

Pistes pédagogiques à partir de vos jeux

- **Jeux de construction** : ils permettent de développer la motricité fine

- Comme Kapla, Yakajou, Lego duplo... :

- Vous pouvez les laisser jouer librement pour développer leur créativité, puis leur demander ce qu'ils ont construits (-> développement du langage)

- Pour les **élèves de PS** : vous pouvez construire et demander à votre enfant de faire comme vous. Vous pouvez aussi leur montrer des modèles simples de construction.

- Pour les **élèves de MS et GS** : leur montrer des modèles de construction et leur demander de réaliser la même forme.

=> Je vous joins des modèles à proposer à vos enfants.

<http://maternellecolor.free.fr/construction%20Duplo/Index.html>

- Comme Pâte à modeler, Pâte à sel... :

- Reproduire un modèle en suivant les étapes.

- **Jeux de société** : ils permettent de développer les règles de vie (attendre son tour pour jouer, accepter de perdre...) et développer le langage (vocabulaire)

- Comme Qui est-ce, Devine tête, 7 familles... :

Ces jeux permettent de développer le vocabulaire et pour les GS commencer à faire des questions.

- Le loto :

- **Nombres** : Pour les PS : dire les nombres jusqu'à 3 sans les montrer d'abord, les autres nombres leur dire + montrer en même temps / Pour les MS : dire les nombres jusqu'à 6 sans montrer d'abord, les autres nombres leur dire + montrer / Pour les GS : dire les nombres sans montrer, s'il y a des difficultés montrer le nombre après.

- **Images** : Plusieurs étapes pour travailler le vocabulaire : 1. Montrer l'image et donner le signe 2. Montrer l'image et demander à l'enfant le mot signé 3. Signé le mot sans montrer l'image.

➤ Comme Memory, Jeux des paires, Dobble...

Ce sont des jeux qui développent l'observation et la mémoire.

➤ Jeux de cartes :

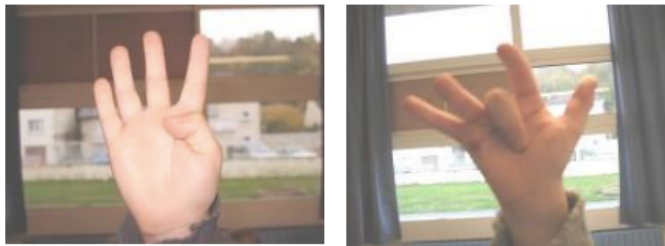
- Pour les MS et GS : vous pouvez jouer à la bataille avec les cartes de **1 à 6 (MS)** et **1 à 10 (GS)** et demander à votre enfant de comparer les nombres. Une première partie avec « Qui a le plus grand nombre ? » Une deuxième partie avec « Qui a le plus petit nombre ? »

➤ Jeux avec dé comme Croque-carotte, Les petits chevaux...

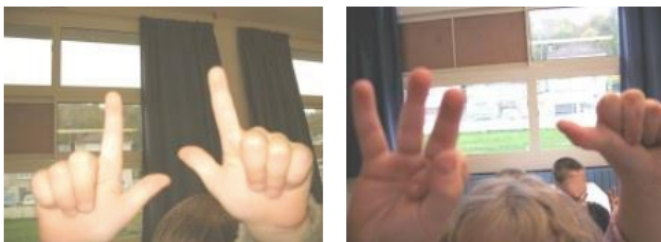
L'enfant lance le dé et doit avancer le bon nombre de cases. Vous pouvez demander à votre enfant de montrer avec ses doigts le nombre qui correspond :

Par exemple le dé s'arrête sur 4 : l'enfant montre 4 doigts. Vous pouvez lui demander une autre façon de faire 4 :

Montrez-moi 4 avec les doigts



Montrez-moi 4 doigts avec deux mains



Rappel : Pour les PS : jusqu'à 3

Sacha jusqu'à 6, José renforcer de 3 à 5, Sophie renforcer de 4 à 6

Timéo jusqu'à 10

- **Autres jeux**

- Lettres mobiles (ou bien écrire les lettres sur du papier et les découper
(les MS et GS peuvent les découper eux-mêmes)

- **PS** : retrouver toutes les lettres identiques à la première lettre de son prénom / Ecrire son prénom avec un modèle

- **MS et GS** : écrire son prénom sans modèle / écrire des mots de la vie quotidienne avec modèle : Lundi – Mardi – Mercredi – Jeudi – Vendredi – Mars

Maison – Ecole – Livre – Lapin – Toudou – Fleurs – Printemps

- Perles

Reproduire un algorithme c'est-à-dire reproduire une suite proposée. Par exemple : 1 perle bleue – 1 perle rouge – 1 perle bleue – 1 perle rouge, et votre enfant doit continuer la suite.

Si vous n'avez pas de perles ou d'objets permettant de le faire, je vous donne des fiches soit à imprimer soit à reproduire au crayon de couleur sur une feuille. Vous pouvez en inventer d'autres.

- Voitures, camions, crayons...

Vous pouvez proposer des tris à vos enfants :

- trier par couleur
- trier par taille (petit / grand)