

Trousse de secours n°2

Vous trouverez ici des exemples de jeux que vous pouvez mener cette semaine avec vos enfants.

Elles sont classées en deux thèmes:

Les jeux

Les jouets

Il n'y a pas de niveau scolaire exigé ou de temps donné. Ces activités sont un complément aux autres supports proposés. N'hésitez pas à varier ou à stopper une activité pour y revenir plus tard. Le rangement du matériel fait partie de l'activité, pensez à prévenir votre enfant et accompagnez-le dans cette étape...

Et surtout limitez les temps d'écrans quels qu'ils soient...

Petit rappel des cinq domaines de la maternelle :

Le langage dans toutes ses dimensions

S'exprimer à travers les activités artistiques

Structurer sa pensée
(mathématiques, géométrie, mesures)

S'exprimer à travers l'activité physique

Explorer le monde
(de la matière, du vivant, du temps et de l'espace)

JEUX nécessitant le matériel « jeu »

Pour les constellations du dé pour les PS il faut le modifier et mettre uniquement les chiffres jusqu'à 3

Jeu	Ce que votre enfant travaille
Petits chevaux	Les constellations du dé Les déplacements en correspondance à un terme donné
Jeux de l'oie	Les constellations du dé Les déplacements en correspondance à un terme donné
Uno	Association des couleurs/chiffres, discrimination visuelle, observation
Croque carotte	Reconnaissance des petites quantités 1 à 3 Les déplacements en correspondance à un terme donné
Halli Galli	La décomposition du chiffre 5 Pour ce jeu, vous pouvez enlever les 4 ou les 3 et les 4 pour travailler la décomposition du chiffre 3 ou du chiffre 4
Dominos	La discrimination visuelle Les constellations du dé (ou le vocabulaire associé au thème des dominos)
Jeux de loto (quel que soit le thème)	La discrimination visuelle Le vocabulaire associé au thème du loto choisi
Jeu de memory	Observation, mémoire, discrimination visuelle, repérage dans l'espace
Jeu de Mistigri	Observation, stratégie, discrimination visuelle Voici une version à imprimer ici : https://www.unjourunjeu.fr/wp-content/uploads/2015/05/Mistigridesmonstres-ordinateur.pdf
Puzzles	Observation, discrimination visuelle, repérage dans l'espace
Lynx	Observation, discrimination visuelle, repérage dans l'espace
Jeu de 7 familles	Observation, réflexion, émission d'hypothèses, dénombrement Pour ce jeu, vous pouvez enlever des familles et ne laisser que 4 ou 6 personnages par famille
Dobble	Observation, mémoire, discrimination visuelle, vitesse de réaction Voici le dobble de Boucle d'or avec lequel nous avons commencé à jouer la semaine dernière : https://evolutionclasse.org/2017/04/06/pack-jeux-boucle-dor/

SOS Ouistiti Allez les escargots	Observation, apprentissage des couleurs, stratégie Les constellations du dé, les déplacements en correspondance à un terme donné, l'apprentissage des couleurs
Coloredo Colorino	Apprentissage des couleurs Repérage dans l'espace
Jeu du verger	Observation, apprentissage des couleurs
Scrabble Vocabulon (ou tout autre jeu disposant de lettres mobiles)	La reconnaissance de son initiale (PS) <i>Lui donner une dizaine de lettre et lui faire retrouver son initiale</i> L'écriture de son prénom (PS) <i>Lui faire chercher et recomposer son prénom en lui donnant le modèle de son prénom (pour les PS) et sans le modèle (pour les MS)</i> L'écriture de mots quelconques (selon vos lectures, vos envies, vous pouvez lui faire écrire les fruits, les animaux...) <i>En donnant le modèle (pour les PS) et ils posent les lettres dessus et avec un modèle écrit en petit (pour les MS) pour qu'ils ne puissent pas poser dessus et qu'ils fassent bien attention à l'ordre des lettres.</i>

Cette liste n'est pas exhaustive je ne peux pas recenser tous les jeux du commerce mais j'espère que cela vous donnera quelques idées de ce que vous pouvez faire

JEUX de cartes

Diminuer le nombre de cartes ; pour les PS jusqu'à 3 ou 4, pour les MS 5 ou 7

Jeu		Ce que votre enfant travaille
Bataille	Règles du jeu ici pour ceux qui ont besoin : http://www.momes.net/Jeux/Jeux-et-animations/Regles-des-jeux-de-cartes/La-bataille-regles-du-jeu	La reconnaissance des chiffres, de leur représentation La comparaison des quantités
Bataille des longueurs	Ce sont les jeux comme Batawaf, Bata-Miaou de la collection Djeco. Sinon vous pouvez en imprimer ici : https://evolutionclasse.org/2017/04/06/pack-jeux-boucle-dor/	Observation Comparer des longueurs
Dominos		La discrimination visuelle Les constellations du dé (ou le vocabulaire associé au thème des dominos)
Jeux de loto		La discrimination visuelle

(quel que soit le thème)		Le vocabulaire associé au thème du loto choisi
Jeu de mémoire		Observation, mémoire, discrimination visuelle, repérage dans l'espace
Puzzles		Observation, discrimination visuelle, repérage dans l'espace
Lynx		Observation, discrimination visuelle, repérage dans l'espace
Jeu de 7 familles		Observation, réflexion, émission d'hypothèses, dénombrement Pour ce jeu, vous pouvez enlever des familles et ne laisser que 4 ou 6 personnages par famille
Dobble		Observation, mémoire, discrimination visuelle, vitesse de réaction
Uno		Association des couleurs/chiffres, discrimination visuelle, observation

Pensez que de nombreux objets de la vie quotidienne peuvent servir à des jeux d'apprentissage, comme :

- [le jeu du gobelet](#) (gobelets, jetons/pièces) Taper sur la touche CTRL+clic sur le lien pour voir la vidéo Youtube du jeu
- [le jeu des hérissons](#) : former un hérisson en pâte à modeler et prendre 2 pailles/piques ou bâtons de 2 couleurs différentes qu'on coupe en plusieurs morceaux. On cherche par exemple toutes les façons de faire pour mettre 4 piquants au hérisson. Ainsi on trouve 4 rouges, 2 rouges et 2 jaunes... Du coup on travaille la décomposition du 4 c'est 3 + 1, 2+2...
- ranger des objets du plus petit au plus grand (avec des ustensiles de cuisine : fourchette, cuillère, louche, spatule, etc., bouteilles et verres de différentes tailles, piques à brochettes, bâtons de glace ou pailles coupés à différentes longueurs, craons de différentes tailles)
 - * tri par formes : trier des objets selon leur forme (couverts, bouchons, pièces, couvercles de tupperware, équerre, règle, livre, enveloppes)
 - * tri par couleur : tri des crayons, des jouets, des vêtements de poupée, des accessoires de dinette, des bouchons de bouteille...
 - * chercher son initiale (PS) ou les lettres de son prénom sur les paquets de céréales, de gâteaux, sur les catalogues, journaux, publicités... que vous avez à la maison



L E S

J O U E T S



J E U X

de construction

Jeux	Modèles internet	Ce que votre enfant travaille
	https://taniere-de-kyban.fr/download/5422/	
	Modèles en 2D : http://alabi.free.fr/Files/fiches_kapla.pdf Modèles en 3D : http://alabi.free.fr/Files/fiches_kapla.pdf Les lettres : https://docs.google.com/file/d/0B29PHvT8nrFjZE9ZUmxzM011R2s/edit	Observation Vocabulaire des solides/formes/couleurs Repérage dans l'espace
	http://ekladata.com/GAHOWZ4nJyGR42fMWqsvWGotW6E/atelier-djeco-formes-recap.pdf	Reproduire une construction d'après un modèle
	https://dessinemoiunehistoire.net/wp-content/uploads/2013/02/fiches-jeu-de-construction-duplo.pdf	Produire une construction et l'expliquer

Pensez que de nombreux objets peuvent servir de matériel de construction : rouleaux de papiers toilettes, grosses perles, dés, cartes à jouer, gobelets en plastique...

Vous pouvez proposer à votre enfant : de tenter de reproduire une même construction avec différents matériaux, de construire la plus grande tour, la plus longue route ou la plus sinueuse.
Pensez aussi à la création de circuits à billes géants !!

Les ++, les lego, les Poly-M peuvent également être ajoutés à cette liste



LES JOUETS



Pour ces moments, proposez l'activité à votre enfant en lui expliquant qu'ensuite il pourra jouer librement avec.
Afin que ces activités aient du sens, elles doivent être refaites régulièrement avec et sans présence de l'adulte. Il est important que l'enfant s'approprie les éléments qu'il manipule.

JOUETS	La petite activité	Ce que votre enfant travaille
	<p><u>La dictée de scène :</u> Disposez des personnages et objets de manière à représenter une petite scène. Puis demander à votre enfant de situer les objets ou personnages : « Où est le garçon ? » → Réponse attendue : A côté de la fleur/Devant l'arbre. Vous pourrez dans un deuxième temps faire « construire » une autre scène à votre enfant qui devra suivre vos instructions pour disposer les éléments.</p>	<p><u>Explorer le monde de l'espace :</u> Le repérage dans l'espace, <u>Langage :</u> Le vocabulaire des positions.</p>
	<p><u>Les courses :</u> Alignez (ou regroupez) un certain nombre de personnages, puis demandez à votre enfant d'aller chercher : une brique pour chacun, une brique pour ceux qui ont un chapeau, etc...</p>	<p><u>Structurer sa pensée :</u> Le dénombrement, La mémoire des quantités</p>
	<p><u>Vivant/Non Vivant :</u> Disposez devant l'enfant diverses représentations d'objets et d'êtres vivants (humains, animaux, végétaux). Nommez ensemble les différents éléments et mettez de côté ceux que l'enfant ne nomme pas. Lui rappeler que les êtres vivants se nourrissent et grandissent (vieillissent), puis lui demander de trier d'un côté les représentations d'êtres vivants et de l'autre côté le reste. On pourra régulièrement varier les éléments proposés à l'enfant.</p> <p>Lorsque l'enfant maîtrise ce premier exercice. On pourra proposer de classer les éléments du vivant.</p>	<p><u>Explorer le monde du vivant :</u> Identifier les êtres vivants, <u>Langage :</u> Le vocabulaire des éléments mis à disposition.</p>
	<p><u>Et si on papotait autour d'une poupée ?</u> Une mine d'or les poupées !!! Habiller et déshabiller pour travailler la motricité, mais surtout jouer en nommant les parties du corps (on joue au docteur), les vêtements (habillage/déshabillage...).</p>	<p><u>Explorer le monde du vivant :</u> Identifier les différentes parties du corps <u>Langage :</u> Le vocabulaire du schéma corporel, les vêtements, les couleurs</p>
	<p><u>Défi habillage :</u> On demandera à l'enfant d'habiller sa poupée : - avec trois couleurs, - seulement 2 vêtements, - un gilet et du rouge</p>	<p><u>Structurer sa pensée :</u> La mémoire des nombres <u>Langage :</u> Se remémorer une consigne donnée, le vocabulaire des vêtements, des couleurs...</p>



JOUETS	La petite activité	Ce que votre enfant travaille
	<p><u>Le bon garage :</u> Dessinez des places de voitures et notez un chiffre sur chacune d'elles (PS : 1-3/5, MS : jusqu'à 10, GS : jusqu'à 20). Puis scotchez sur chaque capot un petit papier sur lequel vous aurez dessiné des points. L'enfant devra garer chaque voiture de manière à ce que le nombre de points du capot corresponde à la représentation chiffrée du garage.</p>	<p><u>Structurer sa pensée :</u> Dénombrer des quantités La mémoire des nombres Associer une quantité à sa représentation chiffrée.</p>
	<p><u>Rangeons !</u> Cette fois-ci, on proposera à l'enfant de jouer librement et ce n'est qu'après que viendra l'activité... de rangement. Prévoir plusieurs boîtes afin de trier : la vaisselle, les fruits, les légumes, les féculents, etc... Nommer ou mieux, faire nommer des éléments.</p>	<p><u>Structurer sa pensée :</u> Trier des objets <u>Langage :</u> Le vocabulaire des couleurs, des fruits, légumes, etc...</p>
	<p><u>La bonne commande :</u> Demandez à votre enfant de vous amener votre commande. Pensez à être gourmand et à varier en quantité et diversité d'exigences : « Je voudrais de l'eau dans un verre bleu, deux tasses de lait, trois saucisses et du pain. »</p>	<p><u>Structurer sa pensée :</u> Retenir une liste contenant des quantités <u>Langage :</u> Vocabulaire des couleurs, aliments et couverts.</p>
	<p><u>La marchande :</u> Demandez à votre enfant de vous rapporter trois carottes, deux fruits ou cinq légumes verts. Complexifiez votre panier au fur et à mesure que votre enfant réussit. On pourra aussi proposer cette activité avec une commande sur papier.</p>	<p><u>Structurer sa pensée :</u> Prendre une quantité d'éléments demandée <u>Langage :</u> Vocabulaire des aliments.</p>
	<p><u>Trions :</u> Comme toujours, on commence par nommer les animaux. Puis on pourra proposer diverses activités de tri en fonction de diverses caractéristiques : - les couleurs - le nombre de pattes - le lieu de vie - mammifère/oiseaux/insectes/autres</p>	<p><u>Explorer le monde du vivant :</u> Les caractéristiques des êtres vivants <u>Langage :</u> Le vocabulaire des animaux, des couleurs</p>

Et surtout, n'oubliez pas que jouer pour juste pour jouer c'est vraiment très instructif aussi.