

Circonscription d'Argentan

-

Travail réalisé par Mmes CHAPELLIÈRE Stéphanie et PIOGER-CHURIN Nathalie – Ecole Louis FORTON (Sées)


Les jeux à l'école maternelle : Quels objectifs, quelles compétences ?




Avant propos :



Les jeux de sociétés développent d'autres compétences : respect des règles, attendre son tour pour jouer, écoute...



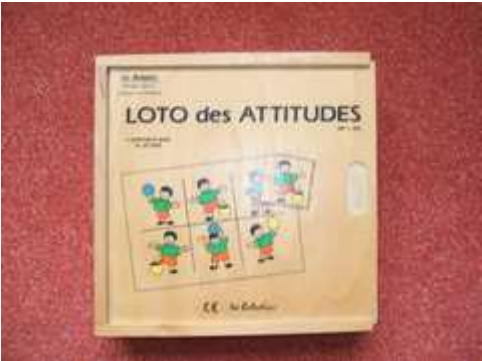
Tous les jeux déclinent aussi des objectifs langagiers (nommer des objets, des personnages, des couleurs, des lieux...)

Jeux mathématiques

Nom du jeu, éditeur	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
			PS	MS	GS
 Asco	Abaques-5 tiges + formes diverses	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -différencier et trier des objets selon la forme -comparer et classer selon des propriétés simples (formes, couleurs...) Et des critères donnés par l'enseignant</p> <p>Approcher les quantités et les nombres -Réaliser et comparer des collections -Dénombrer une quantité -Résoudre des problèmes portant sur les quantités</p> <p>Se repérer dans l'espace Situer des objets les uns par rapport aux autres avec ou sans rythme régulier -Reproduire des agencements de formes de couleurs différentes en passant du plan horizontal au plan vertical</p>	* * *	* * *	* * *
 Educo	Abaque 1 tige + perles de formes et couleurs diverses+ cartes -modèles à reproduire plan vertical ou horizontal selon niveaux de difficultés	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -différencier et trier des objets selon la forme</p> <p>Se repérer dans l'espace Situer des objets les uns par rapport aux autres avec ou sans rythme régulier -Reproduire des agencements de formes de couleurs différentes en passant du plan horizontal au plan vertical</p>	* *	* *	* *

	<p>Perles de formes et couleurs diverses+ fil</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -différencier et trier des objets selon la forme et des propriétés</p> <p>Se repérer dans l'espace Situer des objets les uns par rapport aux autres avec ou sans rythme régulier</p> <p>+ motricité fine</p>	<p>*</p>	<p>*</p>	<p>*</p>
 <p><i>Nathan</i> : « Loto des couleurs »</p>	<p>Jeu de loto avec des formes et des couleurs diverses-</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -associer/différencier et trier des objets selon la forme ou la couleur</p>	<p>*</p>		
 <p><i>Ravensburger</i> : « Formes et couleurs »</p>	<p>Planches avec paysage à compléter avec des formes de couleurs différentes- 2 dés (un de couleurs- un de formes)</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -associer/différencier et trier des objets selon la forme et/ou la couleur</p>	<p>*</p>	<p>*</p>	<p>*</p>

	<p>6 séries de bâtons ronds à placer par ordre de grandeur, en bois</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -Ranger selon des critères (ordre de grandeur)</p>	<p>*</p>	<p>*</p>	<p>*</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Goula</i></p>	<p>Planches avec des papillons de tailles, de couleurs et de trames diverses-3 dés (couleurs /trames/tailles)-28pièces</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -différencier et trier des objets selon la taille et/ou la couleur et/ou la trame</p>	<p>*</p>	<p>*</p>	<p>*</p>

<p style="text-align: center;"><i>Nathan</i></p> 	<p>Planches transparentes+ modèles à insérer sous chaque planche+jetons de couleurs</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs - Différencier et trier des objets selon la forme et des propriétés - Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle</p> <p>Se repérer dans l'espace - Situer un objet par rapport à soi - Situer des objets les uns par rapport aux autres</p>	<p style="text-align: center;">* *</p>	<p style="text-align: center;">* *</p>	
 <p style="text-align: center;">« Figura » chez Educo</p>	<p>Planches- modèles avec degré de difficultés + pièces de couleurs et de formes diverses</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs - Différencier et trier des objets selon la forme et des propriétés - Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle</p> <p>Se repérer dans l'espace - Situer un objet par rapport à soi - Situer des objets les uns par rapport aux autres</p>	<p style="text-align: center;">* *</p>	<p style="text-align: center;">* *</p>	<p style="text-align: center;">* *</p>
<p style="text-align: center;">« Loto des attitudes »</p> 	<p>Planches de loto + cartes à placer sur les planches</p>	<p>Se repérer dans l'espace - Situer un objet par rapport à soi - Situer des objets les uns par rapport aux autres</p>	<p style="text-align: center;">*</p>	<p style="text-align: center;">*</p>	<p style="text-align: center;">*</p>




	<p>Fiches avec modèles à l'échelle des pièces et modèles réduits, avec ou sans contours des formes + 7 pièces individuelles (4 triangles+1 carré+ 1 parallélogramme)</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -Différencier et trier des objets selon la forme et des propriétés - Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle</p> <p>Se repérer dans l'espace -Situer des objets les uns par rapport aux autres</p>	*	*	*	
<p>« Tangram » (jeux fabriqués+jeu Nathan)</p>		<p>Cartes modèles : photographies avec vues du dessus en contre plongée. Eléments en bois (animaux, végétaux et personnages et constructions) Supports cartonnés</p>	<p>Se repérer dans l'espace -Situer des objets et des personnages les uns par rapport aux autres. -Distinguer la gauche et la droite.</p> <p>Découvrir les objets -Réaliser des constructions en utilisant des fiches de fabrication.</p>	*	*	*
<p>« Topologie »-Nathan</p>		<p>Fiches avec modèles à l'échelle des pièces+ formes en bois</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -Différencier et trier des objets selon la forme et des propriétés - Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle</p> <p>Activités visuelles et tactiles Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé</p>	*	*	*
<p>« Organicolor »- Nathan</p>				*	*	*

	<p>Cartes modèles du livret +pions (pièces de château et personnages) à placer sur un socle pour reproduire le modèle choisi ou manipulation libre</p>	<p>Se repérer dans l'espace Situer un objet par rapport à soi Situer des objets les uns par rapport aux autres</p> <p>Découvrir les objets Réaliser des constructions en utilisant des fiches de fabrication</p> <p>+ compétences de logique et raisonnement</p>	*	*
	<p>Cartes modèles +planches à compléter+ éléments à replacer selon le modèle proposé (jusqu'à 8 par planche) 4 niveaux de difficultés</p>	<p>Se repérer dans l'espace Situer un objet par rapport à soi Situer des objets les uns par rapport aux autres</p> <p>+ compétences de discrimination visuelle et de déduction.</p>	*	*
	<p>Ce jeu se compose de plaques/fiches modèles, plaques de liège, de marteaux, de formes géométriques en plastique incassable à clouer.</p> <p>BUT DU JEU : L'enfant cloue les formes sur la plaque de liège pour réaliser les motifs proposés sur les plaques modèles.</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -Différencier et trier des objets selon la forme et des propriétés - Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle</p> <p>Se repérer dans l'espace -Situer des objets les uns par rapport aux autres</p> <p>Découvrir les objets -Réaliser des constructions en utilisant des fiches de fabrication</p>	*	*

« Camelot »-JR

« Château fantômes », atelier de l'Oiseau Magique


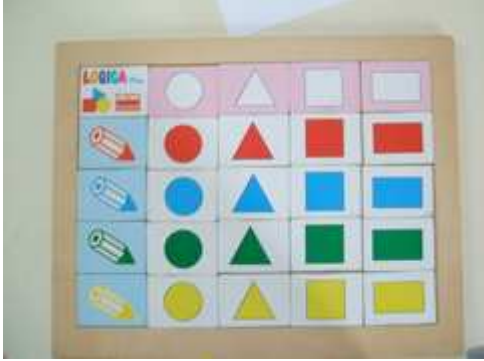
Jeu de marteau - éditions Educo



	<p>32 cartes à jouer à adapter selon le jeu et les objectifs. (Ex : jeu de bataille)</p>	<p>Approcher les quantités et les nombres -Connaître et mémoriser la comptine numérique jusqu'à 10 -Comparer des collections (plus que/moins que) -Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus (jusqu'à 10...) -Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée -Percevoir globalement des petites quantités</p>	*	*	*
	<p>Plateau en carton avec 6 pistes faites de cases de déplacements pour les escargots en bois. Dés de couleurs (6) Règle avancée : en comptant le nombre de cases qui restent à parcourir pour gagner ...</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -Différencier et trier les objets selon leur forme, couleur.</p> <p>Se repérer dans l'espace -sur une ligne orientée</p> <p>Approcher les quantités, les nombres -dénombrer une quantité</p> <p>Résoudre des problèmes portant sur des quantités -par comparaison, augmentation ...</p>	*	*	*
	<p>Planches à compléter+ cartes représentant des collections ou une écriture chiffrée</p>	<p>Approcher les quantités et les nombres -Connaître et mémoriser la comptine numérique - Réaliser et comparer des collections -Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus -Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée -Percevoir globalement des petites quantités</p>	*	*	*


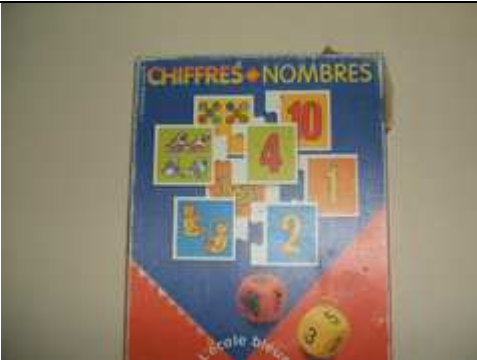

Jeu de cartes à jouer¹

Ravensburger : « Allez, les escargots »

Les jeux Nathan-« Combien sont-ils ? »

 <p>« Compter »</p>	<p>Planches à compléter+ cartes représentant des collections ou une écriture chiffrée</p>	<p>Approcher les quantités et les nombres</p> <ul style="list-style-type: none"> -Connaître et mémoriser la comptine numérique - Réaliser et comparer des collections -Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus -Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée -Percevoir globalement des petites quantités <p>-Résoudre des problèmes portant sur des quantités : Résoudre des problèmes par comparaison, augmentation, soustraction, distribution, partage.</p>	<p>*</p> <p>*</p>	<p>*</p> <p>*</p>
 <p>Logica</p>	<p>Tableau à double entrée-</p>	<p>Se repérer dans l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se situer dans l'espace - Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres -Se repérer dans l'espace d'une page, d'une feuille de papier, sur une ligne orientée. 	<p>*</p>	<p>*</p>

 <p>Rolf- Concepta</p>	<p>Cartes nombres ou collections à associer- tableau à double entrée</p>	<p>Approcher les quantités et les nombres -Connâître et mémoriser la comptine numérique - Réaliser et comparer des collections -Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus -Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée -Percevoir globalement des petites quantités</p> <p>Se repérer dans l'espace -Se situer dans l'espace - Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres -Se repérer dans l'espace d'une page, d'une feuille de papier, sur une ligne orientée.</p> <p>Se repérer dans le temps -Mettre dans l'ordre chronologique une série d'images (plus complexes).</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>
 <p>Jeu de cartes « Nathan »</p>	<p>Cartes à jouer à adapter selon les objectifs. Ex : jeu des mariages, jeu de bataille</p>	<p>Approcher les quantités et les nombres -Connâître et mémoriser la comptine numérique jusqu'à 10 - Réaliser et comparer des collections (plus que/moins que) -Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus (jusqu'à 10...) -Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée -Percevoir globalement des petites quantités</p>	<p>*</p>	<p>*</p>	<p>*</p>

 <p>« Atelier Boîtes à compter »- <i>Nathan</i></p>	<p>Boîtes- socles+ cartes représentant des configurations de dés de 1 à 5 ou des écritures chiffrées de 1 à 5 ou des collections d'animaux de 1 à 5+ des doigts de la main</p>	<p>Approcher les quantités et les nombres</p> <ul style="list-style-type: none"> -Connaître et mémoriser la comptine numérique jusqu'à 5 - Réaliser et comparer des collections -Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus (jusqu'à 5...) -Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée -Percevoir globalement des petites quantités 	*	*	
 <p><i>Ravensburger</i>-« Chiffres et nombres »</p>	<p>Cartes qui s'emboîtent : chiffres et quantités à associer.</p>	<p>Approcher les quantités et les nombres</p> <ul style="list-style-type: none"> -Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée 	*	*	
 <p>« Cueillette de fruits »- Atelier de <i>l'Oiseau Magique</i></p>	<p>Jeu de numération et dénombrement de 1 à 3.</p>	<p>Approcher les quantités et les nombres</p> <ul style="list-style-type: none"> -Connaître et mémoriser la comptine numérique jusqu'à... -Réaliser et comparer des collections -Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus 1,2,3... -Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée 1,2, 3... -Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres 1,2,3... --Percevoir globalement des petites quantités (des chiffres, doigts de la main ou constellations d'un dé) 	*	*	



« Collectionner les fruits »-
Educo

Planches individuelles avec 3 parties à compléter en fonction du nombre de la collection, de la couleur et du fruit+ cartes- collection

Approcher les quantités et les nombres

- Réaliser et comparer des collections
- Dénombrer une quantité
- Résoudre des problèmes portant sur les quantités

(*)

*

*



Nathan-« Domino des coccinelles »¹



Jeu de dominos traditionnel¹



Cartes coccinelles dont les élytres portent une constellation du dé

28 pièces de dominos avec constellations du dé.



Approcher les quantités et les nombres




- Percevoir globalement des petites quantités (configurations de dés)
- Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus.

(*)


*

*

<p>Dominos des animaux de la ferme¹</p> 	<p>28 pièces de dominos représentant des animaux de la ferme</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs - associer/différencier et trier des objets selon des propriétés</p> <p>Progresser vers la maîtrise de la langue française - Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements, etc.) ; dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée), identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné.</p>	<p>*</p>	<p>*</p>	
 <p><i>Jeux Nathan</i></p>	<p>28 pièces de dominos représentant des animaux ou objets</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs - associer/différencier et trier des objets selon des propriétés</p> <p>Progresser vers la maîtrise de la langue française - Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements, etc.) ; dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée), identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné.</p>	<p>*</p>	<p>(*)</p>	

<p>« La pieuvre Ottokar »- <i>Selecta</i></p> 	<p>Jeu d'enfilage et de connaissance des couleurs</p> <p>24 demi- boules en 6 couleurs+1 dé de couleurs</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -Différencier et trier les objets selon leur forme, leur couleur.</p> <p>+motricité fine</p>	<p>*</p>	<p>*</p>	
 <p><i>Nathan</i>- Domibois des couleurs</p>	<p>28 pièces de dominos en bois indiquant des ronds de couleurs.</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs - associer/différencier et trier des objets selon des propriétés</p>	<p>*</p>	<p>*</p>	
 <p><i>Nathan</i>- Domibois des animaux</p>	<p>28 pièces de dominos en bois représentant des animaux de couleurs.</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs - associer/différencier et trier des objets selon des propriétés</p> <p>Progresser vers la maîtrise de la langue française - Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements, etc.) ; dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée), identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné.</p>	<p>*</p>	<p>*</p>	

	<p>42 pièces- animaux</p> <p>Principe du jeu de memory</p> <p>Retrouver le plus de paires possibles</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs - associer/différencier et trier des objets selon des propriétés</p> <p>Progresser vers la maîtrise de la langue française - Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements, etc.) ; dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée), identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné.</p> <p>Autres compétences transversales -mobiliser la mémoire</p>	*	*	
	<p>4 cochons auxquels vont être ajoutés oreilles- queue- pattes- yeux en fonction des résultats aux lancers de dés.</p>	<p>Approcher les quantités et les nombres -Percevoir globalement des petites quantités (configurations de dés) Reconnaître une configuration et l'associer au chiffre</p> <p>Découvrir les formes et les grandeurs Réaliser un assemblage d'objets simples</p> <p>Devenir élève Respecter une règle</p>	*	*	*
<p>« Le cochon qui rit »¹</p>			*	*	*
			*	*	*
			*	*	*

	<p>Jeu de « Petits Chevaux »¹ 1 Planche collective de jeu + pions de couleurs+ 1dé</p>	<p>Approcher les quantités et les nombres -Connaître et mémoriser la comptine numérique jusqu'à 6 -Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus (jusqu'à 6...) -Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée -Percevoir globalement des petites quantités (reconnaître les constellations du dé)</p>	<p>*</p>	
	<p>La boîte comprend deux jeux :</p> <p>« Katimini » pour 1 et 2 joueurs 16 pièces de bois- 3 séries de 6 cartes panta- 3 niveaux de difficulté- But : réaliser sa carte</p> <p>« Kataboom » Pièces identiques mais c'est un jeu en volume et d'équilibre.</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs Réaliser un assemblage d'objets simples d'après modèle</p> <p>Se repérer dans l'espace Situer des objets les uns par rapport aux autres</p> <p>Découvrir les objets Réaliser des constructions en utilisant des fiches de fabrication Appréhender la notion d'équilibre.</p> <p>Se repérer dans l'espace Situer un objet par rapport à soi Situer des objets les uns par rapport aux autres -Reproduire des agencements de formes de couleurs différentes en passant du plan horizontal au plan vertical</p> <p>Motricité fine</p>	<p>*</p>	<p>*</p>
<p><i>DJ games - 2 jeux en 1 :</i> « Katimini » et « Kataboom »</p>			<p>*</p>	<p>*</p>
			<p>*</p>	<p>*</p>
			<p>*</p>	<p>*</p>



Ravensburger : Couleurs et formes

Planches modèles qui utilisent formes et couleurs associées.

Petites cartes à placer par superposition.

Discrimination visuelle

Découvrir les formes et les grandeurs

-Différencier les objets selon leurs formes et couleurs

Se repérer dans l'espace

-se repérer dans l'espace d'un tableau.

Activité visuelle

-Réaliser une composition en plan

*	*	*
	*	*
	*	*
	*	*



Résolution de problèmes en maternelle :
MS, GS. Jocatop,

L'objectif principal de cet outil pédagogique est de confronter les jeunes enfants à diverses situations-problèmes et de leur permettre ainsi de mettre en place une démarche de résolution de problèmes.

→ 88 tableaux (avec réponse au verso) sont répartis en 5 domaines : travail sur la non-propriété, la structuration de l'espace, la logique, la comparaison de quantité et la manipulation du nombre.

Découvrir les formes et les grandeurs

-Différencier et trier les objets selon des critères (taille, masse, contenance...)

Approcher les quantités et les nombres

- Connaître et mémoriser la comptine numérique jusqu'à
- Réaliser et comparer des collections (plus que/moins que/autant que)
- Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus
- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée

Résoudre des problèmes portant sur des quantités :

- Ajouter ou retirer des éléments pour construire une collection demandée,
- Résoudre des problèmes par distribution.
- Résoudre des problèmes par comparaison, augmentation, soustraction, distribution, partage.

Se repérer dans l'espace

- Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres,
- Situer un objet par rapport à soi en utilisant le vocabulaire approprié.
- Se situer dans l'espace,
- Se repérer dans l'espace d'une page, d'une feuille de papier, sur une ligne orientée.
- Distinguer la gauche et la droite.

* *

* *

* *

* *

* *



* *

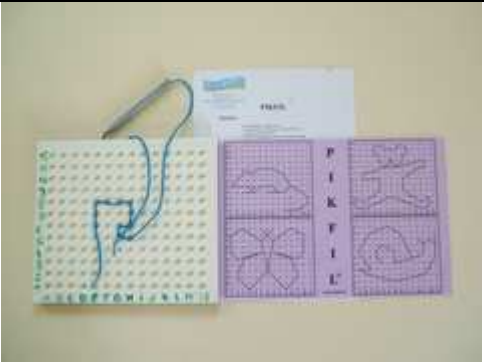

* *

* *



* *



*

 <p>« Les mathoeufs »- <i>Asco/Celda</i></p>	<p>La boîte de base est composée de 180 éléments qui permettent de réaliser 36 Mathœufs : 36 corps en forme d'œuf, 36 chevelures (2 couleurs), 36 paires de chaussures (2 couleurs), 36 culottes (3 couleurs), 36 nœuds papillons (3 couleurs).</p> <p>Jeu de tris, sériation, de marchande, d'association...</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -Comparer et classer selon des propriétés simples -Différencier et trier les objets selon des critères (couleur...)</p> <p>Approcher les quantités et les nombres -Réaliser et comparer des collections (plus que/moins que) -Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres -Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée</p> <p>Résoudre des problèmes portant sur des quantités : Ajouter ou retirer des éléments pour construire une collection demandée Résoudre des problèmes par distribution.</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>(*)</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>	
	<p>6 grosses boîtes avec une centaine de mini cubes à emboîter de 6 couleurs différentes.</p> <p>Cartes modèles à échelle (superposition) et modèles réduits.</p> <p>Utilisation libre ou avec carte</p> <p>Cases de rangement organisé par couleurs</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs Réaliser un assemblage d'objets simples d'après modèle Ranger selon des critères donnés,</p> <p>Se repérer dans l'espace Situer des objets les uns par rapport aux autres,</p> <p>Activités visuelles et tactiles Construire des collections Réaliser une composition en plan</p> <p>Motricité fine</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>	



	<p>Stylets avec fils à enfiler+ Supports à trous + Cartes à différentes échelles+ Entre graphisme et piquage Explorations graphiques libres ou avec modèles.</p>	<p>Se repérer dans l'espace Se repérer dans l'espace d'une feuille d'une grille, d'un tableau, de lignes</p> <p>Découvrir les objets Savoir utiliser un objet et son fonctionnement (stylet/crayon)</p> <p>Découvrir les formes et les grandeurs -Réaliser le dessin d'un objet librement</p> <p>- ou en s'appuyant sur la géométrie, le comptage, le tableau à doubles entrées</p> <p>Motricité fine et coordination</p>			<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>
	<p>Puzzles divers En bois, en mousse, en boîtes Avec un nombre différent de pièces De tailles différentes (supports et pièces) Autour des contes, des peintres, des animaux. A réaliser seul ou à plusieurs.</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -Différencier et trier des objets selon la forme et des propriétés - Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle</p> <p>Se repérer dans l'espace -Situer des objets les uns par rapport aux autres</p> <p>Devenir élève -Coopérer</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>



	<p>Puzzles verticaux, plans ou en volumes.</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs - Différencier et trier des objets selon la forme et des propriétés - Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle</p> <p>Se repérer dans l'espace - Situer des objets les uns par rapport aux autres</p> <p>Devenir élève - Coopérer</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>
	<p>6 planches à clous - Elastiques de couleurs et tailles différentes- Feuilles de papier avec clous dessinés- Petits modèles réalisés par les élèves en couleur.</p>	<p>Se repérer dans l'espace Se repérer dans l'espace d'une feuille d'une grille, d'un tableau, de lignes, de points</p> <p>Découvrir les formes et les grandeurs Réaliser le dessin d'un objet librement ou en s'appuyant sur la géométrie, le comptage,</p> <p>Motricité fine et coordination</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>
	<p>Canevas à pressions de couleurs différentes- Cartes modèles</p>	<p>Se repérer dans l'espace Se repérer dans l'espace d'une feuille d'une grille, d'un tableau, de lignes, de points</p> <p>Découvrir les formes et les grandeurs Réaliser le dessin d'un objet librement ou en s'appuyant sur la géométrie, le comptage,</p> <p>Motricité fine et coordination Activités visuelles et tactiles Construire des collections Réaliser une composition en plan</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>



	<p>Jeu de construction à « glissières » Cartes modèles à échelle et réduites+ Formes et couleurs différentes pour les pièces.</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -Différencier et trier des objets selon la forme et des propriétés - Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle</p> <p>Se repérer dans l'espace Situer des objets les uns par rapport aux autres</p> <p>Percevoir, sentir, imaginer, créer Activités visuelles et tactiles -Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé</p> <p>Devenir élève Coopérer</p>	*	*
	<p>Jeu de construction avec plateau- <i>Legos</i></p>	<p>Découvrir les objets -Réaliser des constructions en utilisant des fiches de fabrication</p> <p>Percevoir, sentir, imaginer, créer Activités visuelles et tactiles -Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé</p>	*	*


	<p>Jeu de construction</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle</p> <p>Percevoir, sentir, imaginer, créer Activités visuelles et tactiles -Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé</p>	<p>*</p>	<p>*</p>	<p>*</p>
	<p>Jeu de construction et d'assemblage avec pièces de bois, vis et écrous, et plaques.</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs - Réaliser un assemblage d'objets simples d'après un modèle</p> <p>Percevoir, sentir, imaginer, créer Activités visuelles et tactiles -Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé</p> <p>Découvrir les objets -Réaliser des constructions en utilisant des fiches de fabrication</p> <p>Découvrir la matière -Agir sur les matériaux usuels en coupant, modelant, assemblant... -Repérer des caractéristiques simples des matériaux usuels</p>	<p>*</p>	<p>*</p>	<p>*</p>


Meccano en bois



	<p>D'après fiches de fabrication, reconstituer l'objet en volume et/ou encastrements.</p>	<p>Découvrir les objets -Réaliser des constructions en utilisant des fiches de fabrication et des séquences dessinées par étapes.</p>	*	*
	<p>D'après fiches modèles reconstituer la position des éléments les uns par rapport aux autres en utilisant les supports bois à glissières.</p>	<p>Se repérer dans l'espace -Situer des objets les uns par rapport aux autres -Se repérer dans l'espace d'un support plan et en profondeur</p>	*	*


Nom du jeu, éditeur	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
			PS	MS	GS
 <p>Ravensburger-« Alphabet et mots »</p>	<p>6 cartes avec images et modèles de mots en capitales. Petites cartes lettres capitales</p>	<p>Se préparer à apprendre à lire et à écrire</p> <p>-Distinguer des mots, des lettres des autres formes graphiques</p>	*	*	
 <p>Mon imagier à jouer- Ravensburger</p>		<p>Progresser vers la maîtrise de la langue française</p> <p>- Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements, etc.) ; dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée), identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné.</p>	*		

Nom du jeu, éditeur	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
			PS	MS	GS
 <p>Dominos des lettres</p>	Pièces de dominos images/lettres	<p>Aborder le principe alphabétique</p> <p>-Mettre en relation des sons et des lettres : faire correspondre avec exactitude lettre et son pour quelques voyelles et quelques consonnes, quand la forme sonore est bien repérée.</p> <p>-Reconnaître la plupart des lettres.</p>		*	*
 <p>Eveil et jeux</p>	5 plaques magnétiques +96 lettres magnétiques	<p>Aborder le principe alphabétique</p> <p>-Mettre en relation des sons et des lettres : faire correspondre avec exactitude lettre et son pour quelques voyelles et quelques consonnes, quand la forme sonore est bien repérée.</p> <p>-Reconnaître la plupart des lettres</p>			*


Nom du jeu, éditeur	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
			PS	MS	GS
 <p>L.Champdavoine- <i>Nathan</i></p>	<p>Jeu pour apprendre à distinguer les 36 phonèmes de la langue française.</p> <p>Le coffret comprend : 36 jetons phonèmes + 112 jetons + 36 fiches + 2 livrets</p>	<p>Se préparer à apprendre à lire et à écrire Distinguer les sons de la parole</p> <ul style="list-style-type: none"> -Repérer des mots désignant des noms d'objets, des noms d'animaux... dans énoncé oral simple -Scander les syllabes de mots, de phrases ou de courts textes -Repérer des syllabes identiques dans des mots -Trouver des mots qui ont une syllabe finale donnée -Trouver des mots qui riment <ul style="list-style-type: none"> -Dénombrer les syllabes d'un mot ; localiser une syllabe dans un mot (début, fin). -Distinguer les sons constitutifs du langage, en particulier les voyelles, <i>a, e, i, o, u, é</i>, et quelques consonnes en position initiale (attaque) ou en terminale (rime) dans les mots (<i>f, s, ch, v, z, j</i>). -Localiser un son dans un mot (début, fin). -Discriminer des sons proches (<i>f/v, s/ch, s/z, ch/j</i>). 			


Nom du jeu, éditeur	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
			PS	MS	GS
 <p><i>L'atelier de l'Oiseau Magique- L'étoile des sons</i></p>	<p>Jeu de discrimination auditive. La boîte comprend :</p> <p>Une piste de jeu composée d'un plateau central hexagonal d'où partent 6 branches comportant chacune 6 cases à compléter et 6 jetons. +24 cartes consignes identifiées par un dessin et le son écrit. A positionner dans les cases du plateau central.</p>	<p>Se préparer à apprendre à lire et à écrire Distinguer les sons de la parole</p> <ul style="list-style-type: none"> -Scander les syllabes de mots, de phrases ou de courts textes -Repérer des syllabes identiques dans des mots -Trouver des mots qui riment -Dénombrer les syllabes d'un mot ; localiser une syllabe dans un mot (début, fin). -Distinguer les sons constitutifs du langage, en particulier les voyelles, <i>a, e, i, o, u, é</i>, et quelques consonnes en position initiale (attaque) ou en terminale (rime) dans les mots (<i>f, s, ch, v, z, j</i>). -Localiser un son dans un mot (début, fin). -Discriminer des sons proches (<i>f/v, s/ch, s/z, ch/j</i>). 		<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>	<p>*</p> <p>*</p> <p>*</p> <p>*</p> <p>*</p>



Nom du jeu, éditeur	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
			PS	MS	GS
 <p>« Lottori »- <i>Sélecta</i></p>	Loto à thèmes (planches + cartes à poser)	<p>Progresser vers la maîtrise de la langue française</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements, etc.) ; dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée), identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné. 	*	*	
 <p>Ravensburger-« Jouons à lire »</p>	Loto à thèmes (planches + cartes à poser)	<p>Progresser vers la maîtrise de la langue française</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements, etc.) ; dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée), identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné <p>Aborder le principe alphabétique</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mettre en relation deux systèmes d'écritures différentes (script et cursive) -Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit 		(*)	* *



Nom du jeu, éditeur	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
			PS	MS	GS
 <p>Croc' Croque- Ravensburger</p>	<p>Ce jeu permet aux enfants de se familiariser à la construction chronologique d'une histoire et de la raconter.</p> <p>Contenu : 24 pièces en bois formant 6 puzzles- images+1 notice</p>	<p>Échanger, s'exprimer -Raconter une histoire inventée à partir d'une suite d'images</p> <p>Progresser vers la maîtrise de la langue française -Produire des phrases de plus en plus longues, correctement construites. -Utiliser avec justesse le genre des noms, les pronoms usuels, les prépositions les plus fréquentes. -Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements, etc.) ; dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée) -Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs) concernant au moins : les actes du quotidien et les récits personnels, le rappel des histoires entendues (caractéristiques des personnages, localisation, enchaînement logique et chronologique).</p> <p>Se repérer dans le temps -Situer les évènements les uns par rapport aux autres -Mettre dans l'ordre chronologique une série d'images (supérieure à trois)</p>	(*)	*	*
			(*)	*	*
				*	*
				*	*



Autres domaines (découverte du monde, la voix et l'écoute...)


Nom du jeu, éditeur	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
			PS	MS	GS
 <p>« Maman et ses petits »- Ravensburger</p>	<p>Puzzles d'association (paires : mères/petits)</p>	<p>Découvrir le vivant -Connaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction</p> <p>Progresser vers la maîtrise de la langue française -Employer un mot ou une structure syntaxique proposée par l'enseignant -Produire des phrases correctes, même très courtes. -Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier ; quelques adjectifs en relation avec les couleurs, les formes et grandeurs)</p> <p>Se repérer dans le temps -Situer les évènements les uns par rapport aux autres</p>	*	*	*
			*	*	*

Nom du jeu, éditeur	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
			PS	MS	GS
 <p><i>Ravensburger-« Comment est mon corps ? »</i></p>	<p>Puzzles d'association/ parties du corps avec mots et reconstituer le corps humain.</p>	<p>Découvrir le vivant Nommer les parties du corps et leur fonction</p> <p>Progresser vers la maîtrise de la langue française - Connaître quelques termes génériques (animaux, fleurs, vêtements, etc.) ; dans une série d'objets (réels ou sous forme imagée), identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné</p> <p>Aborder le principe alphabétique -Mettre en relation deux systèmes d'écritures différentes (script et cursive) -Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit</p>		*	*
				*	*
				*	*

Nom du jeu, éditeur	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
			PS	MS	GS
 <p>« Tactilo » -Nathan</p>	<p>Loto tactile et visuel-</p> <p>Planches de loto et objets en bois de formes diverses à poser + sac en tissu</p>	<p>Percevoir, sentir, imaginer, créer Activités visuelles et tactiles -S'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions</p> <p>Découvrir les formes et les grandeurs -Différencier et trier les objets selon leur forme, leurs propriétés</p> <p>Découvrir la matière -Repérer des caractéristiques simples des matériaux usuels</p>		*	*
<p>« Loto sonore » -Nathan</p> 	<p>Loto visuel et sonore- connaissance des instruments</p> <p>Planches photographiques+cartes</p>	<p>Percevoir, sentir, imaginer, créer Activités visuelles et tactiles -Expérimenter les divers instruments, supports et procédés -Construire des collections -S'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions -Observer et décrire des oeuvres du patrimoine</p>	*	*	*

Nom du jeu, éditeur	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
			PS	MS	GS
 <p>« Construilettres »- Nathan</p>	<p>Cartes modèles –lettres capitales –lettres scriptes –mots –dessins</p> <p>(deux échelles) Ensemble de petits bâtons et arcs destinés à former les éléments précédents</p>	<p>Se familiariser avec l’écrit Identification de formes écrites –Reconnaître des lettres de l’alphabet</p> <p>Pour s’acheminer vers le geste de l’écriture : les réalisations graphiques Réaliser les tracés de base de l’écriture : cercle, verticale, horizontale Imiter par superposition des dessins faits de ces tracés</p>		*	*
 <p>« Mosaïque »- Ravensburger</p>	<p>Petits clous de couleurs Supports piquages et modèles (deux échelles)</p>	<p>Se repérer dans l’espace Se repérer dans l’espace d’une feuille d’une grille, d’un tableau, de lignes, de points</p> <p>Découvrir les formes et les grandeurs Réaliser le dessin d’un objet librement ou en s’appuyant sur la géométrie, le comptage,</p> <p>Motricité fine et coordination Activités visuelles et tactiles Construire des collections Réaliser une composition en plan</p>	*	*	

Nom du jeu, éditeur	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
			PS	MS	GS
 <p>« Carrés graphiques »- Nathan</p>	Planches et cartes avec graphismes différents, cartes avec contours et carré central	<p>Identification de formes écrites (Discrimination visuelle)</p> <p>- Distinguer les lettres des autres formes graphiques (chiffres ou dessins variés).</p>	*	*	*
	Paires en bois /puzzles	<p>Approcher les quantités et les nombres</p> <p>-Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée</p> <p>-dénombrer une quantité</p> <p>-associer une quantité à son écriture chiffrée.</p>		*	*

Nom du jeu, éditeur	Descriptif	Objectifs et compétences	Niveau		
			PS	MS	GS
	<p>Sur feuillets transparents :</p> <ul style="list-style-type: none"> -petites cartes avec pictogrammes simples -tableaux de modèles avec pictogrammes composés. <p>Sur carton blanc quadrillages simples. Plusieurs niveaux de difficultés.</p>	<p>Découvrir les formes et les grandeurs -Réaliser un assemblage d'après modèle.</p> <p>Se repérer dans l'espace -Situer des objets et des personnages les uns par rapport aux autres. -Distinguer la gauche et la droite.</p> <p>Se familiariser avec l'écrit -S'orienter dans l'espace de la page</p> <p>Apprendre le geste de l'écriture : l'entraînement graphique -Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés.</p>		*	*
				*	*
				*	*
				*	*