

INTRODUCTION



Objectifs par types de jeux

Objectifs	Jeux	Réf. fiche	Cycles		Activités des élèves	Partie du programme concernée
			II	III		
Connaître, reconnaître et nommer les animaux et les végétaux Connaître leur statut de protection	A la recherche de ...	C1			Attention visuelle Vocabulaire et orthographe	Caractéristique et diversité du vivant - fonction de nutrition - biologie des oiseaux - acquisition lexicale - identifier et nommer des espèces Diversité du vivant - repérer, nommer et décrire, identifier différentes espèces à partir de prélèvement d'indices
		C2				
		C7				
		C8				
		C9				
	Un peu d'écriture	C3			Attention visuelle Vocabulaire et orthographe Reconstitution de mots	
		C4				
		C5				
	1,2,3 ...	N1			Dénombrement	
	Mots cachés...	C10			Attention Discrimination visuelle Vitesse de lecture Orthographe et vocabulaire	
		C11				
C12						
C13						
C14						
C15						
C16						
C17						
C18						
Un peu de dessin	C19					
Mots placés...	N6					
	N7					
Abécédaire	N2					
	N3					
	N4					
	N5					
Synthèse	Jeu du bac...	N9				
		N10				
		N11				
Chaîne et réseaux alimentaires Notion de classification Législation sur la protection des animaux	Le bon chemin...	R1			Graphisme	
	Qui mange quoi ?	R2			Logique Lecture et traitement de l'information Recherche documentaire Utilisation d'une clé simplifiée de classification	Caractéristique et diversité du vivant - - Observer, identifier et décrire quelques caractéristiques de la vie animale et végétale - notion de chaîne alimentaire, relation de prédation Unité et diversité du vivant - Connaître les grandes caractéristiques du vivant - Connaître les différents milieux - Connaître les relations existant entre les vivants entre et avec le milieu - Comparer des écosystèmes
		R3				
	A chacun sa robe	CL1				
	A chacun sa trace	CL2				
	A chacun ses pattes	CL3				
	A chacun son bec	CL4				
	A chacun son alimentation	CL5				
	Qui suis-je ?	CL6				
	Qui suis-je ?	CL7				
		CL8				
CL9						
CL10						
CL11						
Synthèse	Carte naturelle d'identité	C20			Lecture	
		C21			Production d'écrit	
	Histoire à trous* ...	L1			Lecture anticipation	

* L1-L1 bis : Ne pas utiliser en 6^{ème}