

C1_PS ENCORE DES ŒUFS !



Les enfants disposent d'une collection d'objets identiques (Lego® Duplo ou classiques Lego® 4X4 par exemple mais il peut s'agir également de graines).

Ils doivent disposer dans chacune des alvéoles soit d'une boîte de 6 œufs , soit de 10 œufs ou d'un bac à glaçons un objet et uniquement 1 de la collection.

Différenciation :

- Modifier la taille des bacs à glaçons ;
- Eloigner la collection d'objets et limiter si besoin le nombre de déplacements.
- Faire des commandes à l'adulte sous forme orale voire écrite (dessin...) selon la capacité de l'enfant.

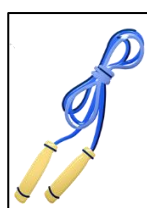
C1_MS LE JEU DE LA MARCHANDE

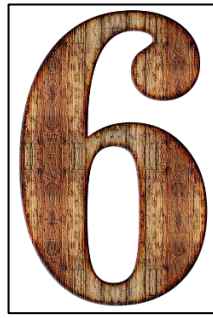
Matériel : la monnaie d'échange est constituée de Lego® identiques. Il en faudra de 2 couleurs différentes.

Les enfants disposent d'une image et de sa « valeur ».

1/ Ils doivent, pour l'obtenir, donner autant d'objets qu'indique sa valeur.

2/ Ils doivent, pour l'obtenir, donner autant d'objets qu'indique sa valeur mais avec deux couleurs de Lego® différentes.





Compétence : être capable d'évaluer des collections avec des procédures numériques ou non numériques

C1_GS DES LACS ET DES CYGNES !

Le cygne possède deux pattes.



Quel sera le nombre total de pattes de bébés cygnes que l'on voit sur cette image ?

