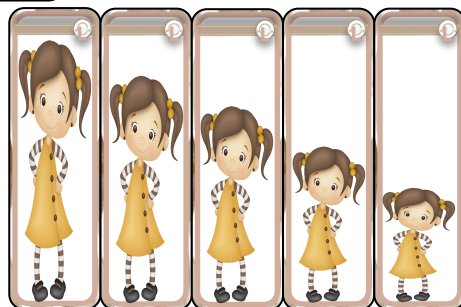
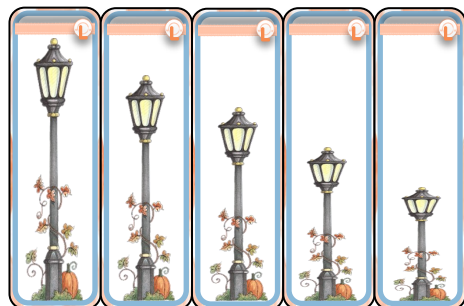


# Fiche jeu : Cartes à ranger

Domaines : mobiliser le langage / structurer sa pensée



Compétences:

Je classe des images selon des critères simples



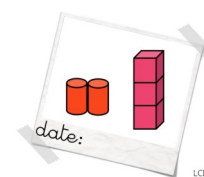
Je explique comment je fais / j'ai fait.



Je sais trier les objets selon un critère (masse, couleur, volume, longueur...)



Je sais aligner des objets



J'utilise un lexique adapté pour décrire une image.



Je sais apprécier les écarts



Je sais comparer 2 objets par rapport à un 3ème de référence.

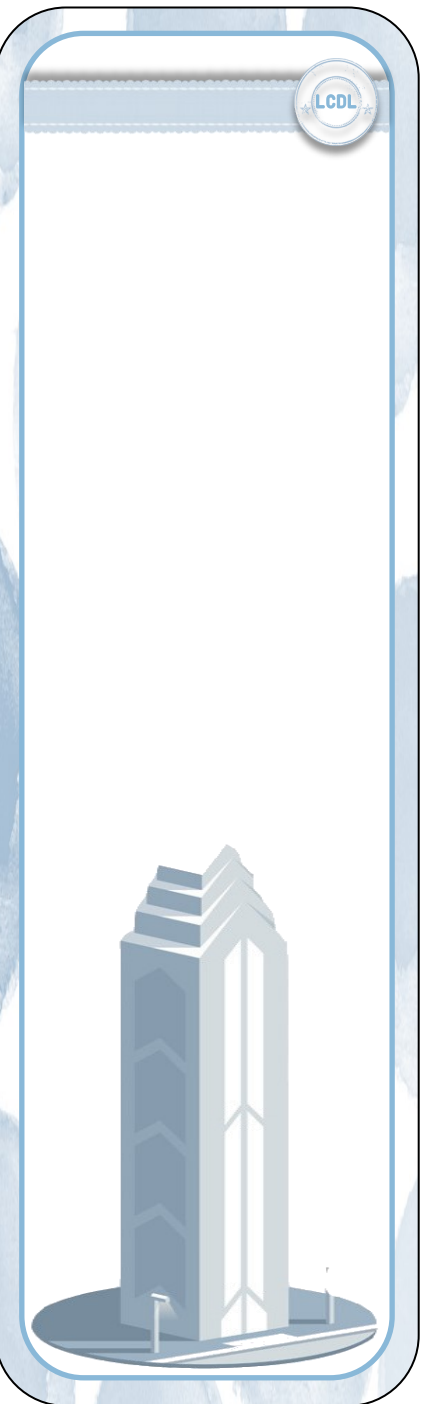
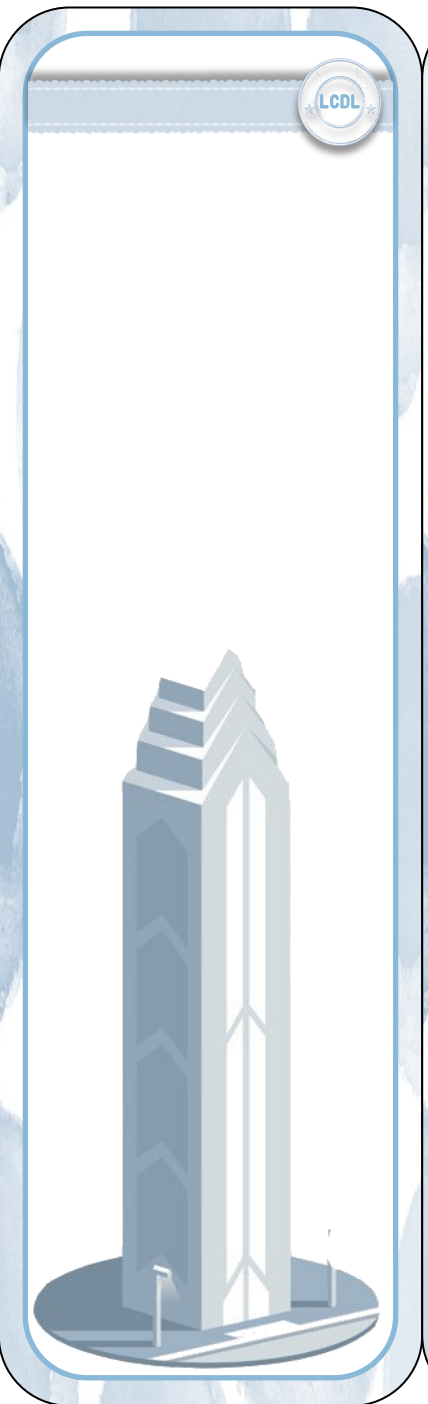
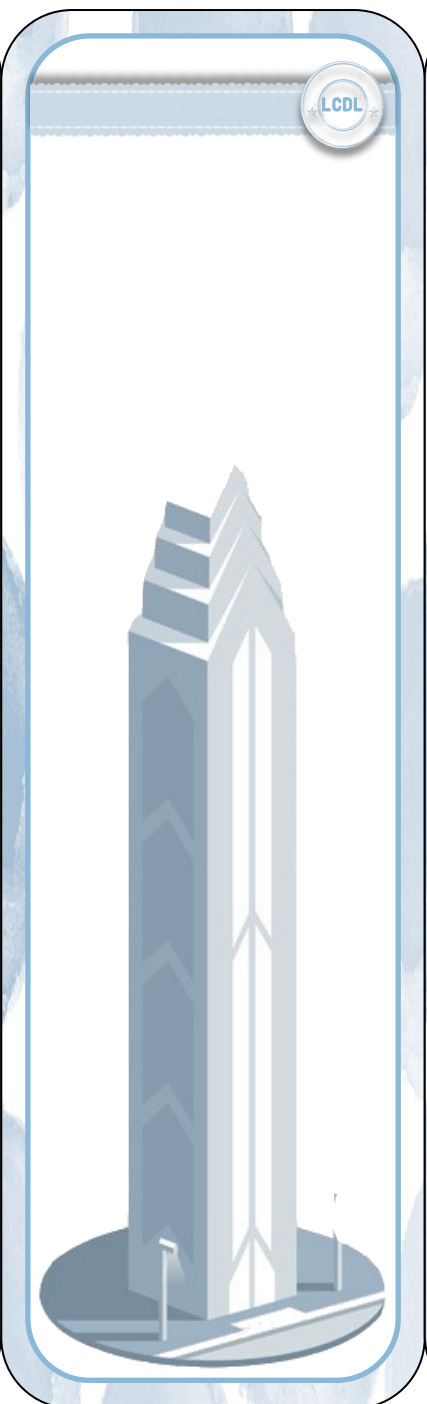
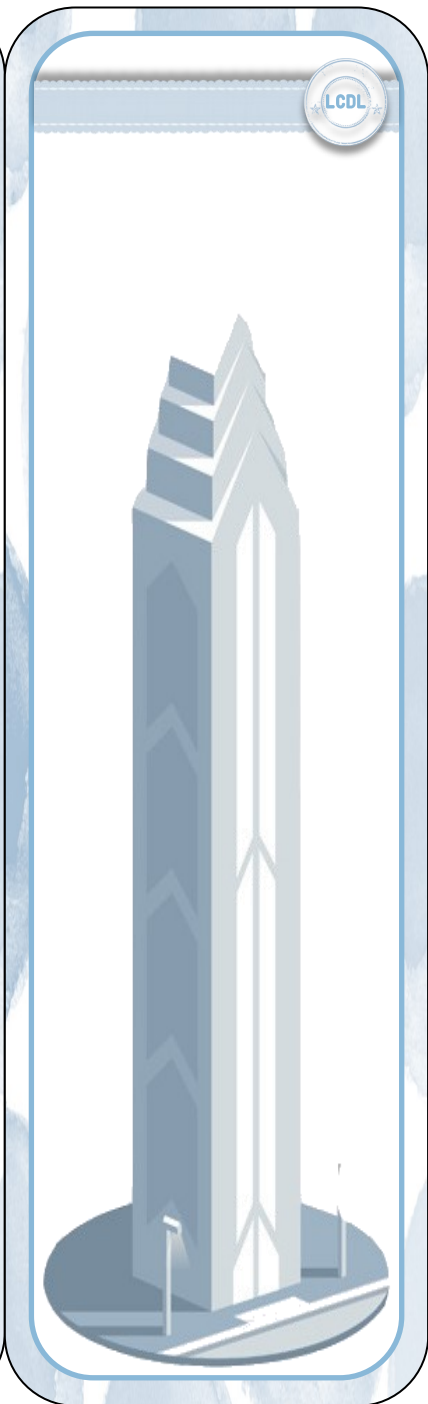
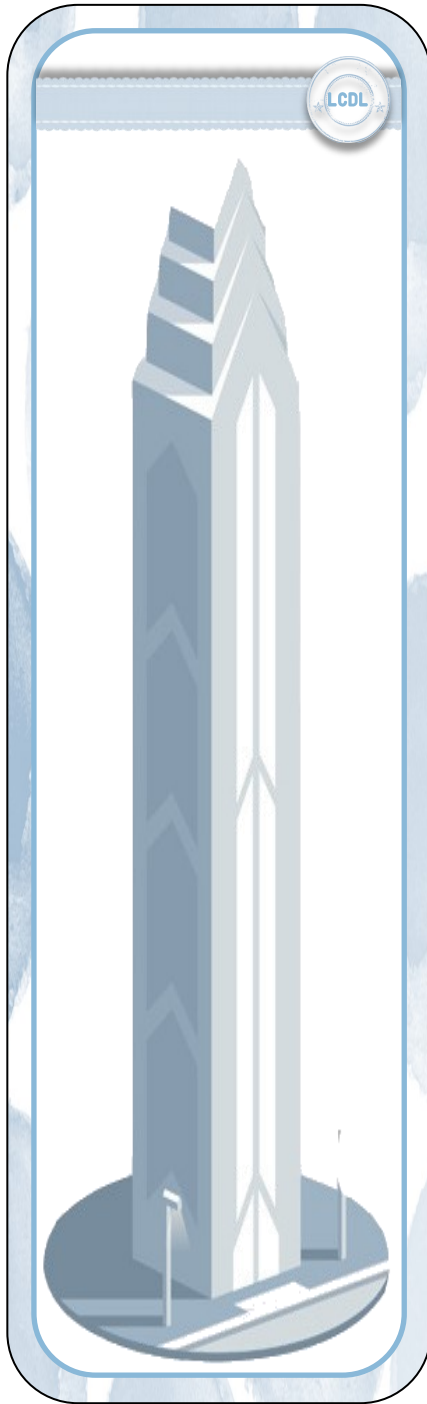


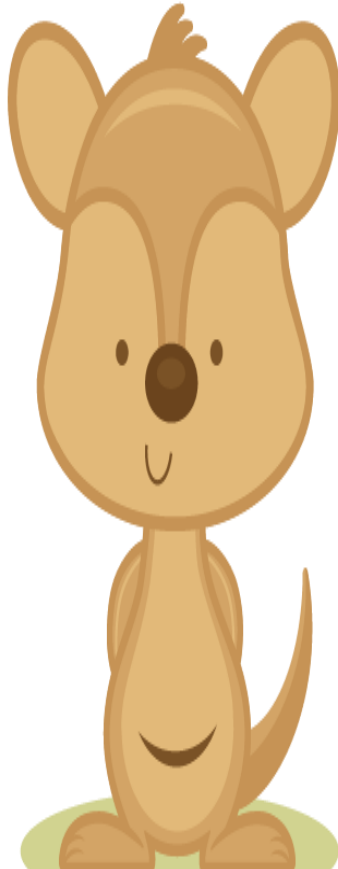
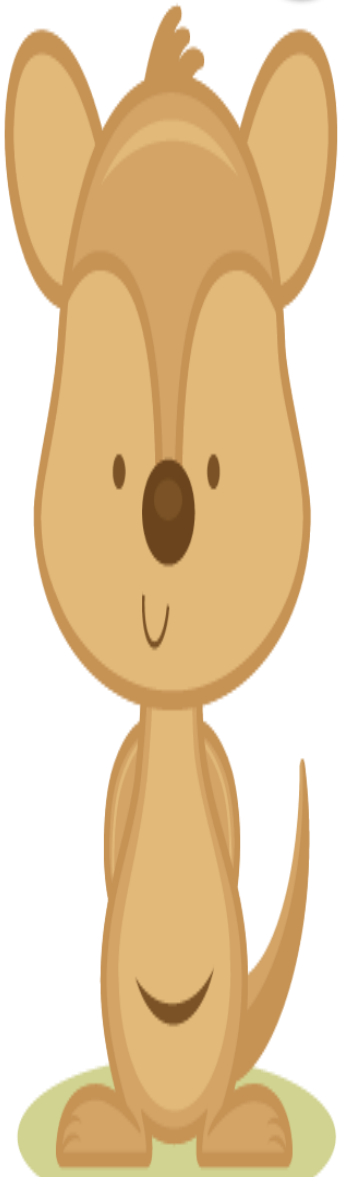
Objectif: ranger les cartes dans l'ordre croissant ou décroissant

Titre / n°	déroulement	Enseignant / ATSEM	matériel	temps
1 Présentation du jeu	L'enseignant présente le jeu : il faut ranger une série de 5 cartes de la + petite à la + grande ou inversement. Chaque joueur prend une série.	L'adulte questionne les enfants sur la consigne pour vérifier que tout soit clair .	Cartes di mistigri	15 minutes
2 Jeu dirigé	Les enfants rangent leur série dans un sens ou dans l'autre. On change la série quand l'enfant a fini.	L'enseignant valide avec les enfants leurs réponses .		15 minutes
3 autonomie	Lorsque la règle est bien assimilée, les enfants peuvent jouer au jeu en atelier autonome.		<a href="http://laclassedeLaurene.blogspot.fr/">http://laclassedeLaurene.blogspot.fr/</a>	15 minutes









LCDL



LCDL



LCDL



LCDL



LCDL





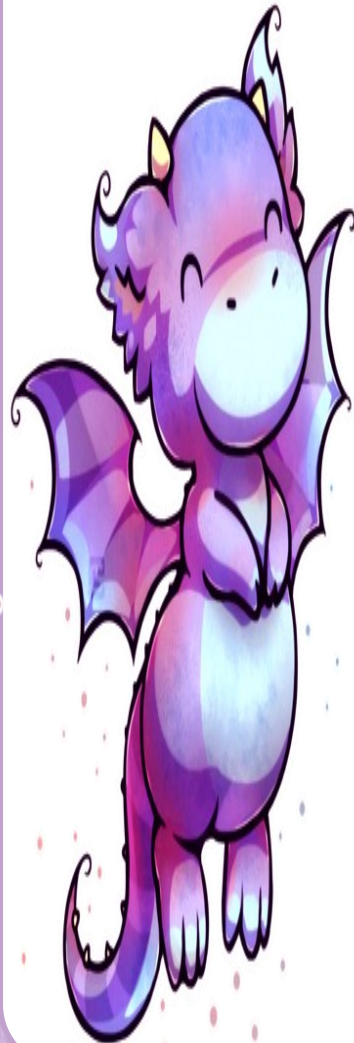




LCDL



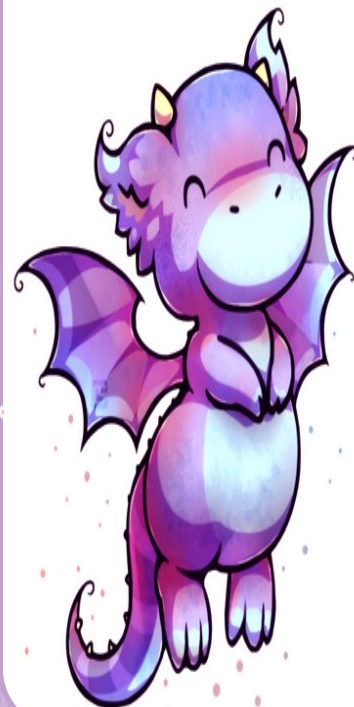
LCDL



LCDL



LCDL



LCDL

