

## Référentiel de compétences acquises par la pratique des jeux de société

Compétences en fin de Petite section	Compétences en fin de Moyenne section	Compétences en fin de Grande section
<p><b>Savoir jouer à des jeux à règles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter les règles sociales.</li> <li>• Tenir compte de l'autre.</li> <li>• Jouer chacun à son tour.</li> <li>• Connaître et appliquer une règle.</li> <li>• Pouvoir jouer à 2 avec l'adulte à quelques jeux très simples et très brefs, bien connus des enfants.</li> <li>• Pouvoir jouer à 4 avec l'adulte à quelques jeux très simples et très brefs, bien connus des enfants.</li> </ul> <p><b>Connaître et appliquer une règle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pouvoir jouer à 2 avec l'adulte à quelques jeux très simples et très brefs, bien connus des enfants</li> <li>• Pouvoir jouer à 4 avec l'adulte à quelques jeux très simples et très brefs, bien connus des enfant ;</li> </ul> <p><b>Savoir utiliser un dé pour jouer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Savoir lancer le dé (activité motrice) <ul style="list-style-type: none"> <li>- un dé de couleurs</li> <li>- un dé des constellations ( de 1 à 3) ou une carte (reconnaissance globale)</li> </ul> </li> <li>• Savoir « lire » le dé = avoir pris conscience que seule la face supérieure du dé doit être prise en compte pour jouer.</li> <li>• Etre capable de conduire une action adaptée à partir de cette lecture</li> <li>• Connaître seul la comptine numérique jusqu'à 5 ou 6 et pouvoir éventuellement l'utiliser de façon accompagnée.</li> </ul>	<p><b>Savoir jouer à des jeux à règles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter les règles sociales.</li> <li>• Tenir compte de l'autre.</li> <li>• Jouer chacun à son tour.</li> <li>• Connaître et appliquer une règle.</li> <li>• Pouvoir jouer à 2 avec l'adulte à quelques jeux très simples et très brefs, bien connus des enfants.</li> <li>• Pouvoir jouer à 4 avec l'adulte à quelques jeux très simples et très brefs, bien connus des enfants.</li> <li>• Accepter de passer son tour (en cas d'impossibilité de jouer, ex : jeu de dominos)</li> <li>• Accepter de perdre (dédramatisation)</li> </ul> <p><b>Connaître et appliquer une règle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pouvoir jouer à 4 avec l'adulte à quelques jeux très simples et très brefs, bien connus des enfants</li> <li>• respecter les règles spécifiques à chaque jeu</li> <li>• pouvoir jouer à 2,3 ou 4 sans adulte à des jeux connus, dans le respect des règles</li> </ul> <p><b>Savoir utiliser un dé pour jouer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Savoir « lire » le dé = avoir pris conscience que seule la face supérieure du dé doit être prise en compte pour jouer.</li> <li>• Etre capable de conduire une action adaptée à partir de cette lecture</li> <li>• Etre capable d'utiliser un dé de constellations (de 1 à 6) ou une carte pour prendre autant d'objets ou avancer d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé (ou sur la carte),quelque soit la procédure utilisée</li> </ul>	<p><b>Savoir jouer à des jeux à règles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter les règles sociales</li> <li>• tenir compte de l'autre</li> <li>• jouer chacun à son tour</li> <li>• attendre son tour pour jouer</li> <li>• accepter de passer son tour en cas d'incapacité de jouer</li> <li>• accepter de perdre et admettre les « coups du hasard »</li> </ul> <p><b>Connaître et appliquer une règle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• savoir jouer à 2 ou en groupes restreints) sans adulte à des jeux bien connus, dans le respect total des règles</li> <li>• respecter les règles spécifiques à chaque jeu</li> <li>• savoir prendre le départ en ayant recours à des procédés aléatoires (emploi d'un dé, désignation par choix direct )</li> </ul> <p><b>Savoir utiliser un dé pour jouer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Savoir « lire » le dé et être capable de conduire une action adaptée à partir de cette lecture</li> <li>• un dé des constellations</li> <li>• un dé chiffré</li> <li>• Etre capable d'utiliser un dé de constellations (de 1 à 6) ou une carte pour prendre autant d'objets ou avancer d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé(ou sur la carte),quelque soit la procédure utilisée</li> <li>• Procédure non numérique = correspondance terme à terme</li> <li>• Procédure numérique = reconnaissance globale, dénombrement</li> <li>• Savoir utiliser des informations données par deux</li> </ul>

## Référentiel de compétences acquises par la pratique des jeux de société

<p><b>Etre capable d'utiliser des dominos, des couleurs, des formes (simples et bien différenciées).</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Savoir les "lire" en prenant en compte les deux parties de chaque domino;</li> <li>• Savoir les assembler en fonction de couleurs, puis de formes simples.</li> <li>• Savoir les disposer ( disposition linéaire de gauche à droite, dispositions sur piste avec une aide )</li> </ul> <p><b>Savoir se déplacer sur une piste</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Savoir respecter l'ordre de progression sur une piste réduite</li> <li>• Connaître seul la comptine numérique jusqu'à 5 et pouvoir l'utiliser</li> <li>• Savoir prendre autant d'éléments que cela est indiqué par les constellations du dé ( quantité 3)</li> <li>• Savoir placer un élément dans chaque case de la piste.</li> </ul> <p><b>Savoir comparer deux collections très différentes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Savoir exprimer cette comparaison à l'aide d'un vocabulaire « quantifiant » (beaucoup, pas beaucoup...).</li> <li>• Etre capable de construire une collection équipotente à une collection de référence éloignée, quel que soit le nombre de déplacements.</li> <li>• Limiter la quantité à 3 éléments. Savoir comparer deux</li> <li>• collections de cardinal proche</li> <li>• ( n ou = 3 )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procédure non numérique = correspondance terme à terme</li> <li>• Procédure numérique = reconnaissance globale, dénombrement</li> <li>• Savoir utiliser des informations données par deux dés (être capable de « combiner », d'associer deux informations et de conduire une action adaptée à cette lecture) :</li> <li>• couleur / forme</li> <li>• couleur / constellation</li> <li>• forme / constellation</li> </ul> <p><b>Savoir utiliser des dominos, des couleurs, des quantités</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Savoir les "lire" en prenant en compte les deux parties de chaque domino.</li> <li>• Savoir compléter un domino (formes simples / couleurs)</li> <li>• Savoir disposer les dominos en respectant la concordance des couleurs, des figures, des constellations (la structure de la chaîne sera aléatoire).</li> </ul> <p><b>Savoir se déplacer sur une piste</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Savoir respecter l'ordre de progression sur une piste</li> <li>• Connaître seul la comptine numérique jusqu'à 12 et pouvoir l'utiliser de façon accompagnée au delà.</li> <li>• Savoir prendre autant d'éléments que cela est indiqué par le dé, la carte ou oralement (quantité &lt; 6)</li> <li>• Savoir placer un élément dans chaque case ou boîte</li> </ul> <p><b>Savoir comparer deux collections</b></p>	<p>dés (être capable de « combiner », d'associer deux informations et de conduire une action adaptée à cette lecture) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ couleur / forme .</li> <li>⇒ couleur / constellation</li> <li>⇒ forme / constellation</li> <li>⇒ constellation /constellation (en s'aidant si besoin de la comptine numérique)</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• écritures chiffrées (en s'aidant si besoin de la comptine numérique et de la bande numérique)</li> </ul> <p><b>Savoir utiliser des dominos (dominos des couleurs, des formes, des quantités = constellations numériques ou écritures chiffrée)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Savoir les "lire" en prenant en compte les deux parties.</li> <li>• Savoir compléter un domino</li> <li>• Savoir produire un domino</li> <li>• Savoir disposer les dominos en</li> <li>• respectant la concordance des couleurs, des figures, des constellations (la structure de la chaîne sera aléatoire</li> <li>• Savoir réorganiser spatialement une collection (afin de pouvoir prendre en compte plus facilement l'ensemble de ses éléments)</li> </ul> <p><b>Savoir se déplacer sur un piste</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Savoir respecter l'ordre de progression sur une piste</li> <li>• Connaître seul la comptine numérique jusqu'à 30 et pouvoir l'utiliser de façon accompagnée au delà, si nécessaire.</li> <li>• Savoir prendre autant d'éléments que cela est indiqué par le dé, la carte ou oralement (quantité &lt; 12) Savoir placer un élément dans chaque</li> </ul>
--	---	--

## Référentiel de compétences acquises par la pratique des jeux de société

	<p><b>très différentes</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Savoir dénombrer une collection comprenant un nombre d'éléments <math>&lt;</math> ou <math>=</math> à 10 ( Pour des collections diverses : elles sont déplaçables ou non déplaçables mais dans ce cas, les éléments seront alignés ).</li><li>• Etre capable de construire des collections équipotentes</li><li>• Savoir comparer deux collections de cardinal proche (<math>n &lt;</math> ou <math>=</math> à 10), l'estimation globale ne convenant plus, quelque soit la procédure utilisée :<ul style="list-style-type: none"><li>⇒ correspondance terme à terme ou paquet à paquet,</li><li>⇒ organisation géométrique permettant ces associations</li><li>⇒ utilisation des boîtes à compter</li></ul></li><li>• Avoir pris conscience que les écritures chiffrée permettent de garder la mémoire des quantités ( sans pour cela être capable de lire ou d'écrire des écritures chiffrées)</li></ul> <p><b>Etre capable d'utiliser et de comprendre le sens de procédures variées</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Etre capable de s'approprier un problème En connaître la finalité, les enjeux. Etre capable de mettre en place une procédure de résolution.</li><li>• Etre capable de situer son action par rapport à la tâche à accomplir (le but est-il atteint ?)</li></ul>	<p>case (ou chaque boîte).</p> <p><b>Savoir comparer deux collections très différentes</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Savoir dénombrer une collection comprenant un nombre d'éléments <math>&lt;</math> ou <math>=</math> à 12 ( Pour des collections</li><li>• diverses : elles sont déplaçables ou non déplaçables, alignées ou non, ...)</li><li>• Etre capable de construire une collection équipotente à une collection de référence</li><li>• Savoir comparer deux collections de cardinal proche (<math>n &lt;</math> ou <math>=</math> à 10), l'estimation globale ne convenant plus, quelque soit la procédure utilisée<ul style="list-style-type: none"><li>⇒ correspondance terme à terme ou paquet à paquet,</li><li>⇒ organisation géométrique permettant ces associations</li><li>⇒ dénombrement.</li></ul></li><li>• Avoir pris conscience que les écritures chiffrée permettent de garder la mémoire des quantités</li></ul> <p><b>Etre capable d'utiliser et de comprendre le sens de procédures variées</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Etre capable de s'approprier un problème</li><li>• En connaître la finalité, les enjeux. Etre capable de mettre en place une procédure de résolution, situer son action par rapport à la tâche à accomplir.</li><li>• Savoir rechercher des procédures efficaces</li><li>• Savoir anticiper, mettre en œuvre une stratégie pour essayer de gagner.</li></ul>
--	---	---