



Fiches pédagogiques Alec Maternelle

alec-edu.com
contact@alec-edu.com

Univers Aquatique

6 jeux pour reconnaître, dénombrer, mémoriser et comparer.



Mémoraie

Jeu de mémorisation



Consigne : « Deux raies cachent la même image. Trouve-les ! »

Objectifs pédagogiques :

- Activer sa mémoire visuelle.
- Distinguer le code écrit des autres signes graphiques.
- L'écriture des nombres.
- Repérer des lettres parmi d'autres signes graphiques.

Mots-clés : Chiffres, lettres, majuscules et minuscules, chercher les ressemblances, jeu de mémoire.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Apparier des images.
- 2-** Apparier des nombres.
- 3-** Apparier des lettres majuscules.

Alphabulles

Jeu de reconnaissance et d'association



Consigne : « Trouve deux bulles qui représentent le même nombre ou la même lettre et clique dessus. »

Objectifs pédagogiques :

- Distinguer le code écrit des autres signes graphiques.
- L'écriture des nombres.
- Repérer des lettres parmi d'autres signes graphiques.

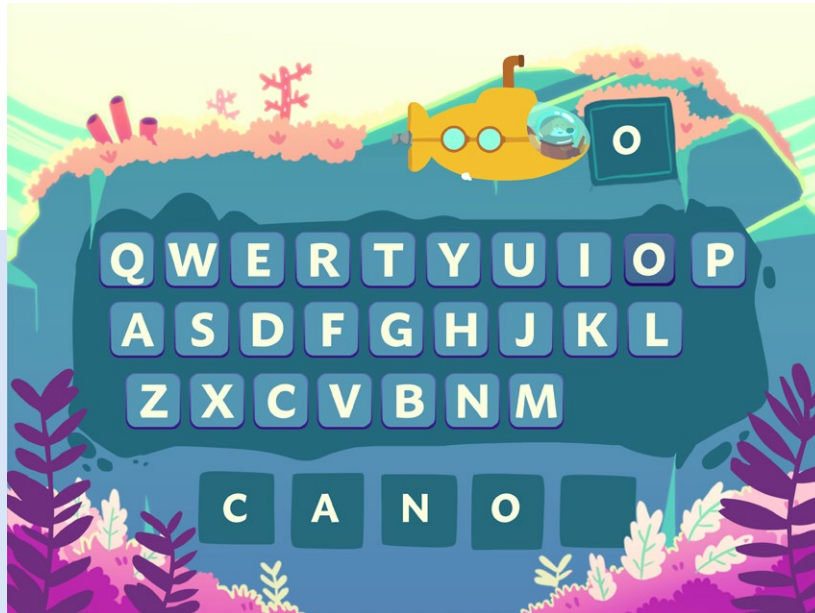
Mots-clés : Majuscule, minuscule, nombres, associer, domino, lettres.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Lettres : Correspondance majuscule / minuscule.
- 2-** Nombres de 1 à 10 : Écriture chiffrée / représentation visuelle (domino).
- 3-** Nombres de 1 à 20 : Écriture chiffrée / représentation visuelle (domino).

Dactil'eau

Jeu de mémorisation



Consigne : « Trouve la lettre qu'on te demande sur le clavier. »

Objectifs pédagogiques :

- Repérer des lettres parmi d'autres signes graphiques.
- Reconnaître la lettre comme élément nécessaire à la composition du mot.

Mots-clés : Clavier, lettres, majuscule, minuscule, motricité.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Lettres majuscules.
- 2-** Lettres minuscules.
- 3-** Lettres énoncées à l'oral.

Le phare

Jeu de dénombrement



Consigne : « Trouve le nombre qui s'affiche et clique dessus. »

Objectifs pédagogiques :

- Distinguer le code écrit des autres signes graphiques.
- Dénombrer une collection d'objets pour s'initier à l'aspect cardinal des nombres.

Mots-clés : Dénombrer, compter, observer, quantifier.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Dénombrer (jusqu'à cinq).
- 2-** Dénombrer (jusqu'à dix).
- 3-** Chaque chiffre est codé par un symbole. Dénombrer (jusqu'à dix).

Trésor

Jeu de dénombrement



Consigne : « Compte le nombre d'objets qui sortent du coffre, puis clique sur ce nombre. »

Objectifs pédagogiques :

- Dire les nombres dans l'ordre stable jusqu'au moins 10.
- La chaîne numérique stable et conventionnelle (la litanie).
- Dénombrer une collection d'objets pour s'initier à l'aspect cardinal des nombres.
- Dénombrer.

Mots-clés : Quantifier, compter, collections, dénombrer.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Collections inférieures à 10.
- 2-** Collections inférieures à 20.
- 3-** Collections inférieures à 20 (groupements inégaux).

Phonèmes

Jeu de reconnaissance et d'association



Consigne : « Écoute bien le son que dit le coquillage. Trouve le mot qui contient ce son et dépose le sur la case vide. »

Objectifs pédagogiques : Développer une conscience phonologique. Discriminer des sons dans des mots.

Mots-clés : Phonèmes, voyelles, vocabulaire, consonnes.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Voyelles seulement (y compris les sons /ou/ , /on/ , /eu/) Pas de confusion, sons tous différents.
- 2-** Consonnes. Pas de confusion.
- 3-** Consonnes avec des pièges (ex : n/m ; p/b ; t/d ; j/z).

Le garage de Mamie

4 jeux de comparaison, d'estimation, de regroupement
et de classement.



L'intrus

Jeu de comparaison



Consigne : « Trouve l'intrus. »

Objectifs pédagogiques :

- Repérer, à partir du rangement effectué, l'objet le plus grand et/ou le plus petit.
- Utiliser des termes liés à chaque organisation vécue : prendre seulement, a/n'a pas.

Mots-clés : Intrus, orientation, comparer, observer.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Objets, lettres, identiques sauf un objet totalement différent.
- 2-** Objets, lettres, tous identiques mais dont un diffère par son orientation ou sa graphie.
- 3-** Objets, lettres, tous identiques mais dont un diffère par un détail subtile.

Les outils

Jeu de dénombrement



Consigne : « Il faut ranger l'atelier. Trouve les trois formes demandées et range les dans leur tiroir. »

Objectifs pédagogiques :

- Repérer, à partir du rangement effectué, l'objet le plus grand et/ou le plus petit.
- Organiser, selon la consigne, des objets selon un critère donné (trier; classer; ordonner).

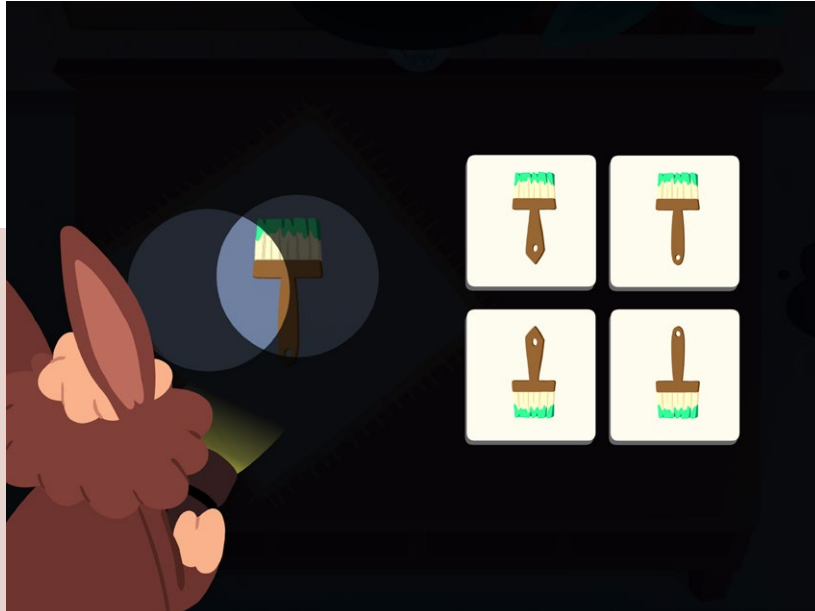
Mots-clés : Observer, comparer, symétrie, orientation.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Objets tous différents faciles à distinguer.
- 2-** Objets identiques qui diffèrent par leur orientation ou symétrie.
- 3-** Lettres de l'alphabet en majuscule et minuscule.

Images mystères

Jeu de comparaison



Consigne : « Parmi les quatre images, une seule correspond à celle éclairée. Clique sur cette image. »

Objectifs pédagogiques :

- Repérer, à partir du rangement effectué, l'objet le plus grand et/ou le plus petit.
- Utiliser des termes liés à chaque Le Vocabulaire lié aux organisations : tri (selon un critère défini).
- Repérer des lettres parmi d'autres signes graphiques.

Mots-clés : Observer, comparer, symétrie, orientation.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Objets simples. Le même objet est représenté dans des positions symétriques.
- 2-** Formes qui se ressemblent. Différences plus subtils.
- 3-** Lettres et chiffres.

Tri

Jeu de classement



Consigne : « Place chaque objet dans sa bonne colonne. »

Objectifs pédagogiques : Organiser des objets selon un critère donné.

Mots-clés : Cardinalité, logique, observation, trier, classer.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Trier selon la forme, la couleur, ou le contexte.
- 2-** Trier selon une combinaison de deux critères (couleur et forme).
- 3-** Repositionner des objets en respectant de multiples consignes (nombre, taille, contexte, logique).

Voyage en Asie

3 jeux de comparaison, de regroupement, de classement
et de régularité



Nénuphars

Jeu de comparaison et de classement



Consigne : « Observe bien les indices et fais glisser chaque fleur de lotus sur son nénuphar.»

Objectifs pédagogiques :

- Reconnaître et nommer les couleurs et les tons rencontrés en classe, à minima: bleu, jaune, rouge, vert, orange, noir, blanc.
- Repérer, à partir du rangement effectué, l'objet le plus grand et/ou le plus petit.
- Estimer la grandeur d'un objet avant d'agir.

Mots-clés : Classer, comparer, couleur, plus grand, plus petit.

Niveaux de difficulté :

- 1- Classer en fonction de la couleur.
- 2- Classer en fonction de la taille.
- 3- Classer en fonction du motif.

Feu d'Artichiffre

Jeu de comparaison et de classement



Consigne : « La première lanterne est allumée. Allume les suivantes en plaçant les chiffres ou les lettres dans l'ordre. »

Objectifs pédagogiques : S'initier à l'aspect ordinal des nombres.

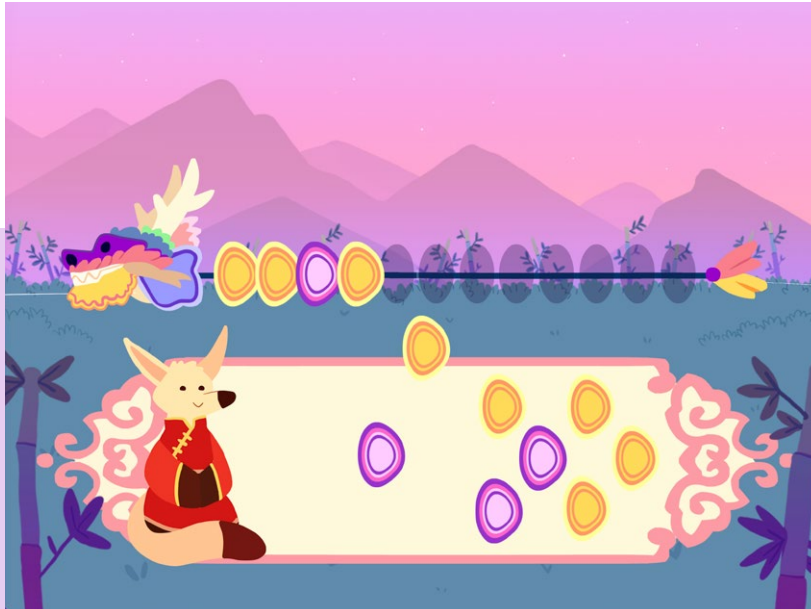
Mots-clés : Nombres, suite, ordonner, lettres.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Suite de 4 nombres inférieurs à 10.
- 2-** Suite de 5 nombres inférieurs à 20.
- 3-** Suite de 5 lettres de l'alphabet (minuscules).

Cerf-volant dragon

Jeu de comparaison et de classement



Consigne : « Pour construire un beau cerf-volant, tu dois cliquer sur chaque forme dans le bon ordre. »

Objectifs pédagogiques : Des collections d'un à trois objets.

Mots-clés : Suite logique, observer, régularité, algorithme.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Suites de couleurs.
- 2-** Suites de formes.
- 3-** Suite de formes et couleurs.

L'atelier du peintre

4 jeux d'association et d'assemblage.



Silhouette

Jeu d'assemblage



Consigne : « Fais glisser les objets au bon endroit dans le tableau.»

Objectifs pédagogiques :

- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.
- Développer du goût pour les pratiques artistiques.

Mots-clés : Oeuvres, tableau, art, observer, silhouette.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Formes simples facilement discernables.
- 2-** Formes de la même famille plus difficiles à discerner.
- 3-** Une seule forme convient. Découverte de tableaux.

Peinture

Jeu d'association



Consigne : « Observe bien les couleurs de l'image de gauche puis ajoute les mêmes couleurs sur l'image de droite. »

Objectifs pédagogiques :

- Reconnaître et nommer les couleurs et les tons rencontrés en classe, à minima : bleu, jaune, rouge, vert, orange, noir, blanc.
- Décrire, lors de sa réalisation, une production artistique personnelle (peinture, sculpture, dessin).

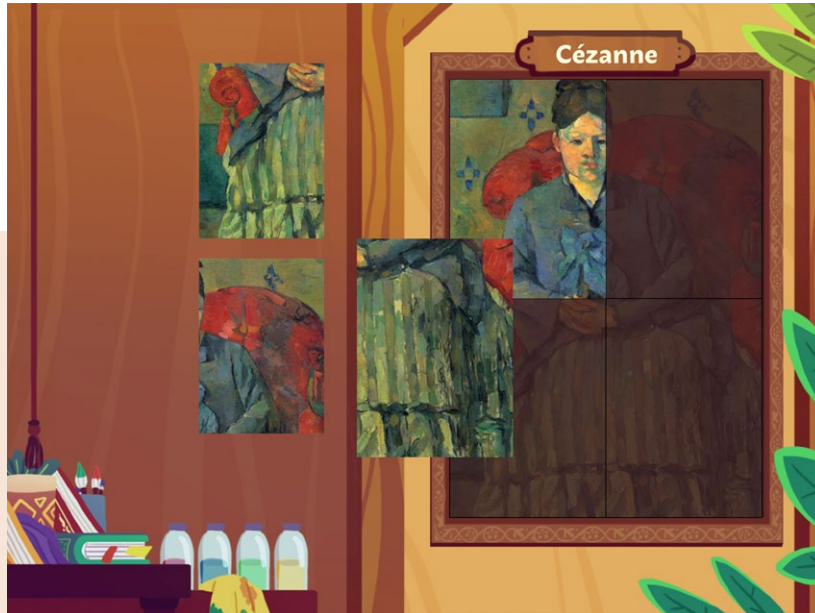
Mots-clés : Formes, couleurs, observer, reproduire, peinture, tableaux, art.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Formes distinctes (une forme / une couleur).
- 2-** Images familières (personnages).
- 3-** Oeuvres connues à découvrir.

Art-puzzle

Jeu d'assemblage



Consigne : « Glisse chaque morceau à sa place pour compléter l'œuvre d'art. »

Objectifs pédagogiques :

- Rencontrer le vocabulaire lié aux métiers d'artistes.
- Décrire, lors de sa réalisation, une production artistique personnelle (peinture, sculpture, dessin).
- Reconnaître et assembler entre six et dix figures selon un modèle (2D).

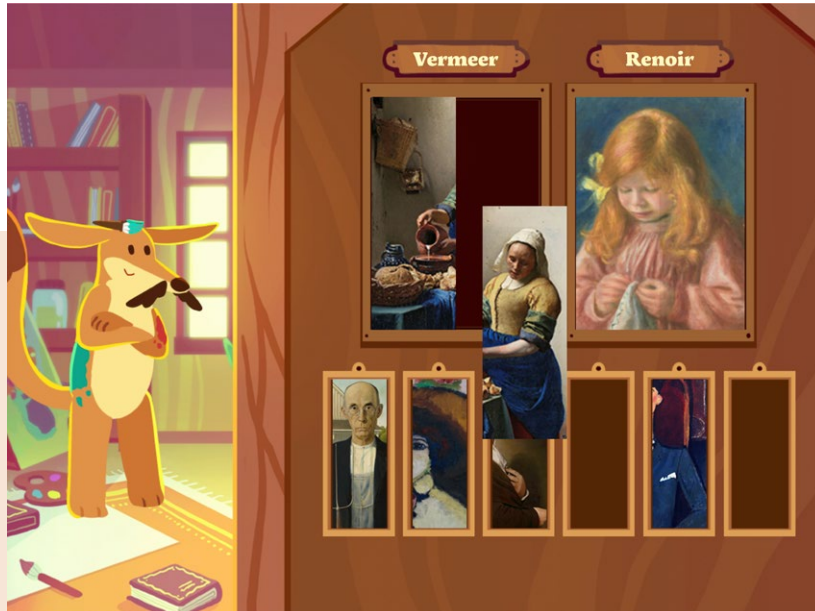
Mots-clés : Oeuvres, tableau, art, observer, puzzle, casse-tête.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Tableau en quatre morceaux.
- 2-** Sculpture en quatre morceaux irréguliers.
- 3-** Tableau en neuf morceaux.

Moitiés d'oeuvres

Jeu d'assemblage



Consigne : « Les tableaux sont séparés en deux morceaux et tu dois les recoller ensemble. »

Objectifs pédagogiques :

- Reproduire un assemblage de diverses figures.
- Les termes liés au fractionnement.

Mots-clés : Oeuvres, tableau, art, observer, compléter.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Les deux moitiés gauches et droites d'une illustration doivent être assemblées.
- 2-** Les deux parties d'une illustration doivent être superposées.
- 3-** Les deux moitiés gauches et droites d'une œuvre d'art doivent être assemblées.

Forêt curieuse

2 jeux de précision, de tracé et de motricité fine.



Suis le trajet

Jeu de tracé



Consigne : « Suis le trajet, attention de ne pas déborder. »

Objectifs pédagogiques : Gestes et postures en psychomotricité fine : contourner, tracer.

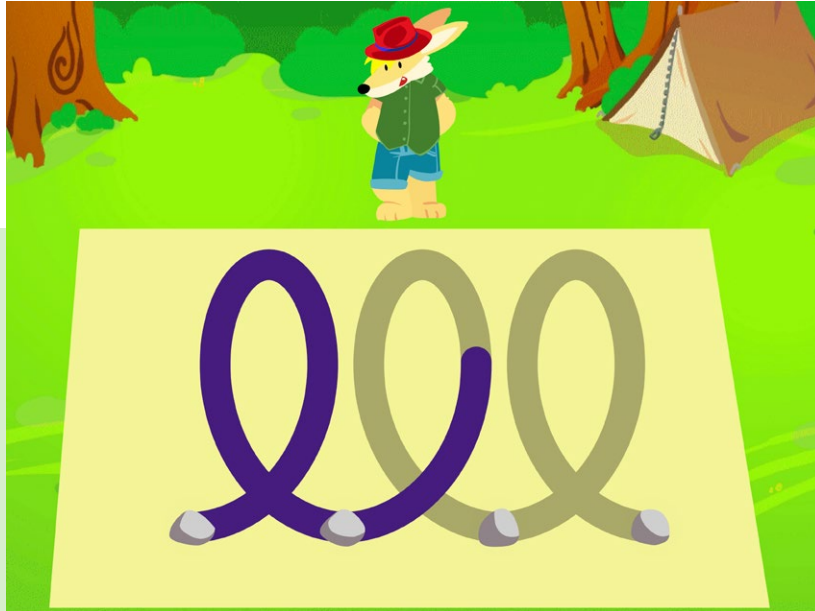
Mots-clés : Précision, motricité fine, tracé.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Chemin simple et large, avec peu de virages.
- 2-** Chemin plus étroit.
- 3-** Chemin long et étroit avec plusieurs virages.

Trace la ligne

Jeu de tracé et de mémoire



Consigne : « Imite bien le tracé en partant de la pierre indiquée. »

Objectifs pédagogiques : Gestes et postures en psychomotricité fine : contourner, tracer.

Mots-clés : Précision, motricité fine, tracé, graphèmes, écriture, mémoire graphique.

Niveaux de difficulté :

- 1-** Suivre exactement le tracé indiqué.
- 2-** Imiter le tracé indiqué sur un modèle.
- 3-** Mémoriser un tracé et le reproduire au même endroit.

Le pique nique

Jeu de motricité et de partage



Consigne : « Découpe avec ton doigt ou la souris et distribue au moins une part dans chaque assiette. »

Objectifs pédagogiques :

- Organiser des objets selon un critère donné.
- Découper des objets en tenant compte de différents critères.
- Gestes et postures en psychomotricité fine : contourner, tracer.

Mots-clés : Découper, classer, distribuer, motricité.

Niveaux de difficulté :

- 1-** 2 objets, 4 assiettes. Une consigne par assiette.
- 2-** 3 objets, 4 assiettes. Deux consignes par assiette.
- 3-** 3 objets, 4 assiettes. Consignes avec une exclusion.



Pour des questions ou des commentaires :
contact@alec-edu.com

