

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

Référentiel de compétences acquises par la pratique des jeux de société

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

Référentiel de compétences acquises par la pratique des jeux de société

très différentes

- Savoir dénombrer une collection comprenant un nombre d'éléments $<$ ou $=$ à 10 (Pour des collections diverses : elles sont déplaçables ou non déplaçables mais dans ce cas, les éléments seront alignés).
- Etre capable de construire des collections équipotentes
- Savoir comparer deux collections de cardinal proche ($n <$ ou $=$ à 10), l'estimation globale ne convenant plus, quelque soit la procédure utilisée :
 - ⇒ correspondance terme à terme ou paquet à paquet,
 - ⇒ organisation géométrique permettant ces associations
 - ⇒ utilisation des boîtes à compter
- 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)

Etre capable d'utiliser et de comprendre le sens de procédures variées

- Etre capable de s'approprier un problème En connaître la finalité, les enjeux. Etre capable de mettre en place une procédure de résolution.
- Etre capable de situer son action par rapport à la tâche à accomplir (le but est-il atteint ?)

case (ou chaque boîte).

Savoir comparer deux collections très différentes

- Savoir dénombrer une collection comprenant un nombre d'éléments $<$ ou $=$ à 12 (Pour des collections
- diverses : elles sont déplaçables ou non déplaçables, alignées ou non, ...)
- Etre capable de construire une collection équipotente à une collection de référence
- Savoir comparer deux collections de cardinal proche ($n <$ ou $=$ à 10), l'estimation globale ne convenant plus, quelque soit la procédure utilisée
 - ⇒ correspondance terme à terme ou paquet à paquet,
 - ⇒ organisation géométrique permettant ces associations
 - ⇒ dénombrement.
- Avoir pris conscience que les écritures chiffrée permettent de garder la mémoire des quantités

Etre capable d'utiliser et de comprendre le sens de procédures variées

- Etre capable de s'approprier un problème
- 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.
- Savoir rechercher des procédures efficaces
- Savoir anticiper, mettre en œuvre une stratégie pour essayer de gagner.