

# Progression

## Par objectif pédagogique

Ce tableau montre, selon les niveaux de difficulté de chaque jeu ou activité, l'année à partir de laquelle il est suggéré de l'introduire :

Objectif pédagogique	Nom du jeu ou activité	Jeu ou activité	Autres notions utilisées	Stratégie	Niveau mini		
					1	2	3
Reconnaître des nombres	Nomme les cartes	Activité		Aucune	GS		
	Pose les cartes	Activité		Aucune	GS		
	Mistigri nombres	Jeu	Nombre suivant, nombre précédent	Aucune	GS	CP	CP
	Coucou	Jeu	Nombre suivant, nombre précédent	Aucune	GS	CP	CP
Comparer deux nombres	Plus petit plus grand	Activité		Aucune	GS		
	Pharaon	Jeu	Comptage	Aucune	GS		
Intercaler des nombres	Rangement	Activité	Ordonner	Aucune	GS		
	Intercalor	Jeu		Simple	GS	CP	CP
Suites, Ordonner des nombres	Carte blanche suites	Activité		Simple	GS		
	Suites	Activité		Aucune	GS		
	Bataille de suites	Jeu	Comptage (des points)	Aucune	GS	CP	
	Rami de suites	Jeu		Simple	GS	CP	CP
Unités et dizaines	Mistigri unités	Jeu		Aucune	CP	CP	
	Memory unités	Jeu	Mémorisation des nombres	Simple	CP	CP	
	Rami de dizaines	Jeu	Ordonner ses cartes	Simple	CP	CP	CP
Parité	Bataille de pairs	Jeu	Comptage (des points)	Aucune	CP	CP	
	Rami de pairs	Jeu		Simple	CP	CP	
	Sans pairs	Jeu	Comptage (des points)	Elaborée	CP	CP	CP