

Jeux pour les ateliers d'aide personnalisée :

Cycle 2 lot n°2

Gare au minet

Ce jeu permet d'entraîner la conscience de la rime et la conscience syllabique. 6 activités ont été prévues :

- Dire si deux mots rimes.
- Trouver, dans un choix multiple, le mot qui rime avec l'item cible.
- Dire si une syllabe se trouve dans le mot cible.
- Dire la première, la deuxième ou la troisième syllabe du mot cible.
- Donner le nombre de syllabes du mot cible.
- Enlever la première ou la deuxième syllabe d'un mot bisyllabique.



La pêche aux nombres

C'est un jeu conçu pour un atelier de 6 enfants qui s'adresse aux élèves de grande section et de CP.

Objectifs :

- Dénombrer et réaliser des quantités en utilisant le comptage un à un ou des groupements par dizaine.
- S'approprier de nouveaux outils pour dénombrer : compter, représenter des quantités à l'aide des repères 5 et 10.
- Découvrir la numération décimale : interpréter l'écriture chiffrée d'un nombre.
- Résoudre mentalement des problèmes à données numériques simples.