

# 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 au maximum les temps d'écrans quels qu'ils soient.

## Les cinq domaines de la maternelle :

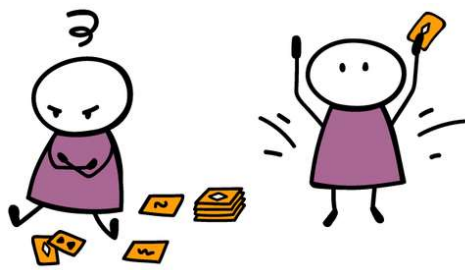
### Le langage dans toutes ses dimensions

**S'exprimer à travers les activités artistiques**

**Structurer sa pensée**  
(mathématiques, géométrie, mesures)

**S'exprimer à travers l'activité physique**

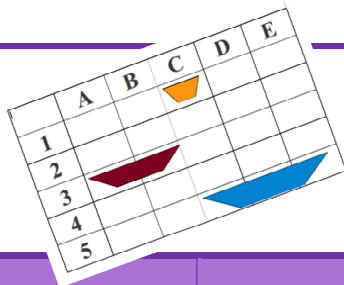
**Explorer le monde**  
(de la matière, du vivant, du temps et de l'espace)



# LES JEUX



Apprendre à attendre son tour.  
Respecter les règles du jeu et essayer de les expliquer.  
Accepter de perdre.

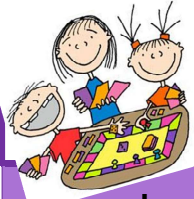


**JEUX** nécessitant peu de matériel  
(papiers, bouchons, crayons...)



Jeux	Matériel nécessaire	Règles	Ce que votre enfant travaille
Dame	Feuilles de papier + crayon (et si possible règle) pour le quadrillage Bouchons de deux couleurs différentes	Lien internet :	Le repérage dans le quadrillage La motricité fine L'anticipation
Bataille navale	Feuilles de papier + crayon (et si possible règle) pour le quadrillage	Lien internet :	Le repérage dans le quadrillage La motricité fine L'anticipation
Le morpion	Feuille + crayon	Lien internet :	Le repérage dans le quadrillage Le graphisme croix/ronde L'anticipation
Le pendu image	Feuille + crayon Règle : Dessiner un « mot » simple : âne, mur, bol... Le faire deviner à l'enfant puis dessiner les places des lettres ( _ _ _ ). « Qu'entends-tu dans AAAANNNEEEE ? ». Faire chercher les sons et les placer en écrivant les lettres sur les tirets.		Le plaisir de voir une personne qu'il aime dessiner ! La phonologie (entendre les sons, décomposer un mot en sons) La correspondance lettre/son
Le sudoku image	Feuille + crayon Tracer un quadrillage de 4 sur 4. Faites des dessins de 4 types différents (fleur, étoile, triangle, croix ...). Il ne doit y avoir qu'une seule fois chaque dessin : sur chaque ligne, dans chaque colonne et région (ou carré de 2 par 2). Cachez certains éléments (très peu au début) et demandez à votre enfants de les deviner.		Le repérage dans le quadrillage La réflexion logico-mathématiques

**Pour les travaux sur quadrillages, limiter le nombre de cases (et pions à disposer) au début.**



## JEUX nécessitant le matériel « jeu »

Jeu	Ce que votre enfant travaille
<b>Petits chevaux</b>	Les constellations de dés Les déplacements en correspondance à un terme donné
<b>Jeux de l'oie</b>	Les constellations de dés Les déplacements en correspondance à un terme donné
<b>Dominos</b>	La discrimination visuelle Les constellations des dés (ou le vocabulaire associé au thème des dominos)
<b>Jeu de loto</b> (quel que soit le thème)	La discrimination visuelle Le vocabulaire associé au thème du loto choisi
<b>Jeu de memory</b>	Observation, mémoire, discrimination visuelle, repérage dans l'espace.
<b>Puzzles</b>	Observation, discrimination visuelle, repérage dans l'espace.
<b>Lynx</b>	Observation, mémoire, discrimination visuelle, repérage dans l'espace.
<b>Jeu de 7 familles</b>	Observation, réflexion, émission d'hypothèses, dénombrement. Pour ce jeu, vous pouvez enlever des familles et ne laisser que 4 ou 6 personnages par famille
<b>Dobble</b>	Observation, mémoire, discrimination visuelle, vitesse de réaction.
<b>Puissance 4</b>	Observation, anticipation, discrimination visuelle.
<b>Uno</b>	Association des couleurs/chiffres, discrimination visuelle, observation + rapidité avec la règle du « court-circuit ».

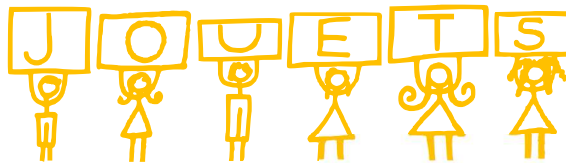
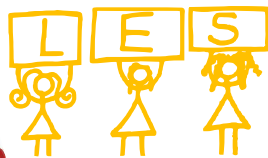


## JEUX de cartes

Diminuer le nombre de cartes : PS : As jusque 3/4, MS jusque 5/7 et GS jusque 10



Jeu	Lien pour les règles	Ce que travaille l'enfant
<b>Bataille</b>	<a href="http://www.momes.net/Jeux/Jeux-et-animations/Regles-des-jeux-de-cartes/La-bataille-regles-du-jeu">http://www.momes.net/Jeux/Jeux-et-animations/Regles-des-jeux-de-cartes/La-bataille-regles-du-jeu</a>	La reconnaissance des chiffres, de leur représentation La comparaison de quantités
<b>Le solitaire</b> <b>SE JOUE SEUL</b>	<a href="https://www.regles-de-jeux.com/regle-du-solitaire/">https://www.regles-de-jeux.com/regle-du-solitaire/</a>	La reconnaissance des chiffres Les ordonner



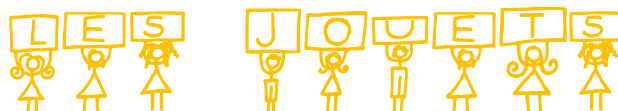
de construction

Jeux	Modèles internet	Ce que votre enfant travaille
	<a href="https://taniere-de-kyban.fr/download/5422/">https://taniere-de-kyban.fr/download/5422/</a>	
	Modèles en 2D : <a href="http://alabi.free.fr/Files/fiches_kapla.pdf">http://alabi.free.fr/Files/fiches_kapla.pdf</a>  Modèles en 3D : <a href="http://alabi.free.fr/Files/fiches_kapla.pdf">http://alabi.free.fr/Files/fiches_kapla.pdf</a>  Les lettres : <a href="https://docs.google.com/file/d/0B29PHvT8nrFjZE9ZUmzxM011R2s/edit">https://docs.google.com/file/d/0B29PHvT8nrFjZE9ZUmzxM011R2s/edit</a>	Observation  Vocabulaire des solides/formes/couleurs  Repérage dans l'espace
	<a href="http://ekladata.com/GAHOWZ4nJyGR42fMWqsvWGotW6E/atelier-djeco-formes-recap.pdf">http://ekladata.com/GAHOWZ4nJyGR42fMWqsvWGotW6E/atelier-djeco-formes-recap.pdf</a>	Reproduire une construction d'après un modèle  Produire une construction et l'expliquer
	<a href="https://dessinemoiunehistoire.net/wp-content/uploads/2013/02/fiches-jeu-de-construction-duplo.pdf">https://dessinemoiunehistoire.net/wp-content/uploads/2013/02/fiches-jeu-de-construction-duplo.pdf</a>	

**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 !!



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><b><u>La dictée de scène :</u></b>            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><b><u>Explorer le monde de l'espace :</u></b>            Le repérage dans l'espace,  <b><u>Langage :</u></b>            Le vocabulaire des positions.</p>
	<p><b><u>Les courses :</u></b>            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><b><u>Structurer sa pensée :</u></b>            Le dénombrement,            La mémoire des quantités</p>
	<p><b><u>Vivant/Non Vivant :</u></b>            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.             Lorsque l'enfant maîtrise ce premier exercice. On pourra proposer de classer les éléments du vivant.</p>	<p><b><u>Explorer le monde du vivant :</u></b>            Identifier les êtres vivants,  <b><u>Langage :</u></b>            Le vocabulaire des éléments mis à disposition.</p>
	<p><b><u>Et si on papotait autour d'une poupée ?</u></b>            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><b><u>Explorer le monde du vivant :</u></b>            Identifier les différentes parties du corps  <b><u>Langage :</u></b>            Le vocabulaire du schéma corporel, les vêtements, les couleurs</p>
	<p><b><u>Défi habillage :</u></b>            On demandera à l'enfant d'habiller sa poupée :            - avec trois couleurs,            - seulement 2 vêtements,            - un gilet et du rouge</p>	<p><b><u>Structurer sa pensée :</u></b>            La mémoire des nombres  <b><u>Langage :</u></b>            Se remémorer une consigne donnée, le vocabulaire des vêtements, des couleurs...</p>



JOUETS	La petite activité	Ce que votre enfant travaille
	<p><b><u>Le bon garage :</u></b>            Dessinez des places de voitures et notez un chiffre sur chacune d'elles (PS : 1-3/5, MS : jusque 10, GS : jusque 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><b><u>Structurer sa pensée :</u></b>            Dénombrer des quantités            La mémoire des nombres            Associer une quantité à sa représentation chiffrée.</p>
	<p><b><u>Rangeons !</u></b>            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><b><u>Structurer sa pensée :</u></b>            Trier des objets  <b><u>Langage :</u></b>            Le vocabulaire des couleurs, des fruits, légumes, etc...</p>
	<p><b><u>La bonne commande :</u></b>            Demandez à votre enfant de vous amener votre commande. Pensez à être gourmand et à varier en quantité et diversité d'exigences : « Je voudrai de l'eau dans un verre bleu, deux tasses de lait, trois saucisses et du pain. »</p>	<p><b><u>Structurer sa pensée :</u></b>            Retenir une liste contenant des quantités  <b><u>Langage :</u></b>            Vocabulaire des couleurs, aliments et couverts.</p>
	<p><b><u>La marchande :</u></b>            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><b><u>Structurer sa pensée :</u></b>            Prendre une quantité d'éléments demandée  <b><u>Langage :</u></b>            Vocabulaire des aliments.</p>
	<p><b><u>Triions :</u></b>            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><b><u>Explorer le monde du vivant :</u></b>            Les caractéristiques des êtres vivants  <b><u>Langage :</u></b>            Le vocabulaire des animaux, des couleurs</p>

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