

EXPLOITATION DES JEUX EN PETITE SECTION

Jeux de construction « classique et inépuisable » :

Espace et géométrie, situer les objets les uns par rapport aux autres

Etre capable de fabriquer et reproduire un modèle

Faire des transformations à partir d'une production

Reconnaître des formes simples, identité, ressemblances et différences

Jeux d'attention et de mémorisation :

Le loto, le memory, le jeu de Kim

En plus de la vue, ils permettent de mobiliser des sens pas toujours utilisés comme l'ouïe, l'odorat et le goût et favorisent leur mémorisation.

Approche du nombre par la reconnaissance de propriétés d'objets

Etre capable d'associer ce qui est identique, de repérer ce qui est différent

Approche de familles de mots

Jeux de parcours et de déplacements

Espace et géométrie : se situer dans un espace donné, une ligne puis deux dimensions, s'orienter

Se situer autant par rapport au trajet que par rapport aux autres joueurs

Repérer une ligne

S'orienter

Jeux d'encastements et de puzzles

Espace et géométrie : repérages d'indices visuels divers : dessins, couleurs, formes, gabarits, tailles, positions.

Premières notion de rangements, d'ordre et d'algorithmes

présenter progressivement les plaques de jeu, laisser tâtonner et surtout valoriser et revenir sur chaque réalisation en essayant de faire expliciter les gestes pour obtenir un vocabulaire de plus en plus précis dans le champ des indices cités plus hauts.

Pavages et Mosaïques

Espace et géométrie : reconnaître des formes géométriques, des identités, des ressemblances et des différences

s'orienter

situer des objets les uns par rapport aux autres

repérer et faire des transformations géométriques

algorithmes

on ne dira jamais assez combien le langage est important lors de ces jeux et combien la communication langagière entre les enfants sera source d'utilisation d'un lexique précis s'ancrant dans la réalité d'un jeu simple et accessible.

Jeux d'algorithmes

il existe 2 sortes d'algorithmes répétitifs et récursifs

Les perles, les abaqués

Approche du temps : être capable d'alterner des éléments et reproduire plusieurs fois cette alternance

Approche du nombre : trier des objets et classer, maîtriser la conservation de petites quantités

Passer du « nombreux » au nombre

Jeux de logique