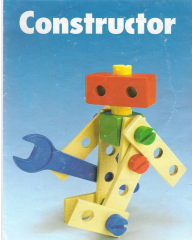



**Jeux mathématiques
GS**

<p>Outil</p> 	<p>Kapla :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un bac de Kapla - une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Réaliser une construction en 3D à l'aide de petites planches en bois</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - réaliser une construction - se situer dans l'espace - situer les objets les uns par rapport aux autres - se partager le matériel
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<p>Étape n°1</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser librement une construction seul ou à plusieurs <p>Étape n°2</p> <ul style="list-style-type: none"> - choisir une fiche - reproduire le modèle - renseigner la fiche de suivi


**Jeux mathématiques
GS**

<p>Outil</p> 	<p>Constructor :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un bac de Constructor - des fiches techniques - une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Construire un objet en suivant une fiche technique</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - se situer dans l'espace - situer les objets les uns par rapport aux autres - fabriquer des objets en choisissant les pièces, les outils, les techniques adaptées à sa construction - lire et suivre une fiche technique - se partager le matériel
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choisir un modèle - observer sa fiche technique - construire l'objet - renseigner la fiche de suivi


**Jeux mathématiques
GS**

<p>Outil</p> 	<p>Technobolides :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un bac de Technobolides - des fiches techniques - une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Construire un objet en suivant une fiche technique</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - se situer dans l'espace - situer les objets les uns par rapport aux autres - fabriquer des objets en choisissant les pièces, les outils, les techniques adaptées à sa construction - lire et suivre une fiche technique - se partager le matériel
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choisir un modèle - observer sa fiche technique - construire l'objet - renseigner la fiche de suivi


**Jeux mathématiques
GS**

<p>Outil</p> 	<p>Contribois :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un bac de Constribois - des fiches techniques - une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Construire un objet en suivant une fiche technique</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - se situer dans l'espace - situer les objets les uns par rapport aux autres - fabriquer des objets en choisissant les pièces, les outils, les techniques adaptées à sa construction - lire et suivre une fiche technique - se partager le matériel
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choisir un modèle - observer sa fiche technique - construire l'objet - renseigner la fiche de suivi

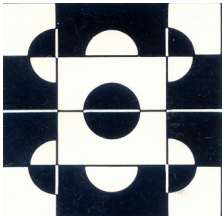
Jeux mathématiques
GS

<p>Outil</p> 	<p>Jovo :</p> <ul style="list-style-type: none">- un bac Jovo- des cartes-objets- une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Réaliser une construction en 3D à l'aide de petites pièces aux formes et couleurs variées qui se clippent</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none">- réaliser une construction- se situer dans l'espace- situer les objets les uns par rapport aux autres- se partager le matériel
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<p>Étape n°1</p> <ul style="list-style-type: none">- réaliser librement une construction seul ou à plusieurs <p>Étape n°2</p> <ul style="list-style-type: none">- choisir une fiche- reproduire le modèle- renseigner la fiche de suivi

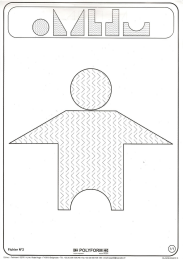
**Jeux mathématiques
GS**

<p>Outil</p> 	<p>Hyde and Seek :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un jeu Hyde and Seek : support + pièces - un livret de cartes-défis et les solutions - une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Placer les 4 pièces du puzzle sur le plateau pour que seules les images illustrées par la carte-défi soient visibles</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - observer - se situer dans l'espace - situer les objets les uns par rapport aux autres - conserver la position relative des objets ou éléments représentés - résoudre un problème
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choisir une carte-défi - l'observer - placer les 4 pièces du puzzle sur le plateau afin que seuls les éléments illustrés par la carte-défi soient visibles - renseigner la fiche de suivi <p>Niveau 1 : L'orientation de trois à une des pièces est fournie.</p> <p>Niveau 2 : Aucune indication n'est fournie.</p>


**Jeux mathématiques
GS**

<p>Outil</p> 	<p>Puzzle CELDA :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 puzzles CELDA - des cartes-modèles - une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Reproduire un modèle en 2 D en organisant et en orientant des formes diverses</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - se situer dans l'espace - situer les objets les uns par rapport aux autres - conserver la position relative des objets ou éléments représentés
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choisir un modèle - l'observer - le reproduire - renseigner la fiche de suivi

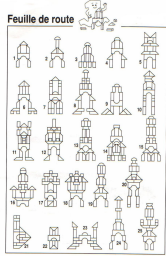
**Jeux mathématiques
GS**

<p>Outil</p> 	<p>Polyform :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un bac de pièces Polyform - 4 planches-supports aimantées - des cartes-modèles - une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Reconstituer un modèle en 2 D en organisant et en orientant des formes diverses</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - se situer dans l'espace - situer les objets les uns par rapport aux autres - conserver la position relative des objets ou éléments représentés - se partager le matériel
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choisir un modèle - l'observer - le reproduire - renseigner la fiche de suivi

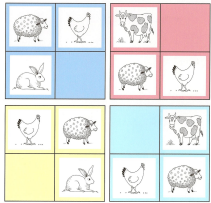
**Jeux mathématiques
GS**

<p>Outil</p> 	<p>Mosaïque verticale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un bac de pièces de mosaïque - 4 grilles-supports - des cartes-modèles - une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Reconstituer, sur un plan vertical, une grille modèle à partir de pièces rondes colorées</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - se situer dans l'espace - situer les objets les uns par rapport aux autres - passer du plan horizontale au plan verticale et inversement - conserver la position relative des objets ou éléments représentés - se partager le matériel
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choisir un modèle - l'observer - le reproduire - renseigner la fiche de suivi

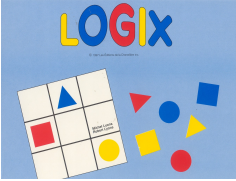
Jeux mathématiques
GS

<p>Outil</p> 	<p>Architeck :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un bac de 18 pièces Architeck par élèves - des cartes-problèmes - une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Reproduire une figure en équilibre en utilisant les 18 blocs géométriques de formes variés</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - se situer dans l'espace - situer les objets les uns par rapport aux autres - conserver la position relative des objets ou éléments représentés - passer du plan horizontale au plan verticale et inversement - résoudre un problème
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choisir une carte-problème - l'observer - la reproduire - renseigner la fiche de suivi <p>Niveau 1 : Ombres (série verte) Recouvrir parfaitement les formes à l'aide des blocs illustrés dans la bulle</p> <p>Niveau 2 : Équilibres (série orange) Reconstituer un château de bloc en équilibre, à la verticale</p> <p>Niveau 3 : Réductions (série rose) Reconstituer les formes avec les faces de blocs illustrés, le modèle est réduit</p> <p>Niveau 4 : Alignements (série rouge) Placer des blocs les uns derrière les autres. Cet alignement doit permettre d'obtenir la même « photographie » vue de face que celle qui est fournie</p> <p>Niveau 5 : Modèles (série bleue) Reconstituer les formes tridimensionnelles présentées en perspective et en réduction</p>

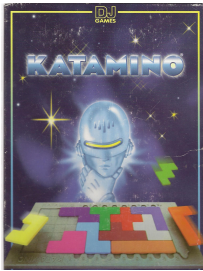
Jeux mathématiques
GS

<p>Outil</p> 	<p>Sudoku :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des cartes-jeu composées de 4 carrés de 4 cases - des cartes animaux - une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Placer les animaux manquants sur la grille. Chaque ligne, colonne et région ne contient qu'une seule fois chaque animal</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - observer - se situer dans l'espace - situer les objets les uns par rapport aux autres - respecter un critère imposé - résoudre un problème
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choisir une carte-jeu - l'observer - placer les éléments afin que chaque ligne, chaque colonne et chaque région ne contienne qu'une seule fois chaque élément - renseigner la fiche de suivi <p>Niveau 1 : Compléter chaque une ligne ou colonne avec une pièce manquante Niveau 2 : Compléter chaque « carré » avec une pièce manquante Niveau 3 : Compléter chaque « carré » avec une à trois pièces manquantes</p>

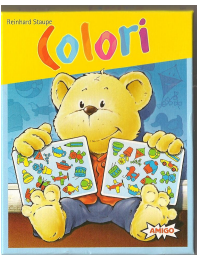
Jeux mathématiques
GS

<p>Outil</p> 	<p>Logix :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une grille vierge de 9 cases - 9 pièces : 3 ronds, 3 carrés et 3 triangles de couleur bleue, rouge et jaune - des cartes-problèmes - des feuilles de route
<p>Objectifs</p>	<p>Placer les 9 formes en respectant les indices fournis sur une carte-problème</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - observer - se situer dans l'espace - situer les objets les uns par rapport aux autres - conserver la position relative des objets ou éléments représentés - lire et suivre une fiche technique - résoudre un problème
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choisir une fiche - l'observer - la reproduire en suivant les indications fournies - renseigner la fiche de suivi <p>Niveau 1 : Trèfle Tous les indices sont positifs et séquentiels (lecture de gauche à droite et de haut en bas).</p> <p>Niveau 2 : Carreau Les indices demeurent séquentiels, mais certains sont parfois négatifs.</p> <p>Niveau 3 : Cœur Des indices relatifs sont utilisés, c'est-à-dire qu'ils portent sur la position d'un objet par rapport à un autre. Les indices sont toujours posés de façon séquentielle.</p> <p>Niveau 4 : Pique Tous les types d'indices sont fournis pêle-mêle. La séquence logique doit être rebâtie.</p> <p>Niveau 5 : Joker Des indices complexes et en quantité réduite sont fournis pêle-mêle.</p>


**Jeux mathématiques
GS**

<p>Outil</p> 	<p>Katamino :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 12 pentaminos - 4 plateaux de jeu - un tableau-grille - une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Réaliser des pentas en juxtaposant un certain nombre de pentaminos sur la plateau</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - se situer dans l'espace - situer les objets les uns par rapport aux autres - conserver la position relative des objets ou éléments représentés - résoudre un problème
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - prendre les pentaminos indiqués sur le tableau-grille - les placer sur le plateau - renseigner la fiche de suivi


**Jeux mathématiques
GS**

<p>Outil</p> 	<p>Colori</p>
<p>Objectifs</p>	<p>Retrouver l'objet absolument identique (forme et couleur) commun aux deux planches de jeu</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - observer - comparer des objets selon la forme, la taille, la couleur
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - observer les deux planches de jeu - identifier l'objet qui est absolument identique (forme et couleur) commun aux deux planches de jeu - celui qui le trouve le premier remporte la planche - celui qui remporte le plus de planches gagne la partie


**Jeux mathématiques
GS**

<p>Outil</p> 	<p>DuoPuzzle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 DuoPuzzles - des cartes-modèles - une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Placer les pièces du puzzle sur le plateau pour que seules soient visibles les images illustrées par la carte défi</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - observer - se situer dans l'espace - situer les objets les uns par rapport aux autres - conserver la position relative des objets ou éléments représentés - résoudre un problème
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choisir un modèle - l'observer - le reproduire - renseigner la fiche de suivi <p>Niveau 1 : vues des 2 plans qui se superposent Niveau 2 : vue une fois les 2 couches superposées</p>


**Jeux mathématiques
GS**

<p>Outil</p> 	<p>Bambino Lük :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 fichiers Bambino Lük - 6 cartes par fichier - une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Observer, comparer et associer les images qui se correspondent (forme, couleur, taille, quantité, silhouette...)</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - observer - comparer des objets selon la forme, la taille, la couleur - situer les objets les uns par rapport aux autres - résoudre un problème
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choisir une page du fichier - l'observer - placer les 6 cartes en respectant les indications du fichier - renseigner la fiche de suivi

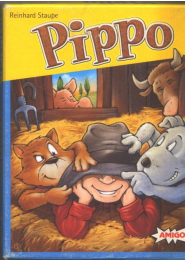
**Jeux mathématiques
GS**

<p>Outil</p> 	<p>Veritech :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 fichiers Veritech - 4 boîtiers Veritech contenant 12 jetons carrés recto-verso : nombre / dessin
<p>Objectifs</p>	<p>Observer, comparer et associer les images qui se correspondent (forme, couleur, taille, quantité, silhouette...)</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - observer - comparer des objets selon la forme, la taille, la couleur - situer les objets les uns par rapport aux autres - résoudre un problème
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choisir une page du fichier - l'observer - placer les 12 cartes dans le boîtier en respectant les indications du fichier



**Jeux mathématiques
GS**

<p>Outil</p> 	<p>Mystéro :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des cartes-défis - 9 cartes-nombres par élèves : nombres de 1 à 9 - une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Décoder les indices afin de placer chaque chiffre sur la case correspondante et découvrir le chiffre mystère sur la case centrale</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus - associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée - résoudre un problème
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choisir une carte-défi - placer tour-à-tour les nombres sur la grille en décodant les indices afin d'identifier le nombre mystère - renseigner la fiche de suivi

Jeux mathématiques
GS

<p>Outil</p> 	<p>Pippo</p>
<p>Objectifs</p>	<p>Trouver la carte qui combine l'animal manquant et la couleur manquante pour remporter le plus de cartes</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - observer - comparer des objets selon la forme, la taille, la couleur - résoudre un problème simple
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - distribuer les cartes « personnage » - observer la carte-modèle - identifier, parmi ses cartes « personnage » ou celles de ses camarades, celle qui combine l'élément et la couleur qui manque sur la carte-modèle - celui qui le trouve le premier remporte la carte-modèle - celui qui remporte le plus de cartes-modèles gagne la partie

Jeux mathématiques
GS

<p>Outil</p>  	<p>Tangram :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 Tangram - des cartes-modèles - une fiche de suivi
<p>Objectifs</p>	<p>Reproduire un modèle en 2 D en organisant et en orientant des formes diverses</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - se situer dans l'espace - situer les objets les uns par rapport aux autres - conserver la position relative des objets ou éléments représentés
<p>Mise en œuvre de l'outil</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choisir un modèle - l'observer - le reproduire - renseigner la fiche de suivi

