



---

# Fiches pédagogiques Alec Maternelle

---

[alec-edu.com](http://alec-edu.com)  
[contact@alec-edu.com](mailto: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 :** Apprendre en jouant.

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

**Niveaux de difficulté :**

- 1-** Appairer des images.
- 2-** Appairer des nombres.
- 3-** Appairer 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 :** Stabiliser la connaissance des petits nombres.

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

**Niveaux de difficulté :**

**1-** Lettres : Correspondance majuscule / minuscule.

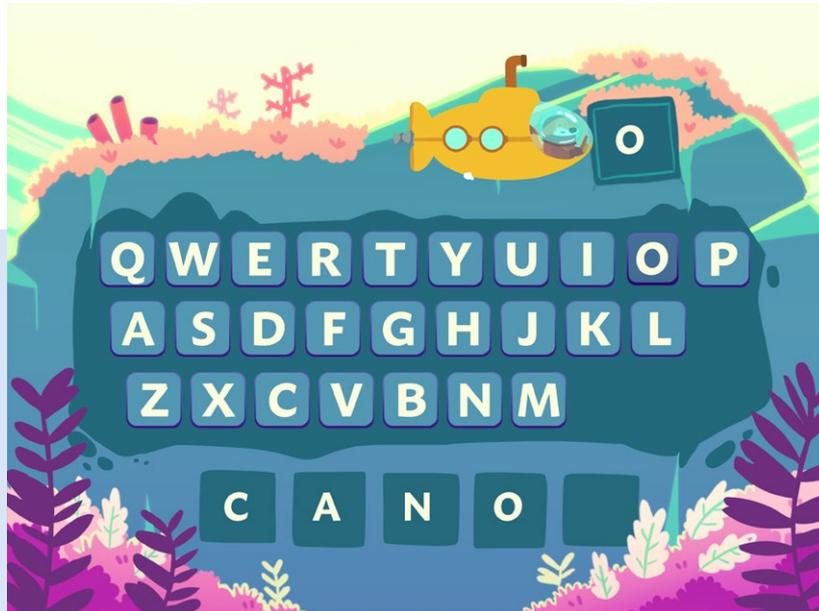
**2-** Nombres de 1 à 10 : Écriture chiffrée / représentation visuelle (domino).

**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 :** Apprendre en jouant.

**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 :** Stabiliser la connaissance des petits 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 :** Stabiliser la connaissance des petits nombres.

**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 :** Acquérir et 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 :** Par des observations, des comparaisons, des tris, les enfants sont amenés à mieux distinguer différents types de critères.

**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 :** Par des observations, des comparaisons, des tris, les enfants sont amenés à mieux distinguer différents types de critères.

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

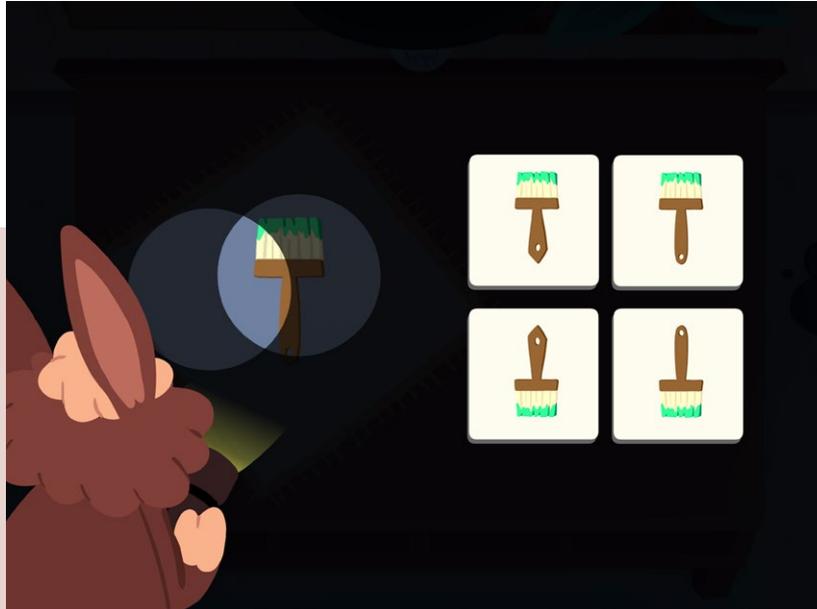
**Niveaux de difficulté :**

- 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 :** Par des observations, des comparaisons, des tris, les enfants sont amenés à mieux distinguer différents types de critères.

**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 :**

- Classifier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
- Classifier ou ranger des objets selon un critère.

**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 :**

- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.
- Reconnaître un rythme dans une suite organisée et à continuer cette suite.

**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 :**

- Étudier les nombres : écriture chiffrée jusqu'à dix.
- Reconnaître les lettres de l'alphabet.

**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 :**

- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.
- Les enfants sont invités à organiser des suites d'objets en fonction de critères de formes et de couleurs.

**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**

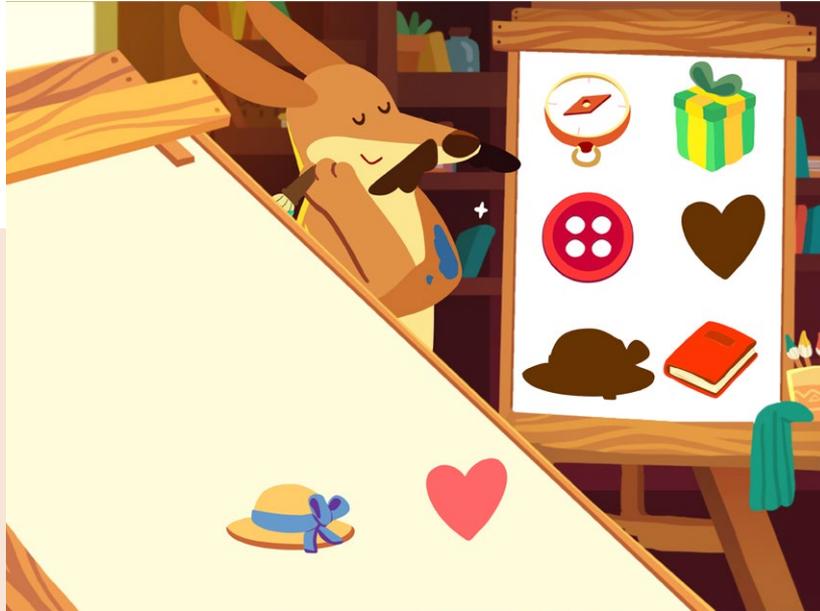
4 jeux d'association et d'assemblage.

---



# 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 :**

- S'exercer au graphisme décoratif (reproduction fidèle à un modèle).
- Développer du goût pour les pratiques artistiques.

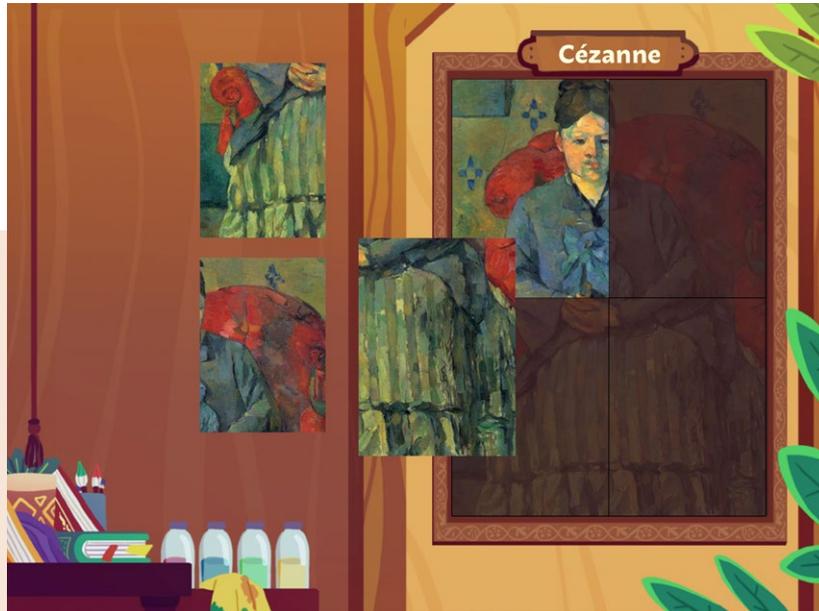
**Mots-clés :** Formes, couleurs, observer, reproduire, peinture, tableaux, art.

### **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 :**

- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
- Développer du goût pour les pratiques artistiques.

**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 à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
- Développer du goût pour les pratiques artistiques.

**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***

3 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 :** Initiation aux tracés de l'écriture.

**Mots-clés :** Précision, motricité fine, tracé.

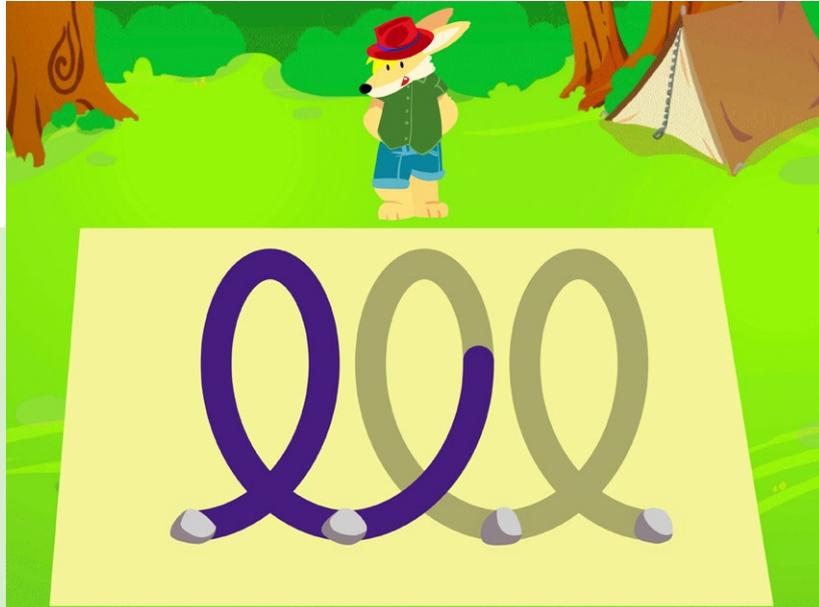
**Niveaux de difficulté :**

- 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 :** Initiation aux tracés de l'écriture.

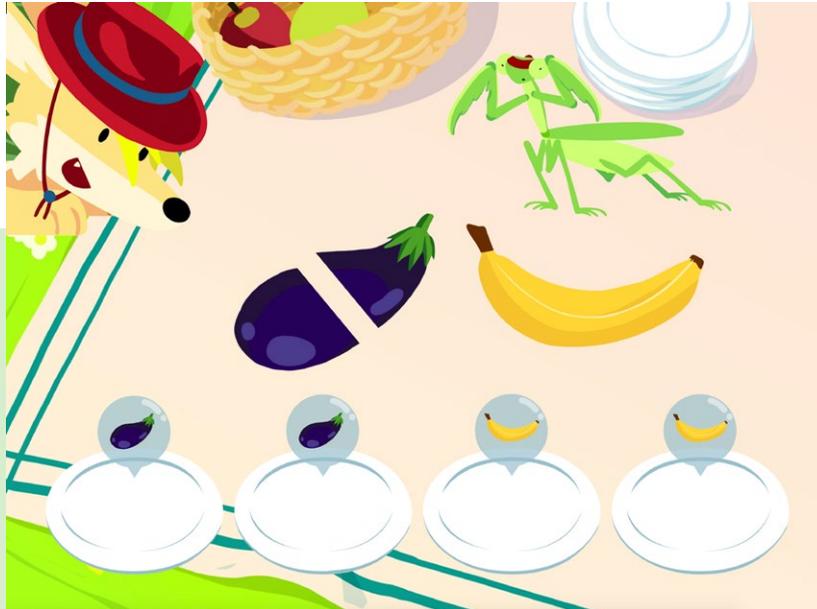
**Mots-clés :** Précision, motricité fine, tracé, graphèmes, écriture, mémoire graphique.

**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 :**

- Classer ou ranger des objets selon une contrainte.
- Découper des objets en tenant compte de différents critères.
- Actions de motricité fine : tracer la ligne de découpe.

**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](mailto:contact@alec-edu.com)**