
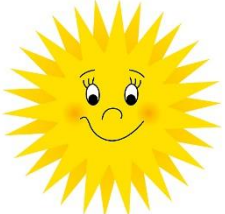








Vivre ensemble			<p><i>Comprendre et appliquer une règle de jeu.</i> <i>Apprendre à fixer son attention.</i> <i>Se comporter comme le membre d'un groupe :</i> <i>-être calme, ranger le matériel, ne pas détruire, ne pas dérober</i> <i>-respecter l'autre, l'écouter</i> <i>Accepter de perdre.</i> <i>Accepter d'être seul face à un autre enfant ou à un groupe.</i></p>
1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	L'oral	Échanger et réfléchir avec les autres	<p><i>Communiquer.</i> <i>Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer.</i> <i>Lire et comprendre un tableau de consignes.</i></p>
4 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Découvrir les nombres et leurs utilisations	Stabiliser la connaissance des petits nombres	<p><i><u>Étudier les nombres</u></i> <i>Lire 1, 2, 3</i> <i>+ et -</i></p>
	Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées		<p><i>Se repérer dans un tableau.</i> <i>Se repérer dans un espace plan.</i> <i>Mettre en relation logique.</i></p>
5 Explorer le monde			<p><i>Les engins volants</i> <i>L'histoire de l'aviation</i> <i>Approche d'une carte aérienne</i> <i>Le vent, le soleil</i> <i>L'air chaud monte</i></p>

Jeu collectif de 2 à 6 enfants

Matériel

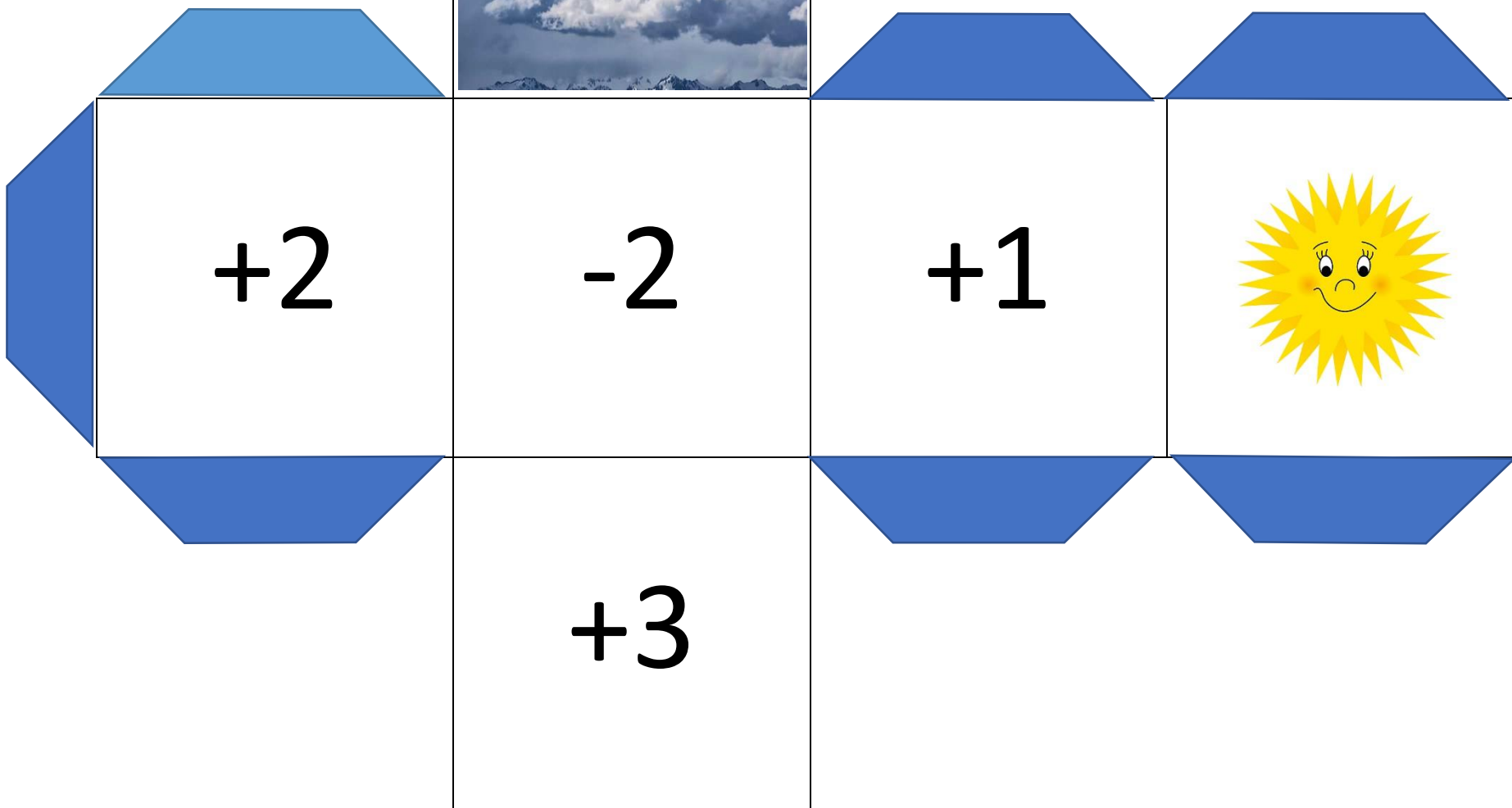
Une planche de jeu mise à l'échelle. Un pion par enfant. Un dé (voir ci-dessous). Cette carte ci-dessous identifiant les consignes

<u>Les règles du jeu</u>	
Si tu ne peux pas jouer, tu relances le dé	
+1, +2 ou +3	Tu montes du nombre de cases indiqué
-2	Tu descends du nombre de cases indiqué
	Tu passes ton tour ; il faut attendre que le nuage s'éloigne
	La chaleur te fait grimper. Tu te mets à la hauteur du joueur le plus haut.

arrivée					
<u>départ</u>	<u>départ</u>	<u>départ</u>	<u>départ</u>	<u>départ</u>	<u>départ</u>
					



Le dé



La règle du jeu des cerfs-volants

Gagne celui qui rejoint le haut du ciel de la planche de jeu.

Chaque joueur place son pion sur sa case départ de la colonne de sa couleur.

Les joueurs parcourent le chemin en tenant compte des indications données par le **dé** qu'ils lancent tour à tour selon un ordre défini au début de la partie.

Quand vient son tour, l'enfant lance ce dé et suit la consigne donnée. S'il ne peut pas jouer, il relance le dé.

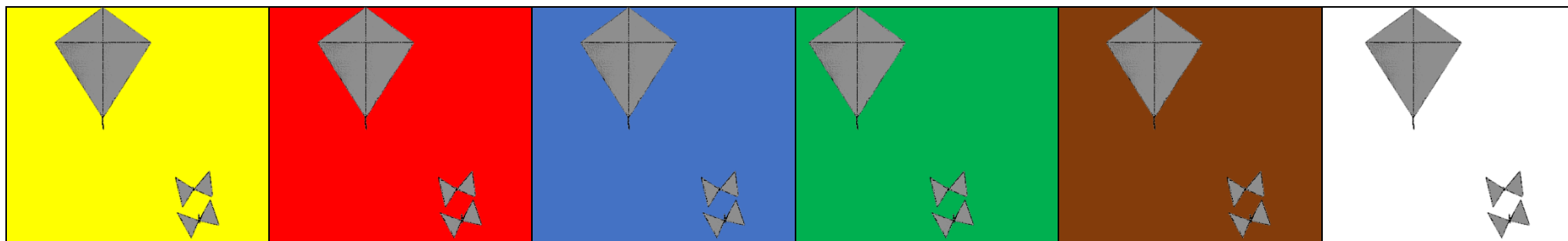
La carte fournie ci-dessous précise la conduite à tenir. (L'agrandir, la plastifier et la garder à portée de vue).

Consignes pour l'exploitation pédagogique :

-Verbaliser ses déplacements. Identifier les éléments d'illustration.

-Avoir recours à la carte de consignes pour rechercher une information ; lecture informative donc fonctionnelle

Les pions



Toute règle de jeu est modifiable. Elle peut être simplifiée ou complexifiée.