

Fiche jeu : Le bon coup de dés (2 à 12)

Domaine : construire les 1ers outils pour structurer sa pensée



Compétences:

Je sais dénombrer une quantité jusqu'à 12 .

Je reconnais l'écriture chiffrée des quantités de 2 à 12.

Je reconnais plusieurs représentations d'une même quantité.

Objectif: avoir coché / placé un jeton sur les 11 quantités de sa planche le 1er.

Titre / n°	déroulement	Enseignant / ATSEM	matériel	temps
Présentation	L'enseignant présente le jeu et son objectif. Les enfants tirent le dé chacun leur tour et place un jeton sur la quantité obtenue. Le but est d'avoir obtenu toutes les quantités le premier. Si on obtient une quantité déjà cachée par un jeton, on passe son tour.	L'enseignant discute et valide avec les enfants leurs réponses, recompte avec eux si besoin	Planches deux dés Des pions / bouillons ou des feutres effaçables	25minutes
Jeu	Les enfants jouent ensuite en jeu dirigé avec adulte puis en autonomie	http://laclassede-laurene.blogspot.fr/		

Le bon coup de dés !

LCDL

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Le bon coup de dés !

LCDL

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Le bon coup de dés !

LCDL

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Le bon coup de dés !

LCDL

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Le bon coup de dés !

LCDL

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Le bon coup de dés !

LCDL

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12