

Jeu du pommier : version « les couleurs »

Déroulement:

les enfants piochent un bouchon chacun leur tour dans un sac, s'ils tirent une pomme de la couleur de celles de leur planche, ils peuvent placer celle-ci dessus. Si ce n'est pas le cas, ils remettent la pomme de la mauvaise couleur dans le sac.

Le premier à remplir sa planche à gagner.

Compétences travaillées:

Explorer le monde :

- Connaître les couleurs
- Appairer deux éléments de la même couleur

Apprendre à vivre ensemble :

- Accepter de perdre
- Attendre son tour
- Respecter les règles

Jeu du pommier : version « 1, 2, 3 »

But : remplir son pommier le premier

Déroulement :

les enfants piochent un bouchon chacun leur tour dans un sac, et doivent placer la quantité de pommes piochée sur leur pommier. S'il pioche un ver ou un corbeau, il retire une pomme de celui-ci.

On peut n'utiliser qu'un type de représentation (chiffres, doigts..) ou une seule quantité (1 en doigts, dé et chiffre).

Compétences travaillées:

Explorer le monde :

- Connaître les couleurs
- Appairer deux éléments de la même couleur

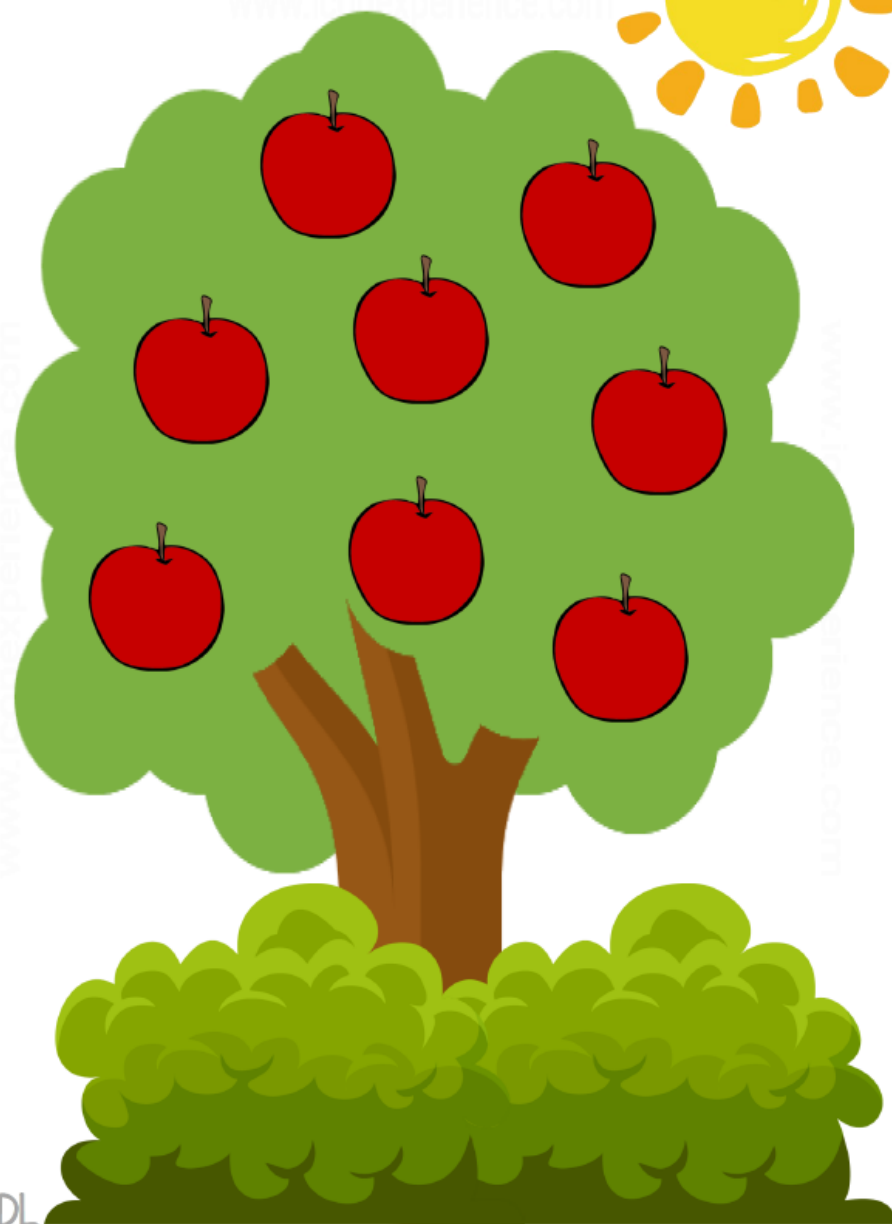
Apprendre à vivre ensemble :

- Accepter de perdre
- Attendre son tour
- Respecter les règles

Structurer sa pensée: (de 1 à 3)

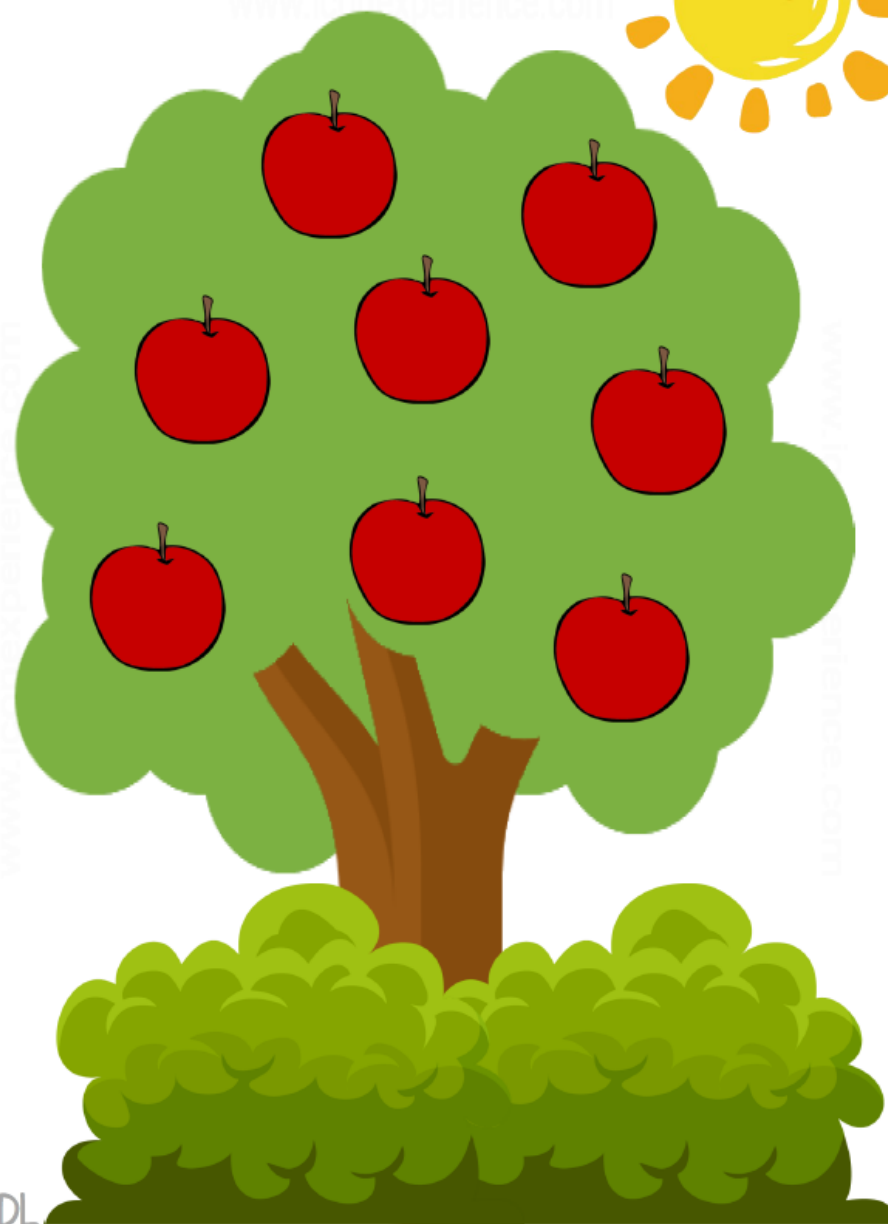
- Associer le nombre à son écriture chiffrée
- Associer le nombre à une quantité demandée
- Associer une représentation figurée à une quantité
- Savoir prendre une quantité demandée

Les pommes du pommier



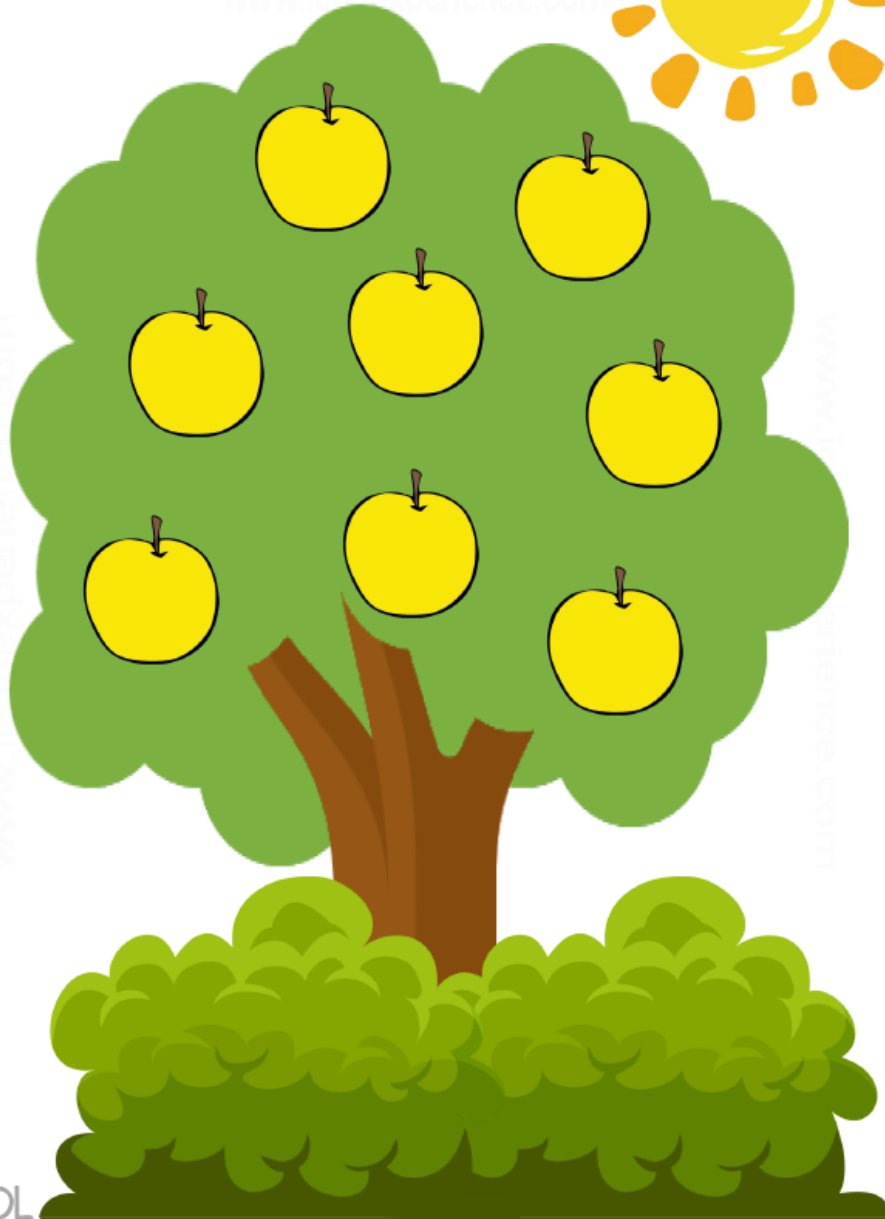
LCDL

Les pommes du pommier



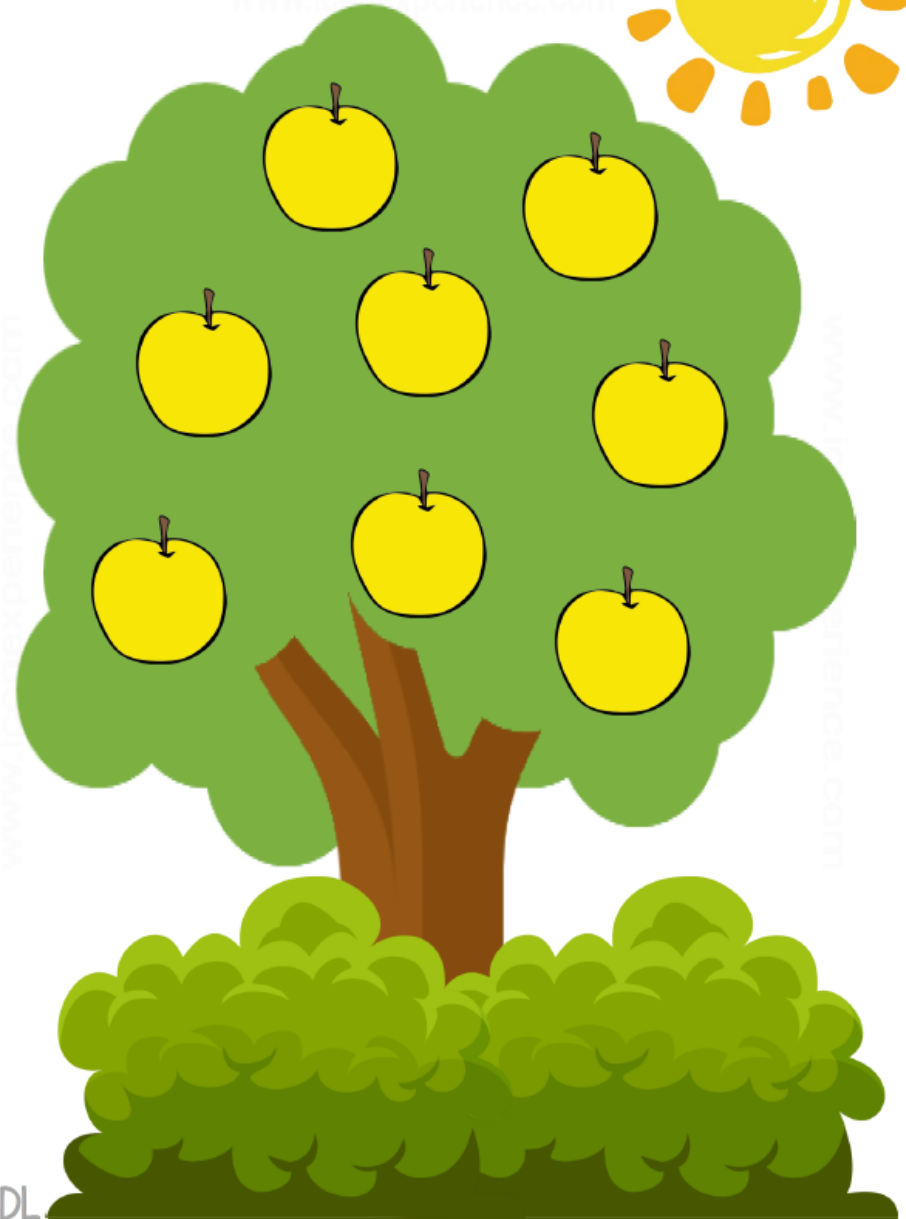
LCDL

Les pommes du pommier



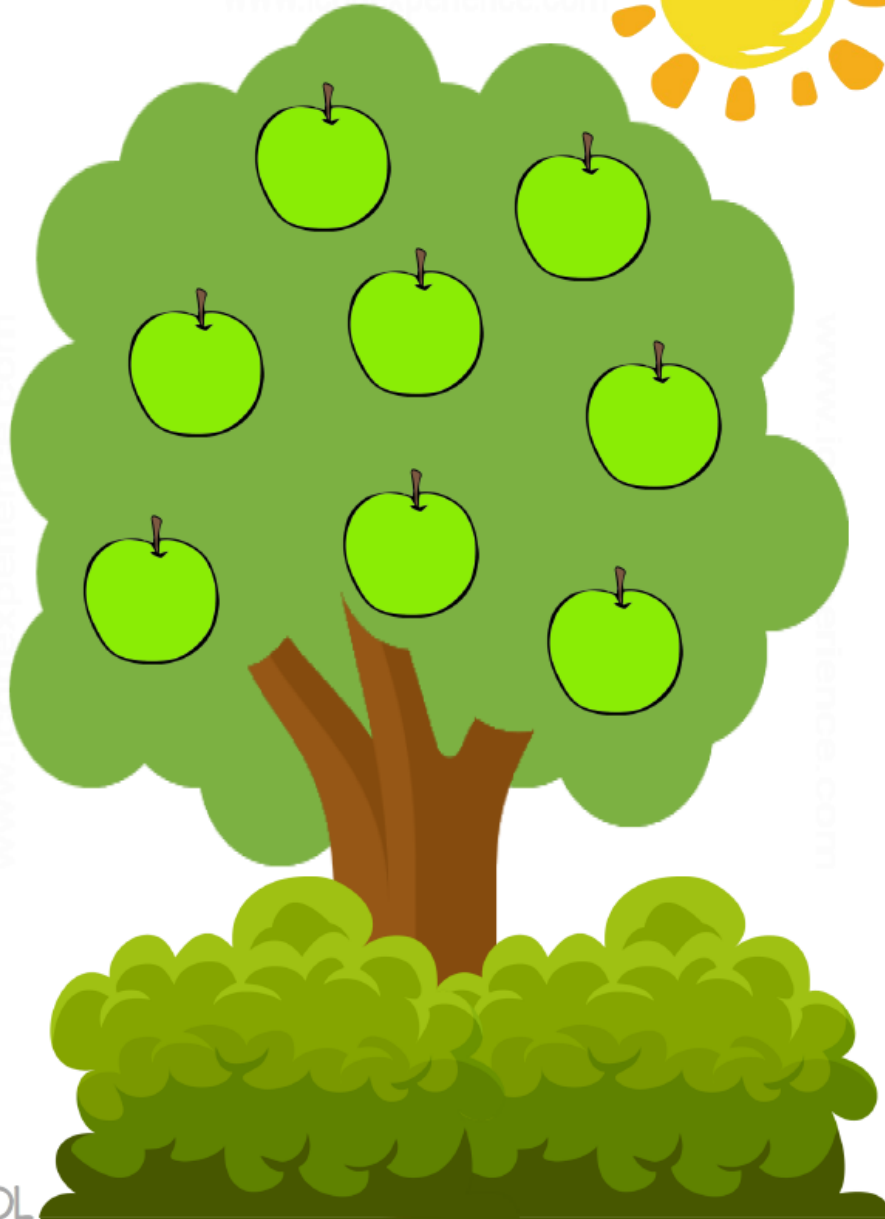
LCDL

Les pommes du pommier



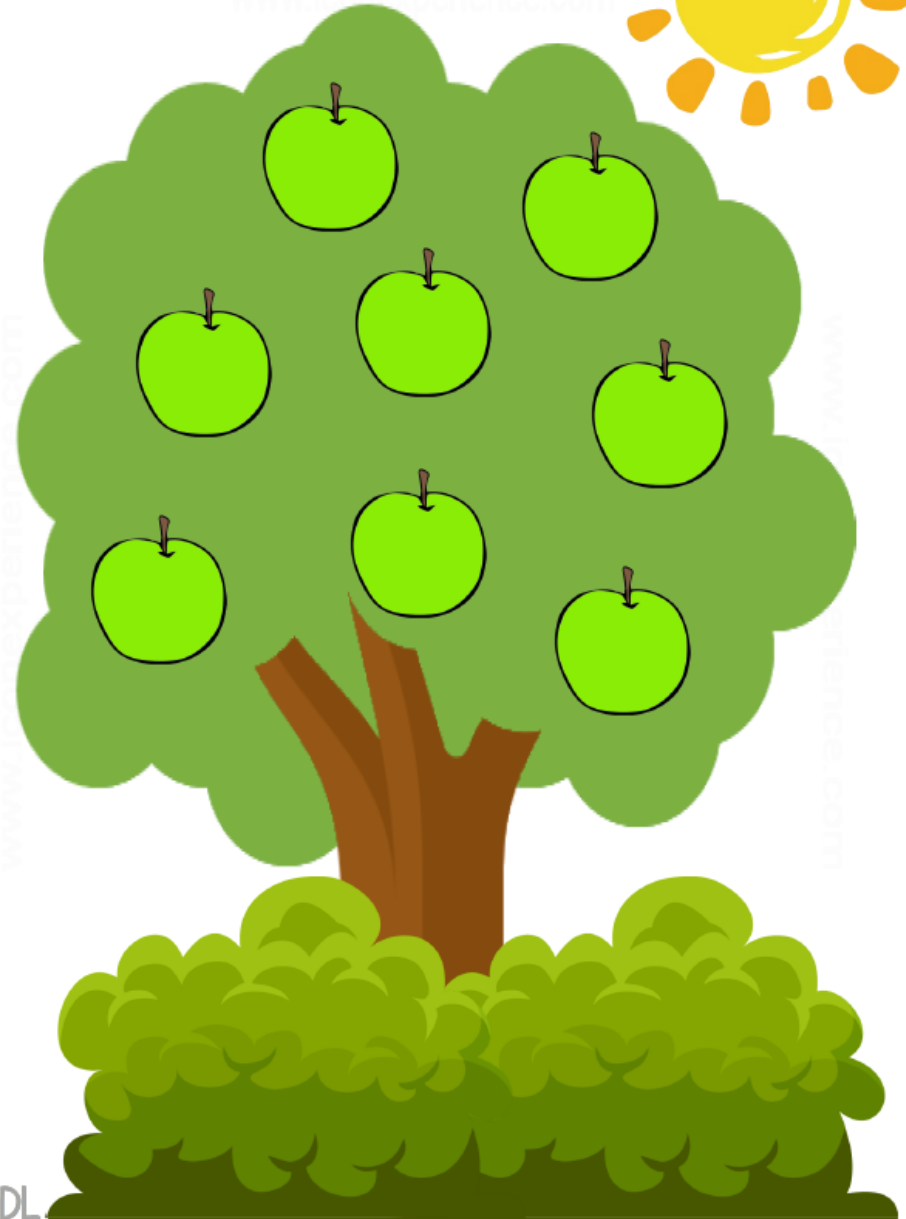
LCDL

Les pommes du pommier



LCDL

Les pommes du pommier



LCDL

