

# JEU DE DAMES ET SOCLE COMMUN

## RAISONNEMENT

- *Emettre des hypothèses.*
- *Anticiper le résultat d'une manipulation.*
- *Tenir compte d'éléments divers pour modifier son jugement.*

## ETRE AUTONOME

## GRANDEURS MESURES

- *Comparer, estimer, mesurer des grandeurs géométriques (longueurs, aires).*
- *Calculer des aires avec une unité donnée (1 case, 2 cases...).*

## LANGAGE

- *Utiliser l'oral ou quelques représentations (notation Manoury) pour expliquer ses démarches et argumenter ses raisonnements.*

## SE SOCIALISER

- *Acquérir le sens des règles.*
- *Respecter les autres.*
- *Ecouter autrui.*

## PRENDRE DES INITIATIVES ET DES DECISIONS

## ESPACE GEOMETRIE

- *Distinguer une horizontale, verticale et diagonale.*
- *Se repérer sur un quadrillage (reproduire une position donnée)*
- *Reconnaître et utiliser les notions d'alignement (trajectoire de la dame)*
- *Reconnaître, nommer, décrire des figures géométriques. (quadrilatères, triangles).*
- *Repérer des angles droits.*
- *Reconnaître des parallèles.*
- *Reproduire des figures ou assemblages de figures.*

## CALCUL

- *Ajouter des unités*
- *Ajouter des cinq*
- *Ajouter des dizaines*

## MEMORISER Et STRUCTURER L'ESPRIT

## SAVOIR ETRE

## SAVOIR FAIRE