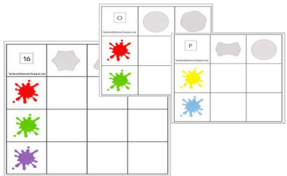
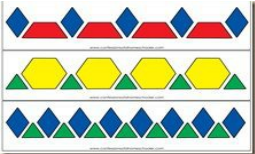


Défi/jeu		Compétences
	Abaques	Logique/Se repérer dans l'espace Différencier et trier des objets selon des critères simples (formes, couleurs...) Dénombrer une quantité Reproduire des agencements de formes de couleurs différentes en passant du plan horizontal au plan vertical
	Abaques Tableau à double entrée	Se repérer dans l'espace/Logique Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres Se repérer dans l'espace d'un tableau Développer le raisonnement logique Croiser des données
	Allumettes Modèles à reproduire	Se repérer dans l'espace/Motricité fine Situer des formes les unes par rapport aux autres pour reproduire un modèle en 2 dimensions Exercer sa motricité fine en manipulant les allumettes
	Alphabet (correspondance 3 écritures)	Découverte du principe alphabétique Reconnaître les lettres de l'alphabet dans les 3 écritures et établir des correspondances entre elles.
	Alphabet Pincettes à linge	Découverte du principe alphabétique/Motricité fine Reconnaître les lettres de l'alphabet dans les 3 écritures et établir des correspondances entre elles. Développer sa motricité fine en utilisant les pincettes à linge
	Attrimath Frises mosaïques	Se repérer dans l'espace Utiliser un jeu de construction pour reproduire un modèle en 2 dimensions. Situer et orienter des formes les unes par rapport aux autres



Attrimath Mosaïques

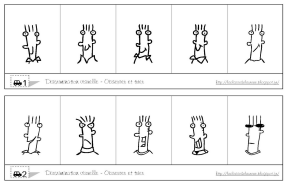
Se repérer dans l'espace/Numération

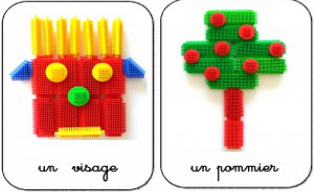
Utiliser un jeu de construction pour reproduire un modèle en 2 dimensions.

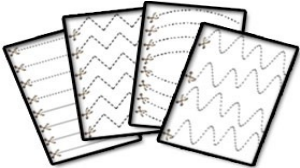
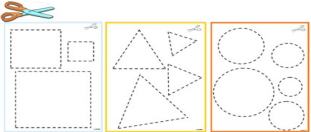
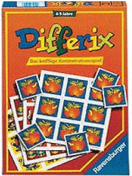
Situer et orienter des formes les unes par rapport aux autres

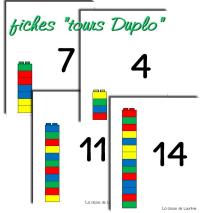
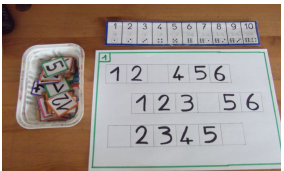
Prendre le nombres de formes demandées

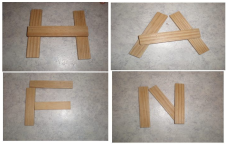
Initiation à la symétrie

	Baobabs	Motricité fine Pratiquer des exercices de manipulation qui permettent de renforcer la tonicité des mains Reproduire un modèle en 3 dimensions
	Bâtonnets	Se repérer dans l'espace Utiliser un jeu de construction pour reproduire un modèle en 2 dimensions.
	Boites à compter Discrimination visuelle	Préparation à l'entrée dans la lecture Développer sa discrimination visuelle (acuité et perception visuelle)
	Boites à compter Nathan	Numération Réaliser et comparer des collections Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée Percevoir globalement des petites quantités
	Cartes à compter	Numération Connaître la comptine numérique jusqu'à 10 Dénombrer jusqu'à 10 Connaître les différentes représentations du nombre jusqu'à 10 (doigts, constellations du dé, chiffres)
	Castle Logix	Se repérer dans l'espace/Logique Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet. Résoudre des problèmes faisant appel au raisonnement logique. Utiliser une fiche technique codée Développer sa concentration Développer les stratégies d'anticipation

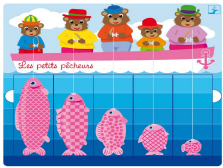
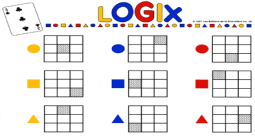
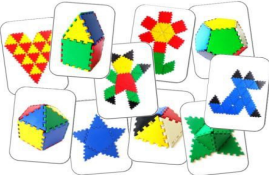
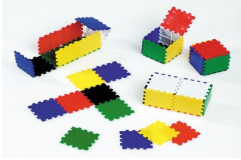
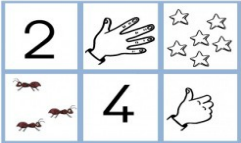
	Château de bois	Se repérer dans l'espace Utiliser un jeu de construction pour reproduire un modèle en 3 dimensions. Situer des formes les unes par rapport aux autres
	Chenilles	Motricité fine/Espace/Logique Pratiquer des exercices de manipulation qui permettent de renforcer la tonicité des mains Reproduire un modèle Reproduire un algorithme simple (couleur)
	Clipos Modèles à reproduire	Se repérer dans l'espace Utiliser un jeu de construction pour reproduire un modèle en 2 et 3 dimensions. Situer des formes les unes par rapport aux autres
	Colliers de perles	Motricité fine/Logique Pratiquer des exercices de manipulation qui permettent de renforcer la tonicité des mains Reproduire ou continuer un algorithme simple (formes, couleurs)
	Coloredo	Se repérer dans l'espace/Logique/Tri/Motricité fine Différencier et trier des objets selon la forme et des propriétés Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle Situer des objets les uns par rapport aux autres. Développer sa motricité fine
	Compter - Nathan	Numération/Logique Réaliser et comparer des collections Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée Résoudre des problèmes portant sur des quantités (augmentation, soustraction, distribution)

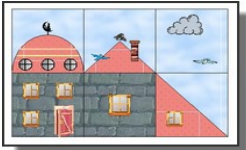
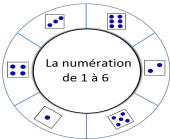
	Cubes	Se repérer dans l'espace Utiliser un jeu de construction pour reproduire un modèle en 3 dimensions. Situer des formes les unes par rapport aux autres
	Dans la cours de l'école Modèle à reproduire	Se repérer dans l'espace/Motricité fine Situer des formes les unes par rapport aux autres pour reproduire un modèle en 2 dimensions Exercer sa motricité fine
	Découpage	Motricité fine Pratiquer des exercices de manipulation qui permettent de renforcer la tonicité des mains Améliorer la tenue des ciseaux et de la feuille que l'on découpe
	Découpage de formes + collage + contour	Motricité fine Pratiquer des exercices de manipulation qui permettent de renforcer la tonicité des mains Améliorer la tenue des ciseaux et de la feuille que l'on découpe
	Déterminants (le/la, un/une)	Préparation à l'entrée dans la lecture Reconnaître et mémoriser des petits mots globalement.
	Differix	Préparation à l'entrée dans la lecture Développer sa discrimination visuelle (acuité et perception visuelle)

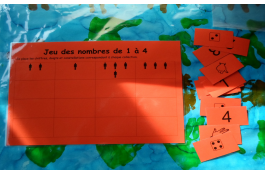
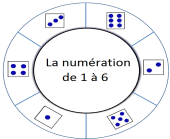
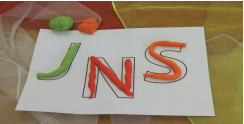
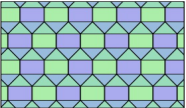
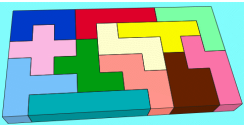
	Duplo Modèles à reproduire	Se repérer dans l'espace Utiliser un jeu de construction pour reproduire un modèle en 2 et 3 dimensions. Situer des formes les unes par rapport aux autres
	Duplo Tours	Se repérer dans l'espace/Numération/Logique Utiliser un jeu de construction pour reproduire un modèle Reproduire un agencement de couleur Compter le bon nombre de pièces.
	File numérique	Numération Connaître la comptine des nombres jusqu'à 20 Associer l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 20 Compléter une bande numérique avec des trous
	Form Shape	Préparation à l'entrée dans la lecture/ Espace/Tri Développer la discrimination visuelle Différencier les objets selon leurs formes et couleurs Se repérer dans l'espace d'un tableau.
	Géocoloredo	Se repérer dans l'espace/Motricité fine Placer les bonnes couleurs au bon endroit avec modèle dessous puis modèle à côté, puis modèle réduit Développer sa motricité fine
	Géoformes magnétiques Djeco	Se repérer dans l'espace Situer des formes les unes par rapport aux autres pour reproduire un modèle en 2 dimensions

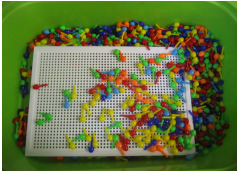
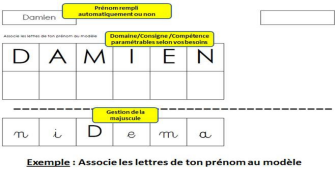
	Go Getter	Se repérer dans l'espace Situer des formes les unes par rapport aux autres Manipuler les formes pour les agencer correctement Anticiper et réaliser un parcours avec des contraintes
	Iotobo Mosaïques magnétiques	Se repérer dans l'espace Situer des formes les unes par rapport aux autres pour Reproduire un modèle en 2 dimensions
	Jours de la semaine	Préparation à l'entrée dans la lecture/se repérer dans le temps Reconnaître et mémoriser les jours de la semaine dans les 3 écritures.
	Julot l'Artiste	Numération/Logique/Espace Comparer et dénombrer des quantités jusqu'à 6 Associer une quantités à la constellation du dé correspondante ou à l'écriture chiffrée Situer des formes les unes par rapport aux autres (puzzle de l'escargot)
	Kapla Lettres	Découverte du principe alphabétique/ Espace Se familiariser avec les lettres de l'alphabet Situer des formes les unes par rapport aux autres Reproduire un modèle en 2 dimensions.

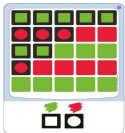
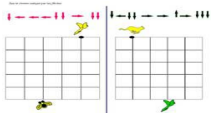
	Kapla Modèles 2D	Se repérer dans l'espace Utiliser un jeu de construction pour reproduire un modèle en 2 dimensions. Situer des formes les unes par rapport aux autres
	Kapla Modèles 3D	Se repérer dans l'espace Utiliser un jeu de construction pour reproduire un modèle en 3 dimensions. Situer des formes les unes par rapport aux autres
	Kataboum	Se repérer dans l'espace/Motricité fine Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle Situer des objets les uns par rapport aux autres Appréhender la notion d'équilibre. Reproduire des agencements de formes de couleurs différentes en passant du plan horizontal au plan vertical
	Laçage de lettres	Motricité fine Pratiquer des exercices de manipulation qui permettent de renforcer la tonicité des mains Se familiariser avec les lettres
	Lapinou déménage!	Se repérer dans l'espace Situer des formes les unes par rapport aux autres dans un espace clos Développer sa discrimination visuelle
	Lecture et graphismes	Préparation à l'entrée dans la lecture/Activités graphiques Reconnaître des mots à l'aide d'un référent. Reproduire les principaux graphismes utiles pour l'écriture cursive.

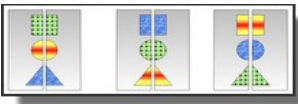
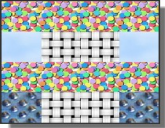
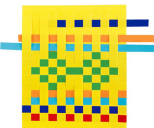
	Les petits pêcheurs	Logique/Préparation à la lecture Utiliser un codage Développer la discrimination visuelle Reconnaître les couleurs et les tailles
	Logik Ville	Se repérer dans l'espace/Logique Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet. Résoudre des problèmes faisant appel au raisonnement logique. Utiliser une fiche technique codée Développer sa concentration Développer les stratégies d'anticipation.
	Logix	Se repérer dans l'espace/Logique Se repérer sur un quadrillage Développer sa capacité de déduction Développer sa capacité à hiérarchiser des données Développer sa prise d'indices pertinents pour élaborer une stratégie
	Lokon Modèles en 2D	Se repérer dans l'espace Utiliser un jeu de construction pour reproduire un modèle en 3 dimensions. Situer des formes les unes par rapport aux autres
	Lokon Modèles en 3D	Se repérer dans l'espace Utiliser un jeu de construction pour reproduire un modèle en 3 dimensions. Situer des formes les unes par rapport aux autres
	Loto des quantités	Numération Dénombrer une quantité jusqu'à 10 Associer l'écriture chiffrée

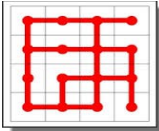
	M. Patate	Reproduire un modèle à l'identique. Reconstituer un visage. Trier des éléments en fonction d'un critère précis.
	Maisons Modèles à reproduire	Se repérer dans l'espace Situer des formes les unes par rapport aux autres pour reproduire un modèle en 2 dimensions
	Marrons/Cotillons	Se repérer dans l'espace/motricité fine Initiation au quadrillage. Se repérer dans l'espace de la boîte à œufs pour placer ses marrons correctement Utiliser une pince pour mettre les marrons dans les alvéoles
	Marteau	Motricité fine/Espace Pratiquer des exercices de manipulation qui permettent de renforcer la tonicité des mains Situer des formes les unes par rapport aux autres Reproduire un modèle
	Mathoeufs	Espace/Logique/numération Différencier et trier les objets selon des critères (couleur...) Réaliser et comparer des collections (plus que/moins que) Ajouter ou retirer des éléments pour construire une collection demandée Résoudre des problèmes par distribution.
	Matrica Asco Mosaïques	Se repérer dans l'espace/Motricité fine Se situer dans l'espace d'une grille Réaliser le dessin d'un objet en s'appuyant sur la géométrie, le comptage. Développer sa motricité fine et sa coordination
	Nombres de 1 à 10 Pinces à linge	Numération/motricité fine Dénombrer jusqu'à 10 Associer l'écriture chiffrée Utiliser les pinces à linge

	Nombres de 1 à 6 Différents représentations	Numération Connaître les différentes représentations du nombre jusqu'à 10 (doigts, constellations du dé, chiffres)
	Nombres de 11 à 20 Pinces à linge	Numération/motricité fine Dénombrer jusqu'à 20 Associer l'écriture chiffrée Utiliser les pinces à linge
	Pâte à modeler	Motricité fine Pratiquer des exercices de manipulation qui permettent de renforcer la tonicité des mains
	Pâte à modeler Chiffres	Motricité fine/apprendre à tracer les nombres Pratiquer des exercices de manipulation qui permettent de renforcer la tonicité des mains Se familiariser avec les chiffres
	Pâte à modeler Lettres	Motricité fine/Découverte du principe alphabétique Pratiquer des exercices de manipulation qui permettent de renforcer la tonicité des mains Se familiariser avec les lettres
	Pavage	Se repérer dans l'espace Situer des formes les unes par rapport aux autres pour reproduire un modèle en 2 dimensions
	Pentamino	Se repérer dans l'espace Réaliser un assemblage d'objets simples d'après modèle Agencer de formes dans un espace fermé Développer sa concentration

	Perles et bâtons	Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant)
	Picots	Se repérer dans l'espace Situer des formes les unes par rapport aux autres pour reproduire un modèle en 2 dimensions Exercer sa motricité fine Se repérer sur une grille
	Pistes graphiques dans le sable	Activités graphiques Pratiquer des exercices qui facilitent l'entrée dans l'écriture cursive
	Prénoms de la classe	Préparation à l'entrée dans la lecture Reconstituer des mots dans différentes écritures. Reconnaître des mots globalement.
	Préparation à la lecture Nathan	Préparation à l'entrée dans la lecture Développer sa discrimination visuelle (acuité et perception visuelle)
	Puzzles Animaux	Se repérer dans l'espace Situer des formes les unes par rapport aux autres Manipuler les formes pour les agencer correctement
	Puzzles artistes Sedrap	Se repérer dans l'espace Situer des formes les unes par rapport aux autres Manipuler les formes pour les agencer correctement

	Puzzles de la classe	Se repérer dans l'espace Situer des formes les unes par rapport aux autres Manipuler les formes pour les agencer correctement
	Puzzles des quantités	Numération Dénombrer jusqu'à 10 Associer l'écriture chiffrée
	Puzzles numériques	Numération Reconnaître les nombres jusqu'à 10. Ordonner les nombres jusqu'à 10.
	Pyramides Merlin	Se repérer dans l'espace Situer des formes les unes par rapport aux autres pour reproduire un modèle en 3 dimensions
	Quadriludi	Se repérer dans l'espace/Logique Se repérer sur une grille Situer des formes les unes par rapport aux autres et sur la grille. Savoir utiliser un codage
	Rush Hour	Se repérer dans l'espace/Logique Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet. Résoudre des problèmes faisant appel au raisonnement logique. Utiliser une fiche technique codée Développer sa concentration Développer les stratégies d'anticipation.
	Se déplacer sur un quadrillage	Se repérer dans l'espace Se déplacer sur un quadrillage. Savoir utiliser le sens des flèches pour se déplacer

	Sudoku	Se repérer dans l'espace/Motricité fine Savoir organiser des objets dans l'espace en respectant 3 contraintes (ligne, colonne et « zone »)
	Symétrie	Se repérer dans l'espace Approche de la symétrie
	Tableaux double entrée	Se repérer dans l'espace/Logique Développer le raisonnement logique. Se repérer dans un tableau. Croiser des données.
	Tangram	Se repérer dans l'espace Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant)
	Tangram 3D	Se repérer dans l'espace Savoir reproduire l'organisation dans l'espace en 3 dimensions d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant)
	Technico	Se repérer dans l'espace/Motricité fine Réaliser des constructions en utilisant des fiches de fabrication Développer sa motricité fine (visser/dévisser)
	Textures Modèles à reproduire	Se repérer dans l'espace Situer des formes les unes par rapport aux autres pour reproduire un modèle en 2 dimensions
	Tressage	Motricité fine Pratiquer des exercices de manipulation qui permettent de renforcer la tonicité des mains

	Trouver Charlie	Préparation à l'entrée dans la lecture Développer sa discrimination visuelle (acuité et perception visuelle)
	Tuyaux Modèles à reproduire	Se repérer dans l'espace Situer des formes les unes par rapport aux autres pour reproduire un modèle en 2 dimensions
	Verticubes	Se repérer dans l'espace Situer des formes les unes par rapport aux autres. Approche du plan vertical
	Visse et dessine	Motricité fine Pratiquer des exercices de manipulation qui permettent de renforcer la tonicité des mains