

Les jeux de société que vous pouvez fabriquer à la maison

Les images données sont à titre d'exemple. Pour ceux qui ont la possibilité d'imprimer, vous trouverez sur le net beaucoup de ces jeux déjà prêts à imprimer.

Dé

Papier/crayon

Si vous trouvez sur internet ou si vous savez fabriquer un patron de cube, servez-vous en pour fabriquer votre dé. *Si vous avez un enfant plus grand vous pouvez lui demander de fabriquer les différents dés.* Lien pour le patron de dé : <https://www.fiche-maternelle.com/fabriquer-son-des-a-jouer.html>

Sinon pour remplacer un dé, découper 6 petits papiers et écrivez dessus les constellations de 1 à 6. Pour vous en servir : retourner les papiers ou mettez-les dans un gant de toilette et tirez au sort un papier.

Il peut être intéressant de fabriquer plusieurs dés :

dé 1 à 3 avec les constellations (les points)	
dé 1 à 3 avec l'écriture chiffrée	
dé 1 à 6 avec les constellations	
dé 1 à 6 avec l'écriture chiffrées	

Jeu de mémoire

Vous pouvez créer vos cartes en papier ou, si vous avez un feutre indélébile et des bouchons en quantité suffisante, prendre des bouchons de bouteille.

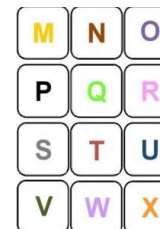
Le principe du memory est de retrouver les cartes qui vont par 2 : les mêmes lettres, les mêmes quantités etc.

Vous pouvez créer des memorys en français et en numération.

Mémoire en « français »

Lettres capitales /lettres capitales : il faut retrouver les 2 mêmes lettres en capitales
(PS voire MS pour nommer les lettres)

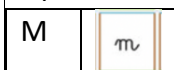
Vous pouvez même demander en amont à l'enfant de chercher les lettres dans les prospectus. (Dans deux écritures dans les magazines)



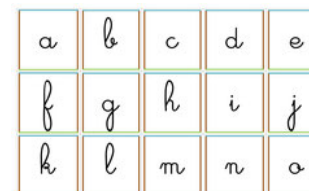
Lettres capitales/lettres scriptes : il faut retrouver la lettre en capitale et celle en scripte : exemple : A/a ; H/h
MS voire GS



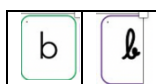
Lettres capitales /lettres cursives (écriture en attaché) : il faut retrouver la lettre capitale et la lettre en attaché :



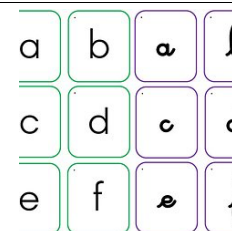
GS



Lettres scriptes/lettres cursives : il faut retrouver la lettre en scripte et celle en cursive.



GS



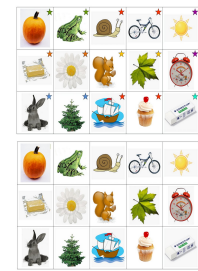
Mémory des syllabes : à partir d'images (trouvées sur internet et imprimées ou découpées dans des publicités, magazines) associer 2 images qui ont le même nombre de syllabes :

1 syllabe : chat ; ours ;

2 syllabes : vé/lo ; mo/to ;

3 syllabes : té/lé/phone ; cor/ni/chon

MS



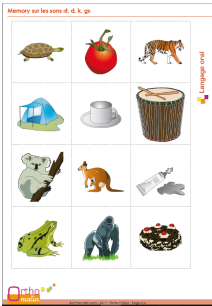
Mémory des sons : à partir d'images (trouvées sur internet et imprimées ou découpées dans des publicités, magazines) associer :

- 2 images qui commencent par le même son : MONstre/MONtagne ; CA hier/CA deau

ou

-2 images qui finissent par le même son : cochON/moutON ; gâtEAU/châtEAU

GS



Mémory en « mathématiques »

Associer deux chiffres identiques ou 2 constellations identiques : 1et 1 ; ... et ...

PS

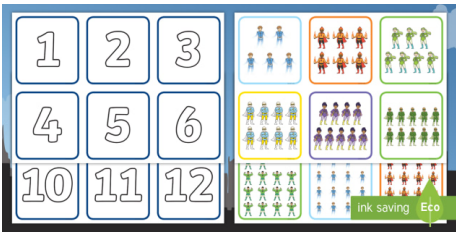


Associer chiffres et constellations du dé ou chiffres et objets

PS : 1 à 3

MS jusque 6

GS jusque 10



Jeux de plateau style jeu de l'oie/petits chevaux/échelles etc

Vous pouvez les créer à partir d'une simple feuille A4 et de crayons : il vous suffit de tracer des cases (entre 20 et 40), tracer un départ et une arrivée.

Jeux de l'oie « français »

Jeu de l'oie des lettres capitales : dans chaque case vous écrivez une lettre en capitale (pas dans l'ordre alphabétique), on lance le dé, on avance du nombre de cases indiqué par le dé. Il faut donner le nom de la lettre. Si le nom est correct, l'enfant pourra jouer lorsque ce sera son tour, s'il se trompe il retourne à la case où il était avant.

PS : mettre les voyelles AEIOU voire Y, quelques consonnes les plus courantes MNPRSTL

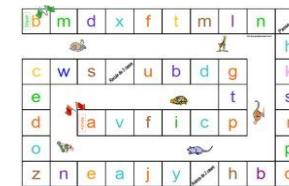
MS : toutes les lettres



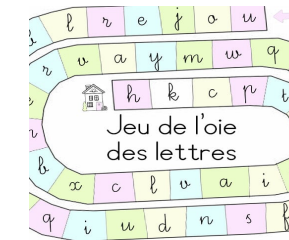
Jeu de l'oie des lettres scriptes : le principe est le même mais on écrit les lettres en script. *On peut aussi demander à l'enfant de chercher les lettres dans les magazines, les découper et les coller.*

MS

GS



Jeu de l'oie des lettres cursives : même jeu, mais on écrit les lettres en attaché GS



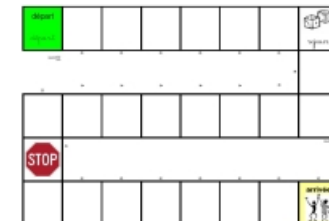
Jeu de l'oie des lettres : on prend un plateau de jeu vide, les cases sont vides. Pour avancer, on crée des cartes avec 1 à 6 lettres dessus ; l'enfant tire une carte au hasard, nomme, la ou les lettres. L'enfant avance d'autant de cases que de lettres correctement nommées.

Exemple sur la carte, il y a : EFSX, il a nommé correctement E et S, il avance donc de 2 cases.

PS : lettres en capitales

MS lettres en capitales et / ou en script

GS : script et/ou cursives.



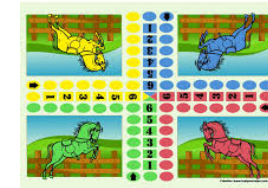
Jeux de plateau Numération : pour tous les niveaux

Jeu de l'oie classique : on lance le dé et on avance d'autant de cases que le dé le demande.

On peut utiliser différents dés : dé 1 à 3,
2 dés 1 à 3,
dé 6 avec constellation,
dé avec écriture chiffrée 1 à 6.



Jeu des petits chevaux : idem que pour le jeu de l'oie : on peut jouer avec les différents dés cités au-dessus.



Jeu des échelles et des serpents : même principe que le jeu de l'oie, la différence tient aux échelles qui permettent d'avancer plus vite, les serpents eux font reculer.



Jeux de plateaux sans dé : on peut utiliser les jeux cités au-dessus et comme pour le français remplacer le dé par des cartes : sur la carte on écrit - en écriture chiffrée ou avec les constellations du dé - une ou plusieurs quantités : l'enfant avance du même de nombre de cases que de bonnes réponses données.

Jeux de loto

Le principe est simple : une planche (feuille en papier) avec différentes cases (entre 6 et 10) dans lesquelles il y a ou des images, ou des lettres ou des nombres et des cartes correspondant aux cases. On tire au hasard une carte sans la montrer, on explique ce qu'il y a dessus et si cela correspond à ce qu'on a sur la planche, on pose la carte sur la planche. Celui qui remplit sa planche en 1^{er}, gagne.

Lotos en français

Langage oral

On peut travailler le langage oral avec un loto : on découpe des images dans des magazines /publicités en double, une image est collée sur la planche, l'autre sert de carte. Pour jouer, l'enfant doit décrire le plus précisément possible la carte. On peut travailler sur différentes thématiques : jouets, fruits et légumes, maison, animaux objets etc.

PS

MS

GS

On peut même pour travailler la catégorisation demander à l'enfant de faire un tri d'images pour fabriquer le loto parmi une série d'images qu'il aura découpées librement ou qu'on lui aura données. Ou aussi, demander, en amont, sur plusieurs jours de trouver dans des magazines tout ce qui appartient au vocabulaire de la toilette, des repas...puis mélanger les images et les trier pour fabriquer le loto. Si on n'a pas les images en double, l'adulte peut écrire le nom des objets sous forme de devinettes sur des petites cartes qu'on pioche dans un sac...



Loto des lettres

PS : planches en capitale, cartes en capitales

MS : planches en capitale, cartes en scriptes

GS : planches en capitale, cartes en scriptes ou en cursives ; planche en scripte, cartes en cursives ; planche en cursive cartes en scriptes.

Le loto des lettres

A	G	I	Y
W	Q	U	O

Le loto des lettres

P	B	J	H
R	Y	X	Z

Le loto des lettres

e	h	c	u
u	i	r	p

Le loto des lettres

v	a	f	x
j	l	q	d

Le loto des lettres

m	i	d	t
p	h	b	v

Le loto des lettres

o	c	a	u
n	g	j	s

Loto des syllabes

Sur la planche on note le nombre de syllabes par des cuvettes, les cartes représentent des images avec des mots d'1, 2, 3 ou 4 syllabes.

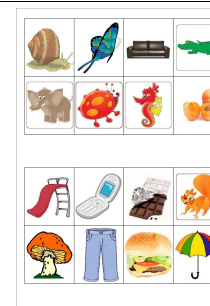
MS

Loto des sons

Sur la planche des images de mots, les cartes représentent des images au choix qui commencent par la même syllabe : BA-teau /BA-leine ou qui terminent par la même syllabe : ri-DEAU/ca-DEAU

GS



Loto des sons

Le principe est le même mais 1 planche = 1son, la carte comporte une image, le son peut être au début à la fin ou au milieu.

Exemple : planche OU : cartes avec mouton, clou, ouragan etc

MS : sons simples : A, E, é, O, U, i

GS sons simples comme les MS + m/p/t/ch/n/s/l/r/on/ou/an



NB : le loto des sons et des syllabes peut être construit avec votre enfant qui choisit selon les critères, les images pour les planches et les images pour les cartes.

Loto Numération

Numération

Sur les planches vous pouvez, au choix, écrire : les nombres en chiffres, en constellations du dé, en quantité d'objets, en doigts de la main.

Sur les cartes, idem.

