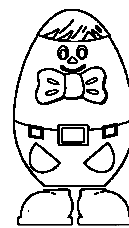
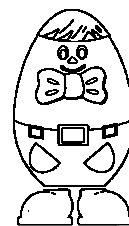


NIVEAU 1



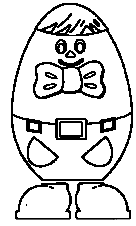
- **Construction** de MO à partir de fiches coloriés. Les 36 MO en Couleur sont dispo sur le site de Moustache
- **Construction** de MO à partir de fiches avec juste traits pour indiquer la couleur. *A télécharger sur le site.*
- **Les maisons** : construire MO en fonction des couleurs des maisons : toit = cheveux, fenêtres = nœud, porte = pantalon, terre = chaussures. *A télécharger sur le site.*
- **Les MO partent en vacances** : construire MO en fonction des éléments de couleur contenus dans les valises. *A télécharger sur le site.*
- **Jeu « Sans Chaussures »** : donner plusieurs MO à chaque enfant. Les MO sont habillés mais sans chaussures. Celles-ci sont dans une boîte éloignée.
Tache = aller chercher des chaussures (en un seul voyage) pour mettre chaque MO debout. On ne doit rapporter ni trop, ni trop peu de chaussures.
- **Tri** : les MO sont habillés. Trier MO, selon la couleur des cheveux par exemple ou regroupés les MO aux cheveux jaunes et aux chaussures rouges.
- **Jeu « Tous différents »** : habiller ses MO de façon à se qu'ils soient tous différents. Nombre de MO variable par enfant : 3, 4, 5 ou 6 selon niveau
- **Jeu des jumeaux 1** : trouver des paires
- **Jeu des jumeaux 2** : refaire le même MO qui celui construit par son camarade. (pareil / pas pareil)

NIVEAU 1 (suite)



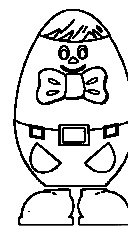
- **Je gagne les vêtements** : Chaque enfant a 6 MO nus, ils lancent le dé et prennent autant de vêtements que de points sur le dé
- **L'habillement des MO** : chaque enfant dispose d'un certain nombre de MO nus (3 pour PS, 6 pour MS), l'enfant doit aller chercher au magasin les éléments de l'habillement. Chaque enfant a le droit à 3 trajets (= 3 jetons). Il doit prendre ni trop, ni trop peu.
Variable : idem mais avec 2, puis 1 trajet.
- **Jeu du portrait** : fabrication d'un MO par un enfant; ce MO est caché dans une boîte. L'enfant décrit le MO à un autre enfant qui doit à son tour le construire.
- **Le photographe** : créer un ou des MO, colorier une fiche témoin pour garder souvenir du MO construit.
- **Le plus de MO** : Tous les MO sont construits (36), un dé chiffres ou constellations : but du jeu gagner le plus de MO
- **Jeu de l'intrus** : 5 MO identiques sauf un, trouver l'intrus.
- **Tableau simple** avec colonne éléments et colonne couleur (gommettes). Cf sur le site de Camille : *fiche jeu marchande*
- **Algorithmes** : reproduire l'algorithme à l'aide du modèle.
A télécharger sur le site.

NIVEAU 2



- **Tableaux à double entrée** : niveau 1 et 2.
A télécharger sur le site.
- **Tableaux MULTI entrée** : *A télécharger sur le site.*
- « **je mémorise** » : un élève habille en cachette un MO. Il le présente au groupe, puis le cache. Les autres doivent le mémoriser et le reconstruire à l'identique.
Variables : présenter 2 modèles, en reproduire un ou reproduire les 2
- **Jeu de Kim** : mettre tous les MO possibles aux cheveux rouges sur la table, soit 17 MO, sauf un : lequel ?
- **La course** : construire le plus de MO, celui qui en a le plus, gagne (correspondance terme à terme ou comptage ou utilisation de la bande numérique)
- **Constructeurs / Marchands** : Les constructeurs ont 4 MO nus. Les marchands = un vend les pantalons, l'autre les nœuds, un autre les cheveux et le dernier les chaussures. Chaque constructeur lancera 4 fois le dé : une fois pour gagner des pantalons, une fois pour les cheveux, une fois pour les chaussures, et une fois pour les nœuds. Après avoir lancer le dé, demander aux constructeurs d'associer les constellations du dé à une carte chiffre. Avec cette carte chiffre, ils vont passer commande chez un des marchands. Lorsque les 4 lancers sont réalisés, faire le point sur ce qu'il manque à chacun. Utilisation d'un bon de commande pour la suite de la commande.
- **Les arbres** : construction de MO à partir d'arbres. *A télécharger sur le site.*

NIVEAU 2 (suite)



- **L'habillement des MO** : chaque enfant dispose d'un certain nombre de MO nus (3 pour PS, 6 pour MS), l'enfant doit aller chercher au magasin les éléments de l'habillement. Chaque enfant a le droit à 3 trajets (= 3 jetons). Il doit prendre ni trop, ni trop peu.
Variable : idem mais avec 2, puis 1 trajet.
Variable 2 : en GS, les MO sont à moitié habillés et l'enfant ne doit aller chez le marchand qu'une seule fois : réalisation d'un bon de commande (écriture chiffrée)
- **Le mathoeuf caché** : enseignant cache un MO, les enfants doivent poser des questions pour essayer de faire le même
- **Fabrication de fiches** : les enfants codent eux-mêmes les MO que leurs camarades doivent réaliser