J'apprends à compter avec Floc

"J'apprends à compter avec Floc" propose plus de 20 jeux et activités autour du nombre. Tous sont aléatoires. Source http://www.floc-multimedia.com/



Découverte : Comptines numériques, La fabuleuse histoire des 12 flocs ou comment j'ai appris à compter, Comptons ensemble, J'écris la date Plaisir de l'écoute, imprégnation, mémorisation des nombres de 1 à 12, utilisation du calendrier mensuel.



Coloriage

Colorier, maîtriser le maniement de la souris, répondre à une consigne précise.

Discrimination visuelle.



Pareil

Discrimination visuelle.



Le repas des animaux

Résoudre des problèmes portant sur les quantités (augmentation, diminution....)

Faire correspondre terme à terme. Autant, plus, moins.

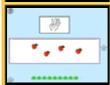
Niveau 2 : nécessité de dénombrer.



Oui a le plus de jouets?

Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques ou non numériques.

Résoudre des problèmes portant sur les quantités.



Des fruits

Constituer une collection de cardinal donné. Niveau 2 : photographier des collections organisées.



Les gommettes

Constituer une collection de cardinal donné.



Balade en skate

Connaître la suite numérique.

Faire correspondre terme à terme, dénombrer.

Résoudre des problèmes portant sur des quantités.



L'image cachée

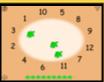
Associer le nom des nombres avec : leur écriture, les constellations (dés, mains) ou le nombre dit.



Memory

Exercer la mémoire.

Associer constellations (mains), nom des nombres, écriture chiffrée, mot.



Méli-mélo

Associer à partir d'un ensemble d'éléments à dénombrer, son écriture chiffrée

Difficulté supplémentaire introduite par le non respect de la suite numérique.

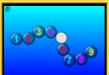


Tableaux

Utiliser le glisser-déposer.

Dénombrer.

Se repérer dans un tableau à double entrée.



Planètes

Jouer, maîtriser le maniement de la souris.

Connaître la suite numérique de 1 à 9.



Je compte les flocs

Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.

Possibilité de situation additive aux niveaux 2 et 3.

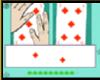
Ecrire les nombres.



L'armoire

Situation additive. Entraîner sa mémoire, construire une stratégie (utilisation de ses doigts, de jetons, etc.)

Travail de groupe (essentiellement pour les jeux 2 et 3).



Cache-carte

Travailler sur les compléments de 1 à 10.

Résoudre des problèmes portant sur des quantités.



Range

Comparer, ordonner une collection de nombres.

Connaître la suite numérique.



La bande numérique

Connaître la suite numérique écrite de 1 à 31.



Mystère...

Connaître la suite numérique de 1 à 10 et de 1 à 31.

Emettre des hypothèses, confronter les propositions des enfants.



La chasse aux flocs

Jouer, maîtriser le maniement de la souris.

Etre capable de comparer des scores dans le cadre d'une utilisation collective.