

# Des jeux pour apprendre

## Jeu à dominante langage/lecture :

- **Jeu du Guilitoc :**

objectif : reconnaître les lettres dans les différentes graphies. (plateau de jeu joint)  
L'un des joueurs montre une case en disant « Guili Guili », l'autre doit retrouver la lettre identique en écriture cursive et la pointer en la nommant.  
On vérifie en regardant la règle de l'alphabet. On change de rôle à chaque tour.

- **Jeu de memory :**

Alphas → script (prendre un exemplaire de chaque alpha et son correspondant en lettre script).

Règle du jeu : Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table (ou par terre si on préfère jouer par terre).

Un premier joueur retourne deux cartes. Si c'est la même correspondance (par exemple a et ) qui apparaît sur les cartes le joueur gagne les cartes et en retourne à nouveau deux. Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes. Celui qui a une bonne mémoire se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin pour compléter une paire.

Le gagnant est celui qui accumule le plus de paires.

- **Jeu du menteur :**

Matériel :

- les étiquettes des personnages alphas (une étiquette par personnage).
- les étiquettes des lettres correspondant aux personnages alphas ci-dessus dans les 3 écritures (majuscule d'imprimerie, script et cursives).

N.B : nous vous fournissons des modèles en pièces jointes mais vous pouvez très bien les réaliser à la main.

Toutes les étiquettes doivent être à peu près de la même taille. Elles deviennent maintenant les cartes du jeu. Suivant le nombre de joueurs, ne pas utiliser toutes les cartes, 10 cartes par type d'écriture seront sûrement suffisantes.

Déroulement :

Distribuer 8 cartes à chaque joueur.

Le **but du jeu du menteur** est de se débarrasser le plus vite possible de toutes les cartes que l'on a en main.

Le premier joueur pose une carte sur le tapis, **face visible**, et annonce la « couleur » de sa carte (ici alpha, majuscule, script ou cursive). Le joueur suivant pose à son tour une carte par dessus la précédente, mais cette fois-ci **face cachée**, en annonçant la même couleur. Ainsi de suite, chaque joueur pose sa carte face cachée sur le tas et annonce la couleur demandée.

Lorsque l'un des joueurs a un soupçon sur la couleur annoncée par le joueur venant de poser la carte, il doit dire à voix haute « **Menteur** ». Le joueur venant de jouer doit alors retourner sa carte en la montrant à la vue de tous.

- Si le joueur ayant posé la carte a menti, il doit ramasser tout le tas de cartes accumulées.
- Si le joueur n'a pas menti, celui qui a annoncé « **Menteur** » ramasse toutes les cartes du tas.

Le joueur qui a ramassé le tas recommence en ne devant pas rejouer la couleur dernièrement sortie.

**A savoir** : *Vous ne pouvez plus être accusé dès lors que votre carte posée à été recouverte.*

Le premier joueur qui arrive à se débarrasser de toutes ces cartes a gagné.

## Jeu à dominante mathématiques :

- **Jeu de dés (1) :**

Fabriquer des bandes de 20 cases que votre enfant remplira avec des bouchons, pois chiche ou autre tout ce qui peut servir de jetons. Il lance le dé et pose la bonne quantité.

Le premier qui remplira sa bande aura gagné (en terminant avec la bonne quantité)

- **Jeu de dés (2) :**

Prendre 2 dés et une boîte avec des éléments (graines par exemple). Lancer les deux dés et récupérer le nombre d'éléments correspondant au total des deux dés. Répéter l'opération plusieurs fois.

- **Jeu de la bataille :**

Vous prenez un jeu de cartes et vous enlevez les rois, les reines et les valets, vous faites compter à vos enfants et vous demandez qui a la plus forte.

- **Jeu de décomposition additive (par exemple savoir que 5, c'est 1+4 mais aussi 2+3 et 0+5, etc.) :**

Vous prenez 5 graines. Vous les posez sur la table, vous dites que vous allez en planter. Vous demandez à votre enfant de fermer les yeux, vous planter des graines (vous les cachez dans un sac, sous un pot...) et vous demandez à votre enfant en regardant combien il reste de graines sur la table de vous dire combien vous en avez plantées. Répétez l'opération pour réaliser toutes les décompositions du 5 (0+5, 1+4, 2+3, 3+2, 4+1, 5+0).

Si votre enfant est à l'aise avec 5 graines, vous pouvez en ajoutez une, etc. jusqu'à 10 **maximum**, vous vous arrêtez dès que votre enfant commence à éprouver des difficultés (6, 7 ou 8).

- **Jeu du « pouilleux » :**

Prenez un jeu de carte enlevez les rois, les dames et les valets, gardez le valet de pique. Distribuez les cartes à tous les joueurs.

Une fois les cartes en mains chaque joueur classe son jeu et s'efforce de faire le maximum de paires. (Deux cartes noires de même valeur, ou deux cartes rouges de même valeur constituent une paire - ex : as de cœur/as de carreau, huit de trèfle/huit de pique, .....)

Une fois que les paires constituées ont été étalées, tenant son jeu en éventail on offre à son voisin de droite de piocher.

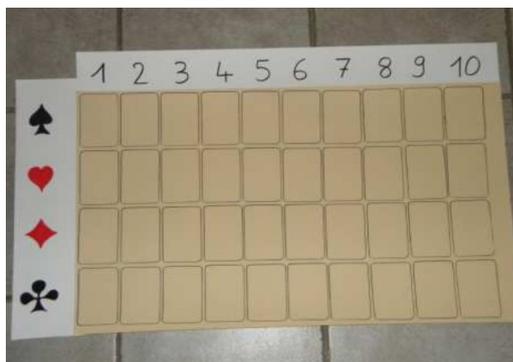
S'il tire une carte lui permettant de faire une paire, il étale la paire obtenue et présente à son tour ses cartes en éventail à son voisin de droite.

Parmi ces cartes demeure le valet de pique (ou pouilleux) que l'on doit s'efforcer de faire piocher aux autres lorsqu'on l'a en main.

Le gagnant est celui qui a réussi à déposer toutes ses cartes le premier sur la table.

- **Jeu de la réussite :**

Prendre un jeu de cartes, enlever les figures (valet, dame et roi). Préparer un plateau comme sur la photo :



Poser les cartes face cachée sur la table, les piocher une par une et les ranger dans le plateau.

- **Jeu du greli - grelo :**

Matériel :

- Une réserve d'objets, d'une taille telle que plusieurs peuvent être tenus dans une main : cailloux (comme dans le jeu traditionnel), graines (de maïs, de haricots, ...), jetons, petits cubes, etc.
- Une boîte opaque, avec un couvercle.

Déroulement :

- Le meneur de jeu place d'abord des objets dans sa main gauche ; il montre cette main ouverte pour que le(s) enfant(s) puissent dénombrer les objets qu'il place dans une boîte opaque. Il fait ensuite de même avec sa main droite et place les objets contenus dans cette main dans la même boîte.
- Le meneur de jeu ferme la boîte et la secoue en chantant : "Grel-grelo, combien j'ai d'sous dans mon sabot ?"

On écoute les propositions des autres joueurs et on valide en recomptant la totalité des objets sortis de la boîte et étalés sur un plateau.

**N.B :** Le nombre total d'objets dans la boîte ne doit pas dépasser 10.