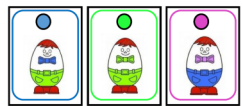


LOGICO-MATHEMATIQUES



Jeu des lapins

COMPTER/INFERER: Compter et se représenter une quantité non visible.



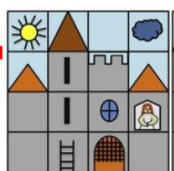
Mathoeufs

CLASSER: Classer en fonction d'un critère.



Images séquentielles

SERIER: Observer et sérier des images dans l'ordre chronologique de l'histoire.

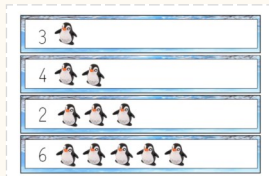


Jeu du château

SE REPERER: Observer et décrire la position d'un objet à un camarades.

Observations:

LOGICO-MATHEMATIQUES



Jeu des pingouins

COMPTER/INFERER: Compter, ajouter, retirer pour obtenir une quantité.



Carte de nomenclature

CATEGORISER: Ranger par catégories et les nommer.



Boîtes à compter

COMPTER/DENOMBRER: Placer la même quantité qu'indiqué par la carte modèle (autant que)



Jeu des cartes positions

SE REPERER: Utiliser les mots pour décrire la position par rapport à un objets.

Observations: