

## 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.

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 dé :

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	

Lien pour le patron de dé : <https://www.fiche-maternelle.com/fabriquer-son-des-a-jouer.html>

### Jeu de mémoire :

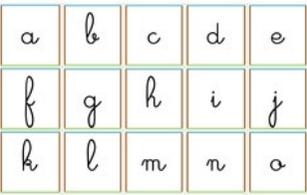
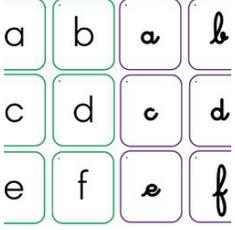
Vous pouvez créer vos cartes en papier ou, si vous avez un feutre indélébile et des bouchons en quantité suffisante, prendre des bouchons de bouteille.

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

Vous pouvez créer des mémorys en français et en numération.

Exemples :

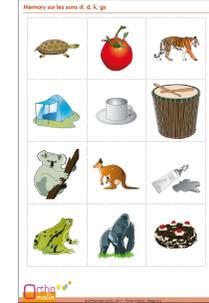
Mémory en français :

<p>Lettres capitales /lettres capitales : il faut retrouver les 2 mêmes lettres en capitales (PS voire MS pour nommer les lettres)</p>	
<p>Lettres capitales/lettres scriptes : il faut retrouver la lettre en capitale et celle en scripte : exemple : A/a ; H/h MS voire GS</p>	
<p>Lettres capitales /lettres cursives (écriture en attaché) : il faut retrouver la lettre capitale et la lettre en attachée : A /<i>a</i> : M/ <i>m</i> GS</p>	
<p>Lettres scriptes/lettres cursives : il faut retrouver la lettre en scripte et celle en cursive GS</p>	

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

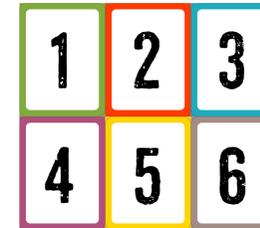


Mémory des sons : à partir d'images (trouvées sur internet et imprimées ou découpées dans des publicités, magazines) associer 2 images qui commencent par le même son : MONstre/MONtagne ; CA hier/CA deau ou 2 images qui finissent par le même son : cochON/moutON ; gâtEAU/châtEAU  
GS

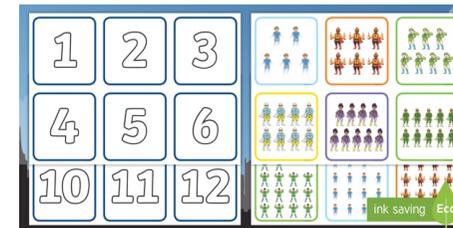


Mémory en mathématiques :

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



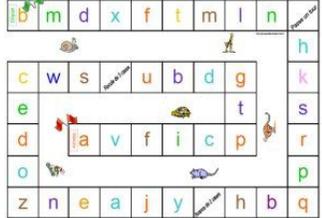
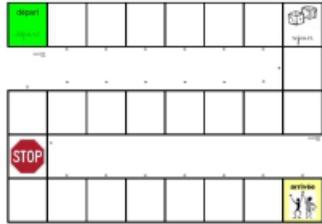
Associer chiffres et constellations du dé ou chiffres et objets  
PS : 1 à 3  
MS jusque 6  
GS jusque 10



## 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 :

<p>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.</p> <p>PS : mettre les voyelles AEIOU voire Y, quelques consonnes les plus courantes MNPRSTL MS : toutes les lettres</p>	
<p>Jeu de l'oie des lettres scriptes : le principe est le même mais on écrit les lettres en script</p> <p>MS GS</p>	
<p>Jeu de l'oie des lettres cursives : idem mais on écrit les lettres en attaché</p> <p>GS</p>	
<p>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.</p> <p>Exemple sur la carte, il y a : EFSX, il a nommé correctement E et S, il avance donc de 2 cases.</p> <p>PS : lettres en capitales MS lettres en capitales et / ou en script</p>	

GS : script et/ou cursives.

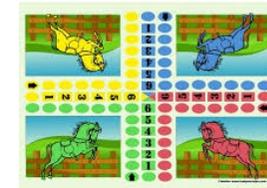
## Jeux de plateau Numération : pour tous les niveaux

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 cité 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 sur la planche, on pose la carte sur la planche. Celui qui remplit sa planche en 1er 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 etc

PS  
MS  
GS



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*

e	h	c	w
u	i	r	p

*Le loto des lettres*

m	i	d	t
p	h	b	v

*Le loto des lettres*

P	B	J	H
R	Y	X	Z

*Le loto des lettres*

v	a	f	x
j	l	q	d

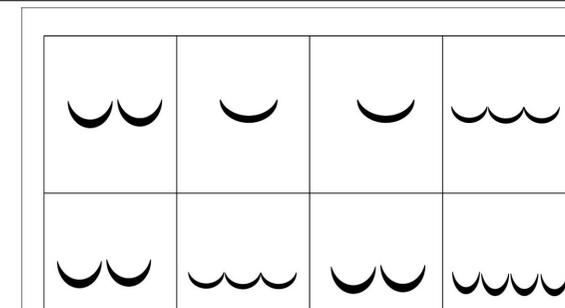
*Le loto des lettres*

o	c	a	u
n	g	j	s

Loto des syllabes :

sur la planche on note le nombre de syllabe 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.



