

Progression Jeux de société en maternelle

1

JEUX DE SOCIÉTÉ	PS	MS	GS	Adaptation au niveau
JEUX DE CARTES				
Le Memory	x	x	x	Variable le nombre de cartes à mettre sur le plateau PS Cartes de 1 à 3 avec 2 couleurs Il s'agit d' appairier par valeur et couleur exemple 2 carreau /cœur et 2 pique/ trèfle MS Cartes de 1 à 3 avec quatre couleurs. il s'agit d'appairier avec deux couleurs différentes et avec la même valeur <i>Exemple 2 cœur/pique ou 2 carreau/ trèfle ou 2 cœur/ trèfle ou 2 pique/ carreau</i> GS Cartes de 1 à 6 avec appariement Même valeur soit avec deux couleurs ou avec quatre couleurs
Le jeu des familles	x	x	x	MS Matériel : 20 cartes (cartes 1 à 5, 4 couleurs). 3 Joueurs GS Matériel de 40 cartes (cartes de 1 à 10 - 4 couleurs) . 4 joueurs
L'Ane		x	x	MS : jeu avec la suite de l'As... 7 sans les cates figures GS : jeu avec la suite de l'As...Roi
Le Pouilleux	x	x	x	GS : 52 cartes (valet de trèfle retiré) MS : 41 cartes (cartes de 1 à 10, 4 couleurs et un valet de coeur) PS : 21 cartes
La bataille	x	x	x	Pour les PS : de 1 à 3 puis de 1 à 5 sans figures Pour les MS : de 1 à 5 puis de 1 à 7 sans figures Pour les GS : de 1 à 10 avec figures
Le huit		x	x	GS : toutes les cartes d'un jeu de 54 MS : Toutes les cartes d'un jeu de 32 sans les figures
Faire le 5			x	Quand les élèves sont à l'aise dans le jeu, leur proposer un autre jeu avec un autre nombre à atteindre Augmenter le nombre de cartes.
JEUX DE DÉS				
Le Grand Coeur	x	x	x	PS avec 1 dé de 1 à 3 Cœur de constellations de 1 à 3 1 dé de constellations de 1 à 3 3 caches d'une couleur reprenant les constellations. MS avec 1 dé de 1 à 6 Cœur de constellations de 1 à 6 1 dé de constellations de 1 à 6 GS avec deux dés de 1 à 6 Cœur de chiffres de 1 à 8/10... 2 dés de constellations de 1 à 6
Le Maléfique	x	x	x	Varier le nombre de tours, et les constellations du dé, selon le niveau des enfants En PS : un dé avec les faces 1,2, 3 + une face "maléfique" (rouge ou noire à la place d'un trois) une réglette en papier de 10 cases En MS : un dé avec des faces 1,2,3,4,5 et une face « Maléfique » rouge ou noire, une réglette de papier de 20 cases En GS : règle classique
La Justice		x	x	MS Règle du jeu avec 2 dés (constellations de 1, 2, 3) GS Commencer par trois dés par joueur avec deux faces 1, deux faces 2, deux faces 3 (constellations) Autre jeu possible en fin de GS : avec deux dés numérotées 1,2,3 , (deux faces de chaque nombre) et des boîtes de 10 avec pions pour compter Avec des bouliers Celda ou boulier chinois pour le comptage

Progression Jeux de société en maternelle

L'as éliminé		x	x	Varier les méthodes de calcul Commencer par trois lancers de dés Donner une bande numérique avec des pions pour matérialiser les points des 3 lancers et calculer la somme totale. Changement des couleurs de jetons à chaque lancer Donner des boîtes à calculer de 10 (<i>Matériel Nathan ou boîtes construites avec des boîtes à œufs, boîtes à allumettes</i>) et des pions pour calculer la somme totale
Le Pentagramme	x	x	x	MS Avec deux faces de dés formant un total de 3. Prendre un dé avec deux face 1, deux faces 2, deux faces 3 Aides à calculer (bande à cases , bouliers, boîte à compter) GS : règle normale Aides à calculer bande à cases , bouliers, boîte à compter)
Faire le Huit			x	Jeu avec un règle adapté (voir la fiche grille d'analyse du jeu)
La Bezette	x	x	x	PS proposer deux dés (de 1 à 3), des rondelles, et laisser le jeu libre Introduire la règle Face 1 ⇒ une rondelle Face 2 ⇒ 2 rondelles Face 3 donner une rondelle au joueur suivant Face couleur rouge ⇒ Bézette (mettre tous ces anneaux sur l'abaque sauf 1) MS Jouer avec trois dés (2 faces 1, 2 faces 2, 2 faces 3) Introduire la règle Face 1 ⇒ une rondelle Face 2 ⇒ 2 rondelles Face couleur rouge Face 3 ⇒ donner une rondelle au joueu suivant. Tierce 1 2 3 ⇒ Bézette (mettre tous ces anneaux sur l'abaque sauf 1) GS Règle normale avec des dés normaux (1 à 6)
Fermez la boîte			x	Commencer par des dés de constellations de 1 à 3 pour aller vers la règle classique avec dés de 1 à 6 en fonction des possibilités de chaque élève
JEUX DE DOMINOS				
Les dominos traditionnels	x	x	x	PS Jouer avec des dominos représentant le nombre d'éléments (Ex : 1 point = 1 élément). Proposer des dominos de 1,2,3 constellations dans un premier temps Faire jouer les élèves en binôme (pas plus de 3 binôme par atelier) avec l'enseignant MS Jouer aux dominos avec un jeu complet. Par binôme puis par groupe de 4 GS Jouer avec des dominos qui permettent d'associer la constellation à son écriture chiffrée
La charrette			x	Diversifier la représentation symbolique avec des dominos constellations et des dominos avec l'écriture chiffrée
Le Matador	x	x	x	GS avec les demi-faces accolées formant un total de 7. Les dés Matadors 3-4, 2-5, 0-0,1-6 1 seul jeu de 28 dominos pour un groupe de 3 élèves MS avec les demi-faces accolées formant un total de 5. Les dés Matadors 4-1, 3-2, , 5-0 Un jeu de dominos en ayant préalablement éliminé les dominos avec 6 pour un groupe de deux élèves PS avec les demi-faces accolées formant un total de 4 Les dés Matadors : 3-1, 2-2, , 4-0 Un jeu de dominos en ayant préalablement éliminé les dominos

				avec 6 et 5 pour un groupe de deux élèves
Les dominos hongrois		x	x	MS : le jeu en une seule manche puis en 2 manches. Les points sont notés sur une feuille, à chaque manche les enfants repèrent celui qui a le moins de points et indiquent le rang de chacun. (étayage de l'enseignant) GS : le jeu en 3 ou 4 manches
Memory des dominos	x	x	x	PS : avec 6 dominos (constellations de trois, deux, un) MS / GS avec un demi jeu de dominos.
JEUX DE PISTES				
Jeu du serpent	x	x	x	Voir les fiches 17 jeux mathématiques MS/GS Lucette Champdavoine, Nathan
Les Petits Chevaux	x	x	x	PS Dé jusqu'à trois constellations sur une piste simple MS Dé avec 6 constellations Sur une piste droite au départ pour aller vers le véritable jeu. Ne pas faire 6 au départ. Ne pas faire « sauter » le cheval quand on arrive sur la case d'un adversaire. Jouer avec un cheval au lieu de deux GS Jouer avec un dé chiffré sur la piste classique Jouer avec deux dés (fin GS)
AUTRES JEUX				
Le Mikado			x	Adapter la règle au niveau d'élèves de GS <u>Matériel</u> : Il existe des jeux de Mikado géants (Format plein air ou de 30 cm ou plus) Une première étape peut être de simplement de mettre moins de baguettes et de compter les baguettes gagnées par chacun à la fin du jeu sans tenir compte des points. Introduire progressivement la valeur des baguettes suivant le niveau des élèves <i>Exemple</i> de Mikado 1 à 10 points au départ: 1 baguette bleu/rouge /bleu = 4 pts , 1 baguette rouge/bleu/rouge/ bleu/rouge = 3 pts , 1 baguette rouge/jaune/bleu = 2 pts , 1 baguette bleu/rouge = 1 pts Mikado : 5 points Diminuer le nombre de baguettes. Si l'on utilise le jeu classique de mikado, les élèves peuvent rencontrer des difficultés à différencier les mikados ; certains, de valeur différente, présentent cependant des décorations similaires. On proposera, dans un premier temps, de les retirer du jeu. - On peut également modifier la valeur de certains mikados de façon à faciliter le calcul des points : 1, 2, 3 et 5. L'objectif est avant tout de permettre aux élèves de comptabiliser leur score. Le calcul doit être abordable. - La gestion du calcul par l'élève peut se faire grâce à un matériel approprié : des boîtes à oeuf de 10 alvéoles , boîtes à compter Nathan, des bouliers). Les enfants marquent la valeur de chaque mikado en remplissant leur(s) boîte(s) avec des jetons, ou en utilisant les bouliers - On aborde ainsi le calcul additif, les groupements par 10. Les nombres sont écrits, en référence à la bande numérique de la classe pour visualiser les résultats.