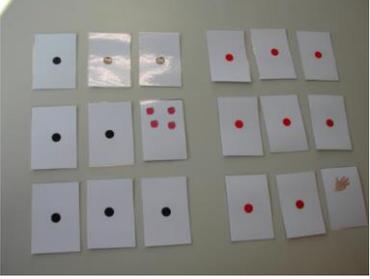


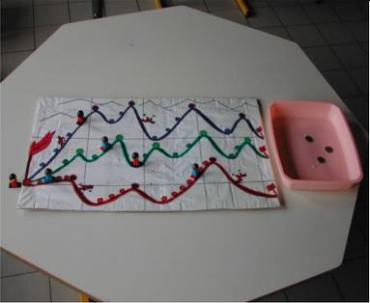
Jeux mathématiques à l'école maternelle

Domaine 4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée. 4.1. Découvrir les nombres et leurs utilisations

Nom du jeu référence (éditeur, site, enseignant...)	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau			
			PS	MS	GS	
<p>Des fiches de jeux très détaillées proposées par Isabelle Lambert, école maternelle Jean Zay de Châteauroux à partir de : Situations pour apprendre le nombre au cycle 1 et en GS : Lisbeth NEY – Sceren.</p> <p>Exploitation de divers jeux du commerce... http://www.ac-orleans-tours.fr/dsden36/circ_chateauroux/pedagoaie_groupes_departementaux/maternelle/</p>	 <p style="text-align: center;">Maxicoloredo - Nathan</p>	<p>1 plaque de jeu maxicoloredo avec un modèle placé dessous par élève</p> <p>Pioches : cartes à points de 2 à 4 avec fond bleu, vert, jaune, rouge ou blanc (collections organisées ou inorganisées)</p> <p>Des pions de différentes couleurs dans une barquette</p> <p>1 housse tissu pour tirer les cartes à points</p>	<p>Dénombrer, mémoriser</p> <p>Utiliser les nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser une collection de quantité égale à la collection-témoin (pions/carte à points) - possibilité de nommer cette quantité selon le niveau des enfants et avec étayage de l'enseignant (comptine, dialogue didactique) 	X	X	
	 <p style="text-align: center;">Cartes : catégorisation et jeu de bataille</p>	<p>1 jeu de cartes :</p> <p>Pour les PS : de 1 à 3</p> <p>Pour les MS : de 1 à 6</p> <p>Pour les GS : de 1 à 10</p> <p>Aide de bandes numériques et de cubes pour aborder les grandeurs et les repérages</p>	<p>Dénombrer, mémoriser</p> <p>Utiliser les nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. - utiliser le dénombrement pour comparer 2 collections. 	X	X	X
	 <p style="text-align: center;">La course à la galette</p>	<p>1 plateau de jeu collectif (pour 4)</p> <p>4 pions de différentes couleurs (1 par enfant) ou 4 pions fabriqués et représentant les personnages de Roule Galette</p> <p>1 dé : de 1 à 6.</p> <p>1 dé modifié : 3 faces rouges, 3 faces vertes.</p> <p>1 dé modifié : 1 fois 1, 1 fois 2, 2 fois 3, 1 fois rien</p> <p>1 boîte vide pour lancer les dés</p>	<p>Dénombrer, mémoriser</p> <p>Utiliser les nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet : avancer ou reculer d'autant de cases qu'il y a de points sur la face de dé. <p>Se repérer dans l'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se repérer et se déplacer sur le chemin orienté de la case départ vers la case noire (galette). 	X	X	X

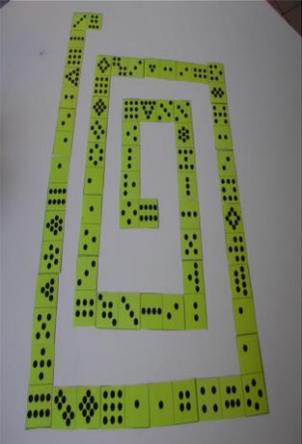
Nom du jeu référence (éditeur, site, enseignant...)	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau			
			PS	MS	GS	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Des fiches de jeux très détaillées proposées par Isabelle Lambert, école maternelle Jean Zay de Châteauroux à partir de : Situations pour apprendre le nombre au cycle 1 et en GS : Lisbeth NEY – Sceren. http://www.ac-orleans-tours.fr/dsden36/circ_chateauroux/pedagogie_groupes_departementaux/maternelle/</p>	 <p>La promenade <i>cf les mathématiques par les jeux, L Champdavoine, Nathan</i></p>	<p>1 plateau de jeu : chemin dessiné partant d'une forêt et serpentant pour arriver à l'eau 1 barquette vide pour lancer le dé 1 dé modifié: 2 faces 1, 2 faces 2, 2 faces 3 (pour les PS) 1 dé modifié : 1 face 1, 1 face 2, 1 face 3, 1 face 4, 1 face 5, 1 face blanche (pour les MS) 4 pions de couleurs différentes pour se déplacer sur le chemin (1 par joueur) 4 casiers de rangement pour les fleurs (2 rangées de 10 cases) Des fleurs mobiles dessinées ou collées (gommettes) sur des jetons placées sur le plateau</p>	<p>Dénombrer, mémoriser, comparer, ordonner</p> <p>Utiliser les nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet : avancer d'autant de cases qu'il y a de points sur la face de dé. - évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. <p>Se repérer dans l'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se repérer et se déplacer sur le chemin orienté de la case départ vers la case noire (galette). 	X	X	
	 <p>Cartes : le jeu du pouilleux</p>	<p>Les 5 premières cartes de chaque couleur de 2 jeux de 52 cartes 1 valet de cœur (pouilleux) Le jeu est progressivement élargi, suivant les compétences des enfants auxquels il est proposé : du 1 au 6, du 6 au 10</p>	<p>Catégoriser, dénombrer, comparer</p> <p>Utiliser les nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. - utiliser le dénombrement pour comparer 2 collections. 	X	X	X
	 <p>Le memory des nombres</p>	<p>Des cartes à constellations de pions configurations organisées, connues de 1 à 10 Des cartes à constellations de pions configurations inorganisées de 1 à 10 d'une autre couleur Des cartes chiffrées de 1 à 10 Des cartes composées de dessins divers de 1 à 10 Des cartes collections-témoins de doigts</p>	<p>Mémoriser, Nommer</p> <p>Utiliser les nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - évaluer et comparer des collections d'objets - possibilité de nommer cette quantité selon le niveau des enfants et avec étayage de l'enseignant (comptine, dialogue didactique) 	X	X	X

Nom du jeu référence (éditeur, site, enseignant...)	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau			
			PS	MS	GS	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Des fiches de jeux très détaillées proposées par Isabelle Lambert, école maternelle Jean Zay de Châteauroux à partir de : Situations pour apprendre le nombre au cycle 1 et en GS : Lisbeth NEY – Sceren. Exploitation de divers jeux du commerce... http://www.ac-orleans-tours.fr/dsden36/circ_chateauroux/pedagogie_groupes_departementaux/maternelle/</p>	 <p>Le serpent aux 25 anneaux <i>cf les mathématiques par les jeux, L Champdavoine, Nathan</i></p> <p>3 jeux selon le niveau de classe</p>	<p>1 plateau de jeu individuel de 45x9 cm sur lequel est dessiné un serpent de 25 anneaux Des jetons de couleur : une couleur par joueur (25 jetons par couleur) 1 dé normal de 1 à 6 1 barquette vide pour lancer le dé 1 dé avec 3 faces rouges (j'enlève), 3 faces vertes (j'ajoute) 1 dé avec faces spéciales : 2 fois 1, 2 fois 2, 1 fois 3, 1 fois rien 1 dé avec faces spéciales : 1 fois 1, 2 fois 2, 2 fois 3, 1 fois rien</p>	<p>Dénombrer, mémoriser</p> <p>Utiliser les nombres : - réaliser une collection de quantité égale à la collection-témoin (pions/constellation dé)</p> <p>Etudier les nombres : - quantifier des collections</p>	X	X	X
	 <p>Un dé, des cartes</p>	<p>1 plateau cartonné de 32x25 cm sur lequel sont dessinées six cartes 1, 2, 3, 4, 5, 6 de carreaux par exemple Les 6 premières cartes de chaque couleur d'un jeu de 52 cartes 1 dé normal 1 boîte vide pour lancer le dé</p>	<p>Catégoriser, dénombrer, comparer, mémoriser</p> <p>Utiliser le nombre : - évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. - utiliser le dénombrement pour comparer 2 collections.</p>		X	X
	 <p>Les pompiers <i>cf les mathématiques par les jeux, L Champdavoine, Nathan</i></p>	<p>1 plateau de jeu 1 dé normal de 1 à 6 1 barquette vide pour lancer le dé Des pions pompiers par enfant de la même couleur : minimum 2 jusqu'à 4 (comme pour le jeu des petits chevaux).</p>	<p>Dénombrer, mémoriser</p> <p>Utiliser les nombres : - utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet : avancer d'autant de cases qu'il y a de points sur la face de dé.</p> <p>Se repérer dans l'espace : - se repérer et se déplacer sur le chemin orienté de la case départ vers la case d'arrivée.</p>		X	X

Nom du jeu référence (éditeur, site, enseignant...)	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau			
			PS	MS	GS	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Des fiches de jeux très détaillées proposées par Isabelle Lambert, école maternelle Jean Zay de Châteauroux à partir de : Situations pour apprendre le nombre au cycle 1 et en GS : Lisbeth NEY – Sceren. Exploitation de divers jeux du commerce... http://www.ac-orleans-tours.fr/dsden36/circ_chateauroux/pedagogie_groupes_departementaux/maternelle/</p>	 <p>Les montagnes russes cf les mathématiques par les jeux, L Champdavoine, Nathan</p>	<p>1 plateau de jeu collectif (pour 2 joueurs) avec 3 montagnes russes dessinées 3 pièces de 0.50€ (le côté figure vaut 1 point, le côté chiffre vaut 0 point) 1 barquette vide pour lancer les pièces 3 pions skieurs par enfants</p>	<p>Dénombrer, mémoriser</p> <p>Utiliser les nombres : - utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet : avancer d'autant de cases qu'il y a de points sur la face de dé.</p> <p>Se repérer dans l'espace : - se repérer et se déplacer sur le chemin orienté de la case départ vers la case arrivée.</p>		X	X
	 <p>Les lumières de la tour Eiffel</p>	<p>1 plateau de jeu collectif (pour 2 joueurs) avec une tour Eiffel dessinée 1 dé de 1 à 6 1 dé de 1 à 6 1 barquette vide pour lancer les pièces 5 pions d'une couleur, 5 pions d'une autre couleur</p>	<p>Dénombrer, mémoriser</p> <p>Utiliser les nombres : - utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet : avancer d'autant de cases qu'il y a de points sur la face de dé.</p> <p>Se repérer dans l'espace : - se repérer et se déplacer sur le chemin orienté de la case départ vers la case arrivée.</p>		X	X
	 <p>Les compléments</p>	<p>1 dé normal 6 cartes nombres de 1 à 6 (assez grandes pour que les objets choisis puissent être posés sur les points des configurations) Environ 50 petits objets absolument identiques (perles chinoises, pions de même couleur...). Une boîte pioche avec ces objets Une dizaine de barquettes pouvant contenir jusqu'à 8 de ces objets Une corbeille par enfant 20 tickets pour marquer les réussites</p>	<p>Dénombrer, mémoriser</p> <p>Utiliser les nombres : - réaliser une collection de quantité égale à la collection-témoin (pions/constellation dé)</p> <p>Etudier les nombres : - quantifier des collections</p>		X	X

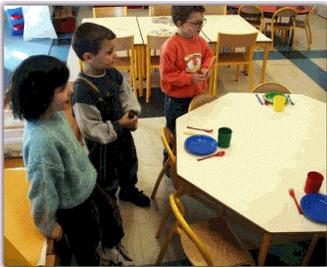
Nom du jeu référence (éditeur, site, enseignant...)	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau			
			PS	MS	GS	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Des fiches de jeux très détaillées proposées par Isabelle Lambert, école maternelle Jean Zay de Châteauroux à partir de : Situations pour apprendre le nombre au cycle 1 et en GS : Lisbeth NEY – Sceren. Exploitation de divers jeux du commerce... http://www.ac-orleans-tours.fr/dsden36/circ_chateauroux/pedagogie_groupes_departementaux/maternelle/</p>	 <p>Le ramassage des pommes <i>cf les mathématiques par les jeux, L Champdavoine, Nathan</i></p>	<p>1 plateau de jeu individuel sur lequel est dessiné un chemin partant d'une maison et serpentant dans un pré pour arriver à 4 maisonnettes 1 barquette vide pour lancer le dé 1 dé normal de 1 à 6 4 pions de couleurs différentes pour se déplacer sur le chemin (1 par joueur) Des pommes mobiles dessinées sur des carrés de bristol de 1,5x1,5 (une 50ème pour 2) 4 casiers pour le rangement des pommes (bristol 20cmx10cm 5 rangées de 10 cases chaque case 2x2cm)</p>	<p>Dénombrer, mémoriser</p> <p>Utiliser les nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet : avancer ou reculer d'autant de cases qu'il y a de points sur la face de dé et sur les drapeaux rouge ou vert. <p>Se repérer dans l'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se repérer et se déplacer sur le chemin orienté de la case départ vers la case arrivée. 		X	X
	 <p>Cartes : la réussite</p>	<p>Les 5 premières cartes de chaque couleur d'un jeu de 52 cartes Le jeu est progressivement élargi, suivant les compétences des enfants auxquels il est proposé : de 1 au 8, du 1 au 10. 1 plateau de jeu : 1 plaque A4 avec 4 places dessinées sur lesquelles on placera les 4 groupes d'images 1 pour les carreaux, 1 pour les piques, 1 pour les coeurs, 1 pour les trèfles.</p>	<p>Mémoriser, ordonner</p> <p>Etudier les nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la précédente. - acquérir la suite orale des mots-nombres 		X	X
	 <p>Le jeu du pommier</p>	<p>1 plateau de jeu individuel (arbre pommier) 30 gommettes rouges 30 gommettes vertes (pommes rouges ou pommes vertes) Un dé classique avec la constellation du 6 cachée de façon à créer une face neutre Un dé de couleur avec 3 faces rouges et 3 faces vertes</p>	<p>Dénombrer, mémoriser le nombre</p> <p>Utiliser le nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser une collection de quantité équipotente à une collection-témoin (constellation du dé) - mobiliser un symbole verbal pour communiquer une information orale : nommer la quantité 		X	X

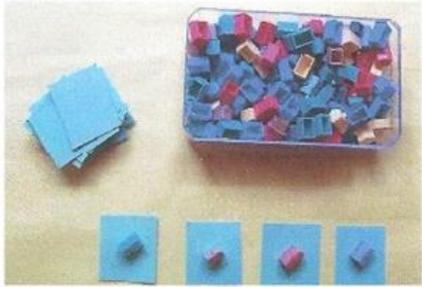
Nom du jeu référence (éditeur, site, enseignant...)	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau			
			PS	MS	GS	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Des fiches de jeux très détaillées proposée par Isabelle Lambert, école maternelle Jean Zay de Châteauroux à partir de : Situations pour apprendre le nombre au cycle 1 et en GS : Lisbeth NEY – Sceren. Exploitation de divers jeux du commerce... http://www.ac-orleans-tours.fr/dsden36/circ_chateauroux/pedagogie_groupes_departementaux/maternelle/</p>	 <p>Le jeu du boa cf les mathématiques par les jeux, L Champdavoine, Nathan</p>	<p>1 plateau de jeu individuel un serpent dessiné de 42 anneaux : 6 jaunes, 1 noir, 3 verts, 4 rouges, 5 bleus, 2 oranges et de nouveau 6 jaunes, 1 noir ... (de la queue vers la tête) Des jetons de couleur de même diamètre que les ronds du boa (pour chaque joueur 12 jaunes, 10 bleus, 8 rouges, 6 verts, 4 oranges, 2 noirs). 1 barquette vide pour lancer le dé 1 dé normal de 1 à 6 1 dé avec faces spéciales : 2 fois 1 , 2 fois 2 , 1 fois 3, 1 fois rien. 1 dé avec faces spéciales : 1 fois 1, 2 fois 2, 2 fois 3, 1 fois rien</p>	<p>Dénombrer, mémoriser le nombre</p> <p>Utiliser le nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser une collection de quantité équipotente à une collection-témoin (constellation du dé) - mobiliser un symbole verbal pour communiquer une information orale : nommer la quantité <p>Etudier les nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - quantifier des collections 		X	X
	 <p>La liste des courses</p>	<p>Des mosaïques Des fiches modèles Des listes de courses Des boîtes de transport Des fiches nombres Des bandes numériques (si nécessaire) Des feuilles de papier ou ardoises magiques Des crayons ou feutres effaçables à sec</p>	<p>Dénombrer, mémoriser le nombre</p> <p>Utiliser le nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser une collection de quantité équipotente à un nombre - mobiliser un symbole verbal pour communiquer une information orale : nommer la quantité <p>Etudier les nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - quantifier des collections 			X

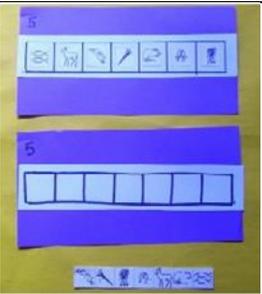
Nom du jeu référence (éditeur, site, enseignant...)	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau			
			PS	MS	GS	
<p>Des fiches de jeux très détaillées proposées par Isabelle Lambert, école maternelle Jean Zay de Châteauroux à partir de : Situations pour apprendre le nombre au cycle 1 et en GS : Lisbeth NEY – Sceren.</p> <p>Exploitation de divers jeux du commerce... http://www.ac-orleans-tours.fr/dsden36/circ_chateauroux/pedagogie_groupes_departementaux/maternelle/</p>	 <p>Le loto des formes</p>	<p>6 plaques de jeu individuelles Des étiquettes individuelles 1 boîte pour faire la pioche</p>	<p>Dénombrer, mémoriser le nombre</p> <p>Utiliser le nombre : - Comparer des collections d'objets avec des nombres</p> <p>Etudier les nombres : - quantifier des collections</p>			X
	 <p>Les dominos</p>	<p>1 jeu de 36 dominos</p>	<p>Dénombrer, mémoriser le nombre</p> <p>Utiliser le nombre : - Comparer des collections d'objets avec des collections ou des nombres</p> <p>Etudier les nombres : - quantifier des collections</p>			X
	 <p>Cartes et jetons</p>	<p>Des jetons dans une barquette éloignée 1 fiche individuelle avec des jetons dessinés 1 boîte individuelle pour aller chercher des jetons Des étiquettes nombres de 1 à 10 Des cartes collections de 2 à 10 éléments</p>	<p>Dénombrer, mémoriser le nombre</p> <p>Utiliser le nombre : - réaliser une collection de quantité équipotente à une collection-témoin (fiche individuelle) - mobiliser un symbole verbal pour communiquer une information orale : nommer la quantité</p>			X

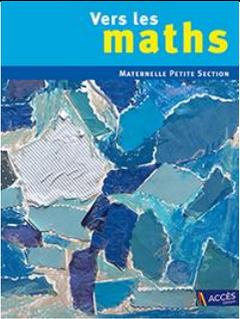
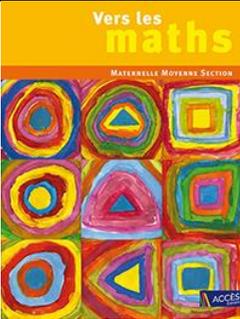
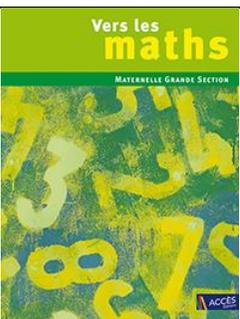
Nom du jeu référence (éditeur, site, enseignant...)	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau			
			PS	MS	GS	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Des fiches de jeux très détaillées proposées par Isabelle Lambert, école maternelle Jean Zay de Châteauroux à partir de : Situations pour apprendre le nombre au cycle 1 et en GS : Lisbeth NEY – Sceren. Exploitation de divers jeux du commerce... http://www.ac-orleans-tours.fr/dsden36/circ_chateauroux/pedagogie_groupes_departementaux/maternelle/</p>	 <p>Le ramassage des pommes <i>cf les mathématiques par les jeux, L Champdavoine, Nathan</i></p>	<p>1 plateau de jeu individuel sur lequel est dessiné un chemin partant d'une maison et serpentant dans un pré pour arriver à 4 maisonnettes 1 barquette vide pour lancer le dé 1 dé normal de 1 à 6 4 pions de couleurs différentes pour se déplacer sur le chemin (1 par joueur) Des pommes mobiles dessinées sur des carrés de bristol de 1,5x1,5 (une 50ème pour 2) 4 casiers pour le rangement des pommes (bristol 20cmx10cm 5 rangées de 10 cases chaque case 2x2cm)</p>	<p>Dénombrer, mémoriser</p> <p>Utiliser les nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet : avancer ou reculer d'autant de cases qu'il y a de points sur la face de dé et sur les drapeaux rouge ou vert. <p>Se repérer dans l'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se repérer et se déplacer sur le chemin orienté de la case départ vers la case arrivée. 		X	X
	 <p>Cartes : la réussite</p>	<p>Les 5 premières cartes de chaque couleur d'un jeu de 52 cartes Le jeu est progressivement élargi, suivant les compétences des enfants auxquels il est proposé : de 1 au 8, du 1 au 10. 1 plateau de jeu : 1 plaque A4 avec 4 places dessinées sur lesquelles on placera les 4 groupes d'images 1 pour les carreaux, 1 pour les piques, 1 pour les coeurs, 1 pour les trèfles.</p>	<p>Mémoriser, ordonner</p> <p>Etudier les nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la précédente. - acquérir la suite orale des mots-nombres 		X	X
	 <p>Le jeu du pommier</p>	<p>1 plateau de jeu individuel (arbre pommier) 30 gommettes rouges 30 gommettes vertes (pommes rouges ou pommes vertes) Un dé classique avec la constellation du 6 cachée de façon à créer une face neutre Un dé de couleur avec 3 faces rouges et 3 faces vertes</p>	<p>Dénombrer, mémoriser le nombre</p> <p>Utiliser le nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser une collection de quantité équipotente à une collection-témoin (constellation du dé) - mobiliser un symbole verbal pour communiquer une information orale : nommer la quantité 		X	X

Nom du jeu référence (éditeur, site, enseignant...)	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau			
			PS	MS	GS	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Des fiches de jeux très détaillées proposée par Isabelle Lambert, école maternelle Jean Zay de Châteauroux à partir de : Situations pour apprendre le nombre au cycle 1 et en GS : Lisbeth NEY – Sceren. Exploitation de divers jeux du commerce... http://www.ac-orleans-tours.fr/dsden36/circ_chateauroux/pedagoqie_groupes_departementaux/maternelle/</p>	 <p>Le jeu du boa cf les mathématiques par les jeux, L Champdavoine, Nathan</p>	<p>1 plateau de jeu individuel un serpent dessiné de 42 anneaux : 6 jaunes, 1 noir, 3 verts, 4 rouges, 5 bleus, 2 oranges et de nouveau 6 jaunes, 1 noir ... (de la queue vers la tête) Des jetons de couleur de même diamètre que les ronds du boa (pour chaque joueur 12 jaunes, 10 bleus, 8 rouges, 6 verts, 4 oranges, 2 noirs). 1 barquette vide pour lancer le dé 1 dé normal de 1 à 6 1 dé avec faces spéciales : 2 fois 1 , 2 fois 2 , 1 fois 3, 1 fois rien. 1 dé avec faces spéciales : 1 fois 1, 2 fois 2, 2 fois 3, 1 fois rien</p>	<p>Dénombrer, mémoriser le nombre</p> <p>Utiliser le nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser une collection de quantité équipotente à une collection-témoin (constellation du dé) - mobiliser un symbole verbal pour communiquer une information orale : nommer la quantité <p>Etudier les nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - quantifier des collections 		X	X
	 <p>La liste des courses</p>	<p>Des mosaïques Des fiches modèles Des listes de courses Des boîtes de transport Des fiches nombres Des bandes numériques (si nécessaire) Des feuilles de papier ou ardoises magiques Des crayons ou feutres effaçables à sec</p>	<p>Dénombrer, mémoriser le nombre</p> <p>Utiliser le nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser une collection de quantité équipotente à un nombre - mobiliser un symbole verbal pour communiquer une information orale : nommer la quantité <p>Etudier les nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - quantifier des collections 			X

Nom du jeu <i>référence (éditeur, site, enseignant...)</i>		Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
				PS	MS	GS
Découvrir le monde avec les mathématiques, Situations PS, MS, GS Dominique Valentin, Hatier et CD Hatier	 <p>Les bonnets de doigt</p>	Une trentaine de "doigts" de gants dépareillés (coupés et surfilés) ou marionnettes de doigts Des cartes mains avec de 1 à 3 doigts levés Des barquettes de transport Habiller autant de bonnet que de doigts	Dénombrer, mémoriser le nombre Utiliser le nombre : - réaliser une collection de quantité équipotente à une collection-témoin (bonnets de doigts, doigts et cartes doigts) - mobiliser un symbole verbal pour communiquer une information orale : nommer la quantité	X		
	 <p>Les voyageurs</p>	Jeu type playmobil : véhicules + personnages à distance Des barquettes de transport Rapporter autant de personnage que de véhicules		X	X	
	 <p>Mise du couvert</p>	Une dizaine d'assiettes Une dizaine de gobelets Une dizaine de couverts variés Une table Des barquettes de transport Rapporter autant de cuillères que d'assiettes (de fourchettes, de couteaux, de gobelets)			X	X
	 <p>Les voitures et les garages</p>	Une centaine de voitures miniatures Une boîte contenant une centaine de cartons rectangulaires 10X5cm Grande pochette pouvant contenir jusqu'à 10 voitures. 1 pochette par élève Rapporter autant de garages que de voitures			X	X

	Nom du jeu <i>référence (éditeur, site, enseignant...)</i>	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
				PS	MS	GS
<i>Jeux mathématiques en maternelle. Activités clés. (Yvette Denny PEMF) http://www.ac-grenoble.fr/ien.bourgoin2/IMG/pdf_Jeux_mathematiques_en_mat.pdf</i>	 <p>Les maisons et les jardins</p>	<p>Une réserve de petites maisons (style jeu de Monopoly)</p> <p>Une collection de petits cartons représentant des jardins (vert) où les maisons seront posées : un carton par maison (on peut aussi utiliser des places de parking et des voitures)</p> <p>Des barquettes pour transporter les maisons</p> <p>Rapporter autant de maisons que de jardins</p>	<p>Dénombrer, mémoriser le nombre</p> <p>Utiliser le nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser une collection de quantité équipotente à une collection-témoin (maisons, jardins) - mobiliser un symbole verbal pour communiquer une information orale : nommer la quantité 		X	X
	 <p>Jeu de cartes et jetons</p>	<p>Une réserve de jetons</p> <p>Des cartes collection de 2 à 20 éléments (selon le niveau des élèves et selon s'ils sont proches ou à distance des jetons)</p> <p>Des barquettes pour le transport des jetons</p> <p>Rapporter autant de maisons que de jardins</p>	<p>Dénombrer, mémoriser le nombre</p> <p>Utiliser le nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser une collection de quantité équipotente à une collection-témoin (cartes collection, jetons) - mobiliser un symbole verbal pour communiquer une information orale : nommer la quantité 		X	X
	 <p>Le jeu des pions</p>	<p>Des jetons ou des pions de 2 couleurs</p> <p>Des dés</p> <p>Des cartes constellations classiques et non classiques</p> <p>Des cartes avec chiffres</p> <p>Des pistes de 12 cases (plus ou moins suivant les possibilités des enfants)</p>	<p>Dénombrer, mémoriser le nombre</p> <p>Utiliser le nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser une collection de quantité équipotente à une collection-témoin (dés ou cartes collections/nombres, jetons) - mobiliser un symbole verbal pour communiquer une information orale : nommer la quantité 			

Nom du jeu référence (éditeur, site, enseignant...)	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
			PS	MS	GS
 Les boîtes à œufs <i>Découvrir le monde, Dominique Valentin</i>	Une centaine de châtaignes dans une grande corbeille Une douzaine de boîtes de 12 œufs vides, peintes de couleurs différentes ou avec un repère bien visible pour être facilement identifiées/nommées Une barquette par enfant	Dénombrer, mémoriser le nombre Utiliser le nombre : - réaliser une collection de quantité équipotente à une collection-témoin (œufs, boîte) - nommer la quantité	X	X	X
 Le jeu des bidules <i>Découvrir le monde, Dominique Valentin</i>	Une centaine de « bidules » ou petits objets de récupération tous identiques (sur la photo, les bidules sont des embouts de petits flacons de sérum physiologique) Des jetons de couleurs différentes : un jeton jaune permet d'obtenir 1 seul bidule, un bleu en donne 2, un vert en donne 5 ... Une carte avec la valeur des jetons est affichée pour mémoire Un petit sac	Dénombrer, mémoriser le nombre, comprendre la notion d'échanges Utiliser le nombre : - réaliser une collection de quantité équipotente à un nombre - nommer la quantité Etudier les nombres : - quantifier des collections			X
 Le cartes à points <i>Découvrir le monde, Dominique Valentin</i>	Des cartes à points comportant de 1 à 6 (1 à 3 en PS, 1 à 6 en GS) gommettes réparties de différentes façons : configuration du dé ou désordonnées. Une barquette par enfant Une soixantaine de pions tous identiques dans une corbeille	Dénombrer, mémoriser le nombre Utiliser le nombre : - réaliser une collection de quantité équipotente à une collection-témoin (cartes à points/jetons) - nommer la quantité	X	X	
 Les trains	Une suite modèle d'objets collés sur une bande quadrillée (éloignée de la bande vierge) Une suite d'images à découper (leur disposition est différente de celle de la suite modèle) Une bande vierge représentant une suite d'autant de cases que le modèle Une paire de ciseaux	Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position - définir un sens de lecture, un sens de parcours, c'est-à-dire donner un ordre. - connaissance de la comptine numérique Se repérer dans l'espace : - se repérer sur le quadrillage orienté dans le sens de l'écrit (gauche, droite)	X	X	

Nom du jeu référence (éditeur, site, enseignant...)	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
			PS	MS	GS
 <p>Vers les maths MATERNELLE PETITE SECTION ACCES</p>	<p>Comment programmer et concevoir des situations d'apprentissages mathématiques en petite section, en moyenne section et en grande section ? Comment amener les élèves à résoudre des problèmes dès l'école maternelle ? Comment automatiser les compétences numériques des élèves ?</p>	<p>Compétences visées au niveau de Découvrir les nombres et leurs utilisations</p> <ul style="list-style-type: none"> - dénombrer des petites quantités (1 et 2, 1 à 4) - décomposer le nombre 3 - associer différentes représentations des nombres (1 à 3) - mémoriser une quantité - dénombrer des petites quantités (1 à 4) - poursuivre une suite répétitive 	X		
 <p>Vers les maths MATERNELLE MOYENNE SECTION ACCES</p>	<p>Comment associer la pratique du langage aux activités mathématiques ?</p> <p>Les nouveaux programmes sont entièrement en adéquation avec <i>Vers les maths</i></p>	<p>Compétences visées au niveau de Découvrir les nombres et leurs utilisations</p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître des petites quantités (1 à 5) - dénombrer une quantité - associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée. - décomposer les nombres 4, 5 - comparer des quantités - résoudre des problèmes portant sur les quantités (autant que, augmentation, diminution, réunion, partage) 		X	
 <p>Vers les maths MATERNELLE GRANDE SECTION ACCES</p>		<p>Compétences visées au niveau de Découvrir les nombres et leurs utilisations</p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître des petites quantités - dénombrer une quantité jusqu'à 5 - décomposer le nombre 4 - résoudre des problèmes portant sur les quantités (recherche de compléments) - résoudre des problèmes portant sur les quantités (partage) 			X