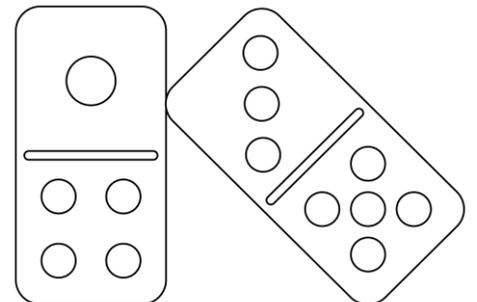
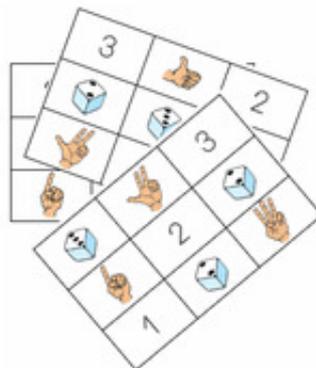


Petite Enfance Bénin
Avril 2022



Jouer pour apprendre



Les compétences sollicitées lors de la pratique de jeux dans les classes sont multiples et touchent plusieurs domaines d'apprentissage du curriculum.

Un même jeu pratiqué à plusieurs reprises va favoriser la mémorisation de savoirs, de savoir-faire et de procédures.

Une fois la règle intégrée, les jeux peuvent être utilisés en atelier autonome ou dans des coins jeux.

**Domaine 2-5
Développement des relations et de
l'interaction sociale et socio-affective**

- Respecter une règle du jeu : jouer chacun son tour, accepter un tirage aléatoire (dé ou autre)
- Respecter les productions des autres
- Partager un matériel

Compétences transversales

- N°1 : gestion d'informations complexes
- N°2 : résoudre des situations problèmes : ébauche de stratégies
- N°4 : exercer sa pensée créatrice (kaplas)
- N°6 : travailler en équipe
- N°8 : communiquer de façon précise : extension et mémorisation du vocabulaire
- Mémoriser des savoirs, savoir-faire et procédures

**Jouer pour
apprendre**

**Domaine 2.4
Santé émotionnelle**

- Réguler ses émotions
- Accepter de perdre
- Avoir du plaisir
- Pouvoir se tromper et recommencer
- Oser prendre des risques
- Eprouver la fierté de réussir

Domaine 2-2

- Prélecture : lecture d'image, de lettres...
- Pré mathématique :
 - structuration de l'espace (sous, sur... suivre un chemin)
 - construction du nombre.
- Pré écriture : motricité fine
- Eveil aux activités scientifiques et technologiques

Motricité fine

- Développement des capacités tactiles (perception de la notion d'équilibre avec les kaplas)
- Manipulations (jetons, cartes...)
- Utilisation d'un dé
- Eveil aux activités scientifiques et technologiques

IMAGIERS

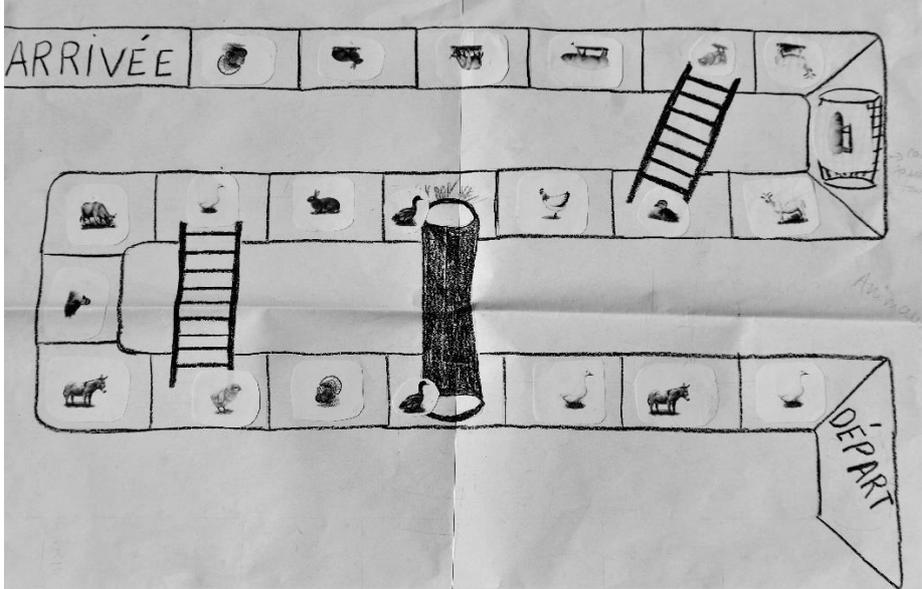
<p>Matériel</p>	<p>Des cartes avec des images, des photos ou des dessins. Elles représentent des objets, des animaux, des personnages ou des situations différentes.</p> 
<p>Activités avec des imagiers</p>	<p>DECOUVRIR LES CARTES DU JEU :</p> <p>Les enfants peuvent les manipuler librement sans consigne. A partir d'un ensemble d'images disposées sur une table, demander aux enfants de regrouper « des images qui peuvent aller ensemble ».</p> <p>Selon les cas, il s'agira :</p> <ul style="list-style-type: none"> - D'images partageant des propriétés communes : les animaux, les aliments, les fruits, les objets rouges, 4 dessins, le même animal.... Il s'agit alors d'une activité de classement - D'images liées par une même fonction (les véhicules, ...), ou un même thème (l'eau, la cuisine...), ou une même histoire. Ces regroupements s'appellent des catégories.

	<p>DECOUVRIR LES CATEGORIES</p> <p>L'adulte distribue des cartes de catégories très différentes : chaque enfant nomme sa carte, la décrit. L'adulte attire l'attention des enfants sur l'appartenance catégorielle : Kokou c'est un personnage de conte, l'ananas ça se mange et la moto c'est quoi ? et la chèvre, c'est quoi ?</p> <p>CONSTRUIRE UNE CATEGORIE DEMANDEE</p> <p>Des cartes de plusieurs catégories sont disposées sur la table. L'adulte donne le nom d'une catégorie à construire (par exemple : prendre les cartes avec des objets rouges, les cartes avec des animaux...prendre les cartes qui parlent de l'eau ...)</p> <p>PROPOSER UNE CATEGORIE CONSTITUEE</p> <p>Trouver le critère de choix de ces cartes.</p> <p>CONTINUER UNE CATEGORIE DEJA COMMENCEE.</p> <p>CHERCHER L'INTRUS D'UNE CATEGORIE DEJA CONSTITUEE.</p>
<p>Compétences spécifiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Communication orale : Lecture d'images, description d'images - Logique, établir des liens et des relations entre les différents éléments des images

Kapla

<p>Matériel</p>	<p>Un lot de kaplas (au moins 10 par joueur)</p> 
<p>Activités</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Découverte libre du matériel et jeu sans contrainte (plusieurs séquences) - Observation de réalisations durant le jeu libre. Reproduction de certaines réalisations par tous les enfants. - Réaliser une construction avec une contrainte : <ul style="list-style-type: none"> • Un nombre de pièces défini • La réalisation la plus haute • Une réalisation figurative : une maison, un bonhomme, une fleur, une lettre... • Une construction à partir d'un modèle, à plat, en hauteur, plus ou moins complexe (nombre de kaplas, disposition des pièces), modèle à portée de vue ou éloigné • Une construction plus ou moins complexe à partir d'une photo à portée de vue ou éloignée • Une situation de communication à 2 : l'un a réalisé une construction simple (3, 4 kaplas) hors de vue du second. Il la lui décrit pour lui faire réaliser une construction identique (ex : « tu places 3 kaplas couchés l'un sur l'autre, le 4ème est debout sur les autres... ») • Une construction à 2 • Une situation problème : réaliser une construction déterminée complexe (ex : construire un pont sur lequel une voiture peut rouler)
<p>Compétences spécifiques</p>	<p>D2-4 : Exercer sa pensée créatrice</p> <p>Eveil aux activités scientifiques et technologiques (notion d'équilibre)</p> <p>Compétences transversales n° 8 : Communiquer de façon précise et appropriée</p>

Jeu de piste

<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grande feuille sur laquelle est dessinée une piste avec des cases. Dans chaque case peut être insérée une image. • Un pion par joueur. • Un dé. • Des cartes nombres ou des étiquettes identiques aux images de la piste. 
<p>Nombre de joueurs</p>	<p>4 à 6</p>
<p>Principe du jeu</p>	<p>Se déplacer sur un chemin de case en case, du départ vers l'arrivée à partir d'un tirage aléatoire</p>
<p>Règle du jeu</p>	<p>Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ.</p> <p>Avec le dé :</p> <p>Chaque joueur à tour de rôle lance le dé, lit le dé et avance sur la piste case par case, en respectant l'indication donnée par la face supérieure du dé. Le premier joueur qui atteint la case arrivée a gagné.</p> <p>Avec les étiquettes :</p> <p>Les étiquettes sont placées à l'envers les unes sur les autres à côté de la piste. Le premier joueur prend une étiquette, lit l'image, et avance son pion de case en case jusqu'à l'image identique, puis pose l'étiquette à côté ou sous le paquet. Les joueurs suivants font de même. Le premier joueur qui arrive sur la dernière image de la piste a gagné.</p>
<p>Eléments de progressivité</p>	<p><u>*Activités préparatoires :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Vocabulaire spécifique : piste, étiquette, dé..., verbes et expressions : lancer le dé, retourner une étiquette, rejouer, passer son tour, avancer, reculer - Lecture des images (fruits, vêtements, nombres, formes...) - Organisation spatiale : Suivre des chemins dans un sens donné (avec le corps, avec le doigt) Avancer de case en case (marelle...) - Lancé et lecture du dé

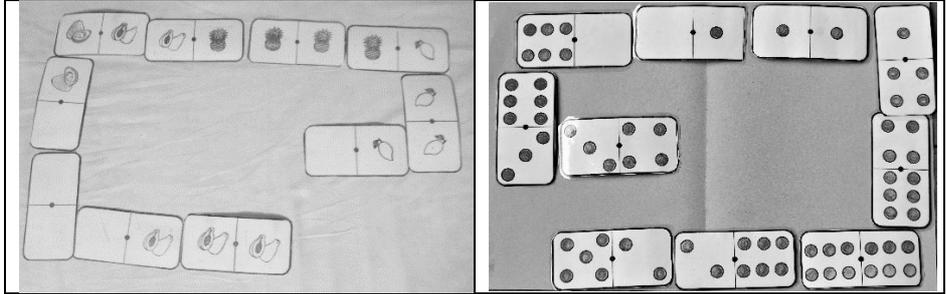
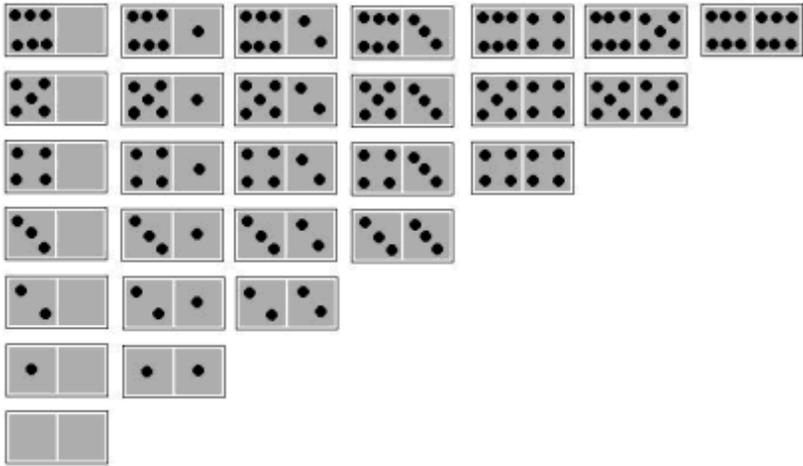
MEMORY

<p>Matériel</p>	<p>Lot d'étiquettes en double exemplaire (6, 9 ou plus)</p> 
<p>Nombre de joueurs</p>	<p>4 à 6 joueurs</p>
<p>Principe du jeu</p>	<p>Trouver des paires identiques</p>
<p>Règle du jeu</p>	<p>Toutes les étiquettes sont disposées face cachée en plusieurs lignes. Chaque joueur à son tour retourne deux étiquettes de son choix. S'il obtient une paire, il la prend puis rejoue. S'il se trompe, il replace les deux étiquettes face cachée exactement au même endroit et c'est au joueur suivant. Le gagnant est celui qui a le plus d'étiquettes.</p>
<p>Eléments de progressivité</p>	<p><u>*Activités préparatoires :</u></p> <p>Vocabulaire : étiquette, paire, Les verbes et expressions : retourner une étiquette, prendre une étiquette, gagner une paire, rejouer, passer son tour Le vocabulaire spécifique au thème du memory choisi : les fruits, les vêtements, les animaux.... Lecture d'images Expression orale de la similitude : C'est pareil, c'est la même, ce n'est pas pareil, c'est différent....</p> <p>*Les premières parties se font avec les étiquettes faces visibles. Ce qui permet de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nommer les objets - Justifier les différences qui amènent à refuser la paire proposée. - Mémoriser la règle, le lexique. <p>*Séparer les paires en deux lots distincts et disposer chacun des deux lots séparément faces cachées l'un à côté de l'autre.</p> <p>* Mélanger les deux lots d'étiquettes et les disposer faces cachées. Augmenter le nombre d'étiquettes progressivement.</p>

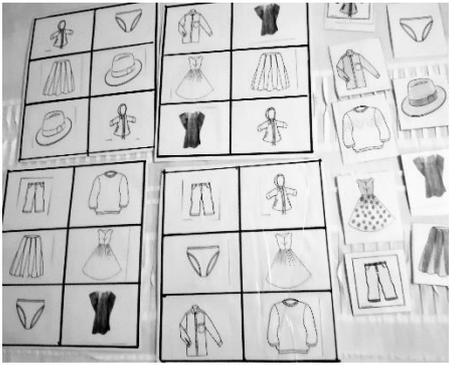
	<p>*Utiliser des étiquettes qui ne sont pas identiques mais qui ont un lien entre elles. Ex : deux représentations différentes du même animal</p>
<p>Compétence spécifique</p>	<p>Mémorisation des images et de leur emplacement.</p>



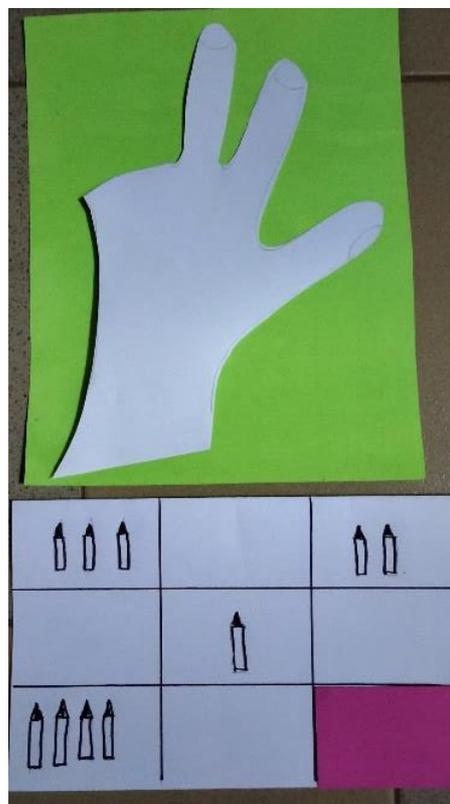
Domino

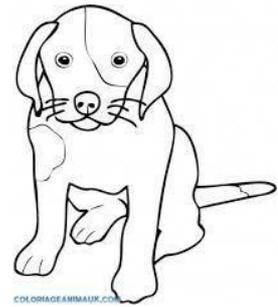
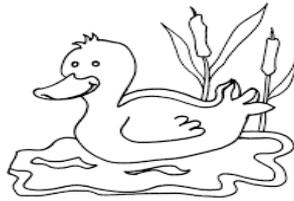
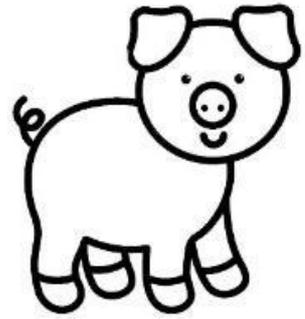
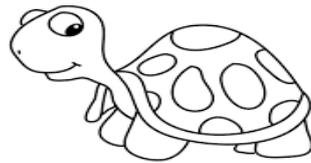
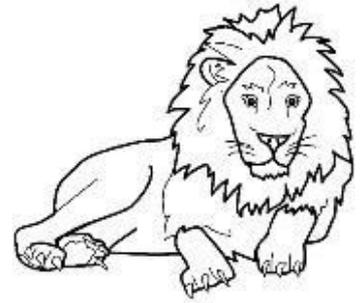
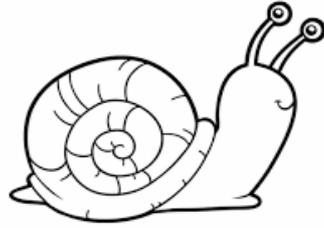
<p>Matériel</p>	<p>Domino des nombres</p> 
<p>Nombre de joueurs</p>	<p>2 à 6 joueurs</p>
<p>Principe du jeu</p>	<p>Construire un chemin en disposant côte à côte les dominos en juxtaposant deux images identiques</p>
<p>Règle du jeu</p>	<p>Les dominos sont mélangés face cachée. Chaque joueur prend les dominos sans les faire voir aux autres (7 dominos à 2 joueurs, 6 dominos à 3 ou 4 joueurs, les dominos restants constituent la pioche). Le premier joueur pose un domino au centre de la table. Les joueurs suivants posent leur domino à l'une ou l'autre des extrémités du chemin s'ils en possèdent un identique, sinon il pioche un domino (sans le montrer aux autres joueurs). Soit il peut le poser, soit il le garde. Si la pioche est épuisée, le joueur passe son tour. Le premier joueur à avoir placé tous ses dominos a gagné.</p> <p><u>Construction d'un jeu de domino.</u></p>  <p>Pour qu'un jeu fonctionne, il faut respecter la configuration ci-dessus. Choisir 6 ou 7 figures différentes et remplacer chaque constellation par une figure de votre choix. Pour réduire le nombre de dominos, s'arrêter à la ligne horizontale du 4 ou 5.</p>
<p>Éléments de progressivité</p>	<p>*Activités préparatoires</p> <ul style="list-style-type: none"> - organisation spatiale - construire des chemins d'étiquettes (en ligne droite ou brisée) et repérer les extrémités - vocabulaire selon le thème choisi : les fruits, les émotions... et lecture des images

Loto

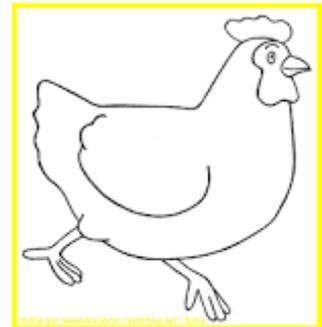
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Des planches de 4, 6, 8... cases. Dans toutes ou certaines de ces cases sont placées des images (dessins, nombres, lettres ...). Chaque planche est différente. - Un lot d'étiquettes individuelles représentant les mêmes images - Des jetons ou des caches <div style="text-align: center;">  </div>
Nombre de joueurs	Selon le nombre de planches
Principe du jeu	Associer deux informations identiques.
Règle du jeu	<p>Le meneur de jeu tire une étiquette, la montre, ou la nomme ou la décrit, en français ou en langue.</p> <p>Le joueur qui a la même étiquette sur sa planche lève le doigt, ou/et nomme l'information en français ou en langue.</p> <p>Chaque joueur, place un jeton ou un cache sur l'image de sa planche si elle est identique à l'étiquette tirée.</p>
Éléments de progressivité	<p><u>*Activités préparatoires :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Organisation spatiale - vocabulaire spécifique (les fruits, les émotions...) et lecture des images - appariement de deux images - vocabulaire : étiquette, planche, case - expressions : prendre l'étiquette, poser un jeton - expression orale de la similitude : C'est pareil, c'est la même, ce n'est pas pareil, c'est différent.... <p>*Toutes les planches ont les mêmes images. Chaque enfant prend une étiquette à son tour de jeu et la place sur sa planche si elle est identique. Le premier joueur qui complète sa planche a gagné.</p> <p>*Toutes les planches sont différentes. Il peut y avoir une même image sur deux planches différentes. Un meneur de jeu tire une étiquette et la montre. Les joueurs qui ont la même étiquette, posent un jeton ou un cache sur leur case. Le premier joueur qui complète sa planche a gagné.</p>

	<p>* Toutes les planches sont différentes. Un meneur de jeu tire une étiquette, la nomme où la décrit. Les joueurs qui ont la même étiquette, posent un jeton sur leur case. Le premier joueur qui complète sa planche a gagné.</p> <p>* Toutes les planches sont différentes. Chaque étiquette a un lien avec une image. Un meneur de jeu tire une étiquette. Les joueurs qui ont une image en lien avec l'étiquette, pose un jeton sur leur case. Le premier joueur qui complète sa planche a gagné.</p>
<p>Compétence spécifique</p>	<p>Compétences transversales n° 8 : Communiquer de façon précise et appropriée</p>

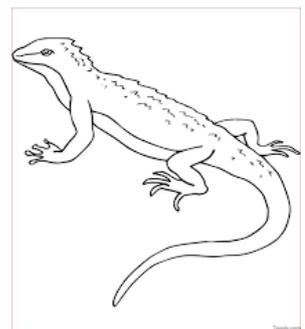




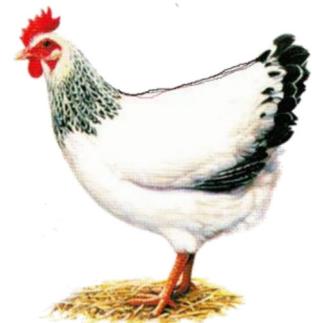
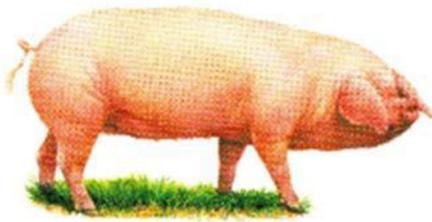
COLORAGEAMBIK.COM

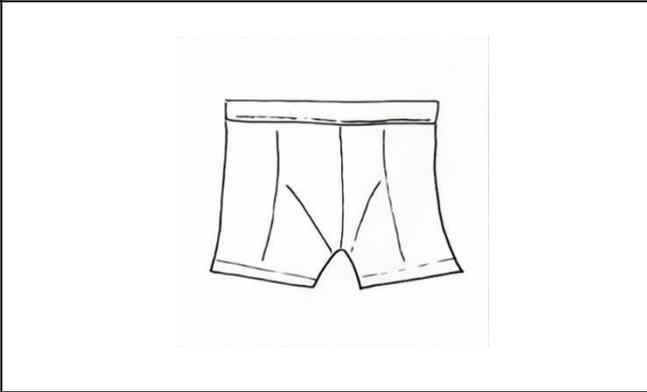
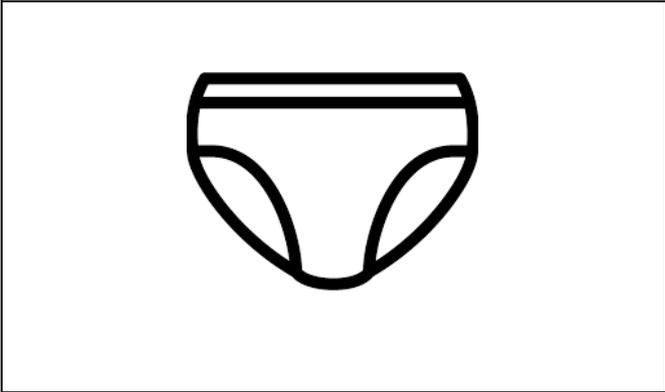
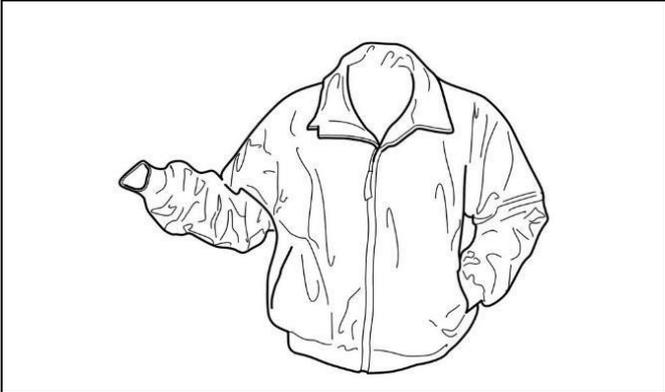
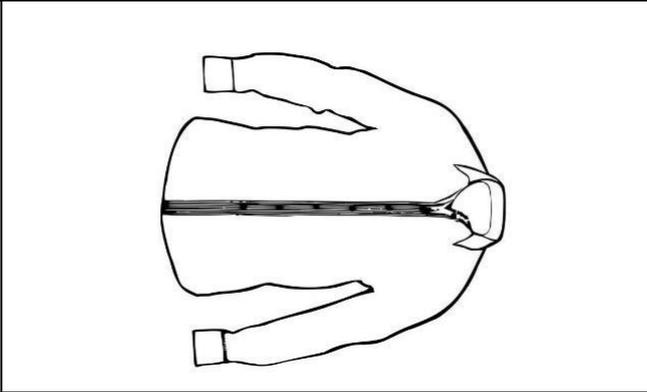
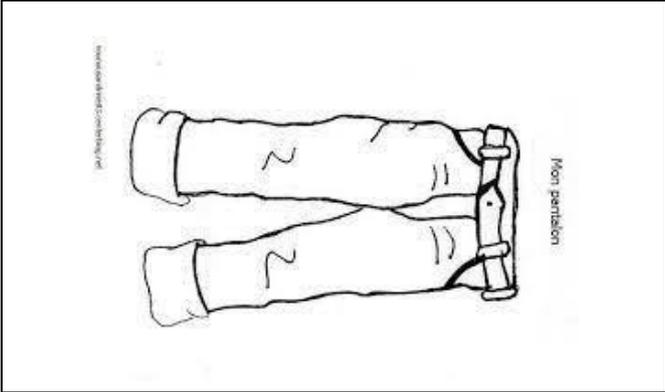
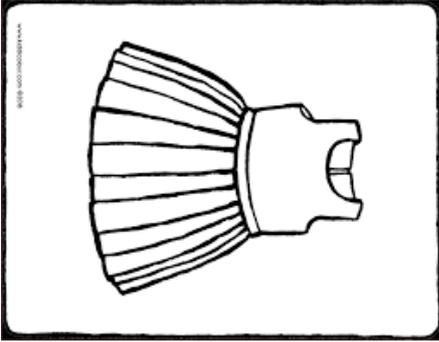
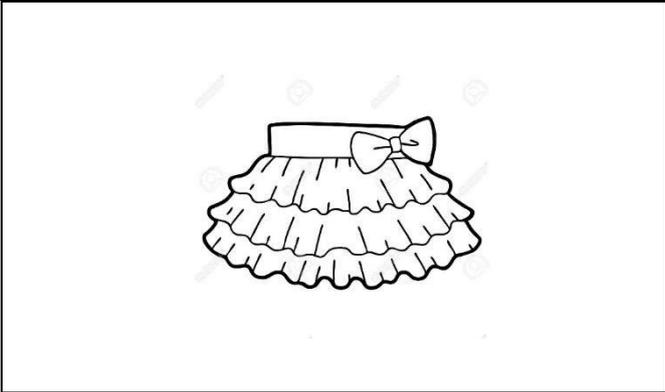


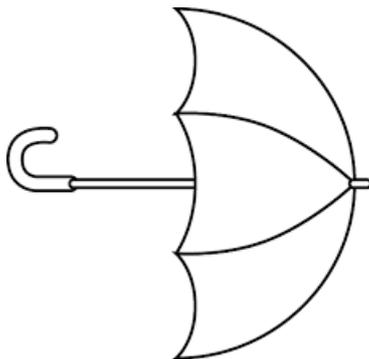
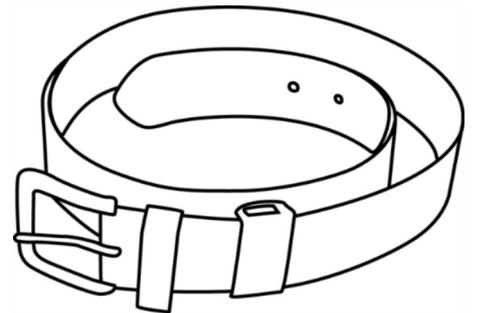
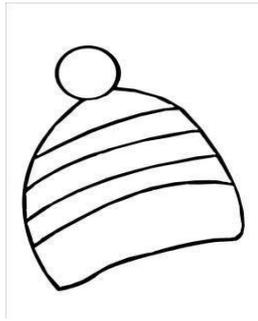
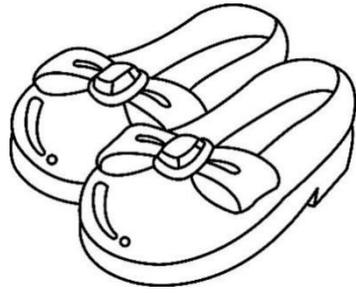
Coloriage animalier gratuit pour les enfants

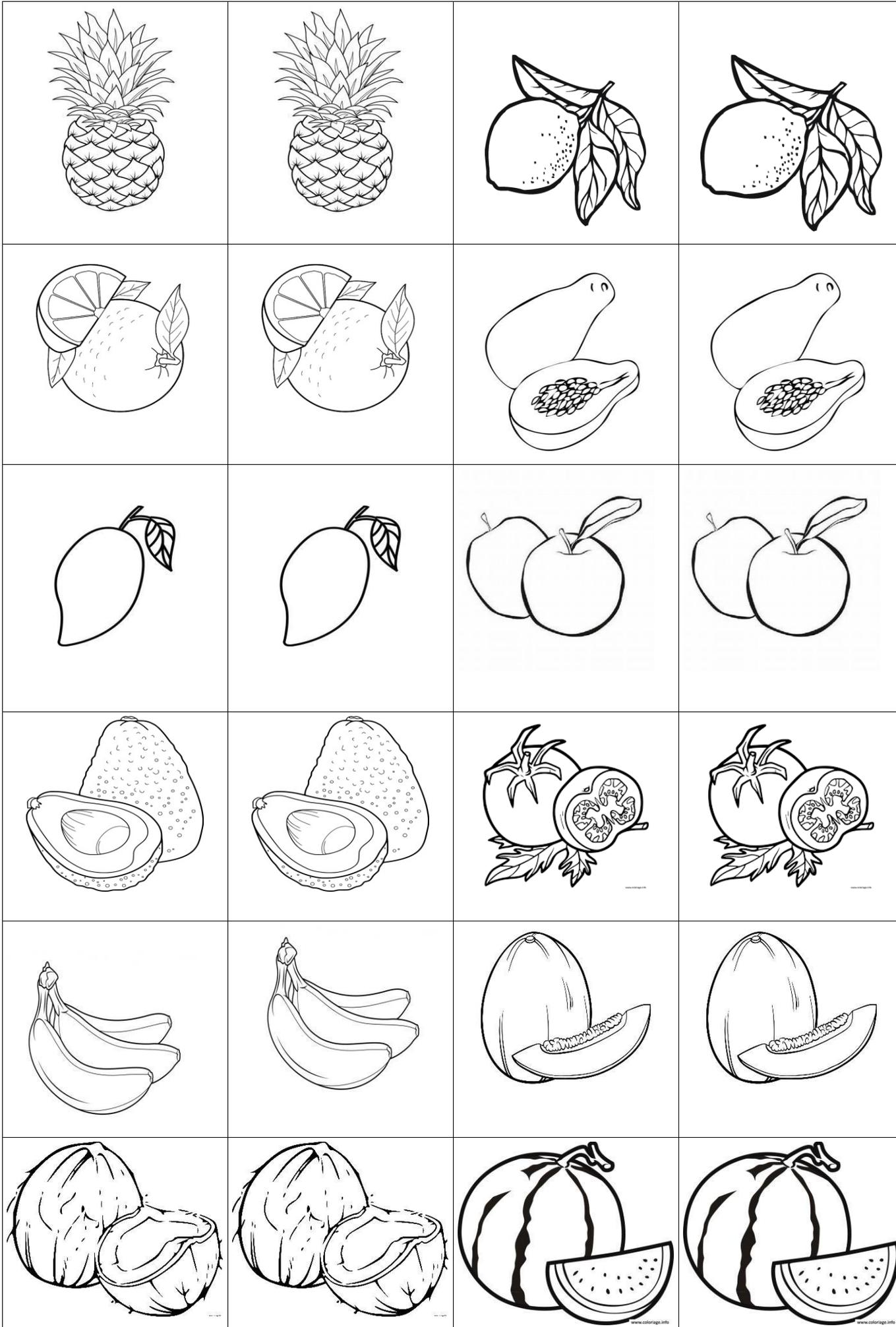


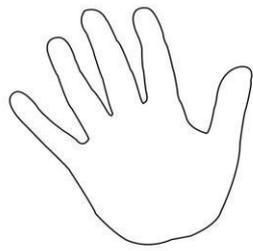
© 2012



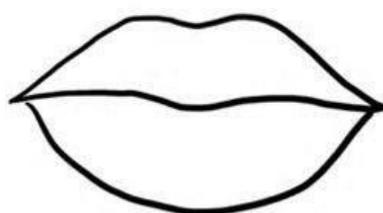
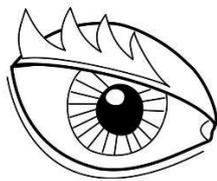
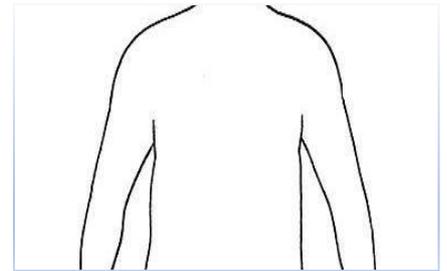
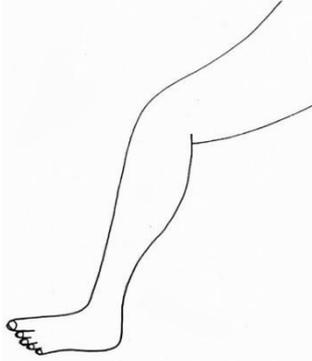


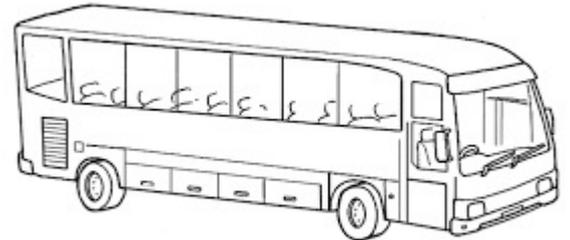
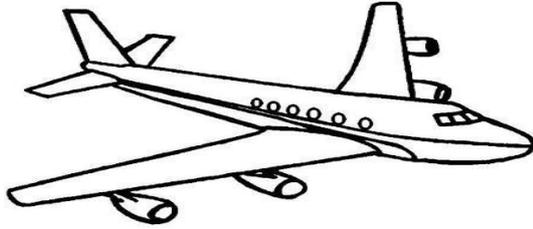
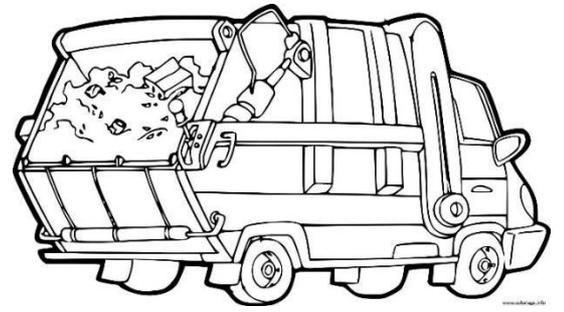
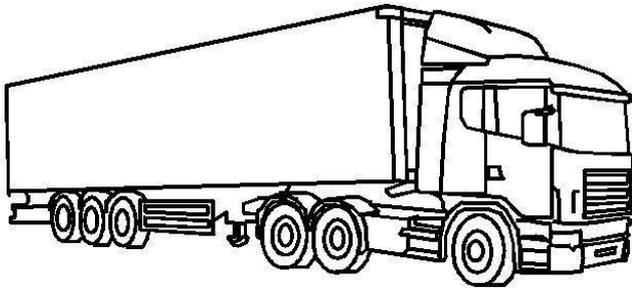


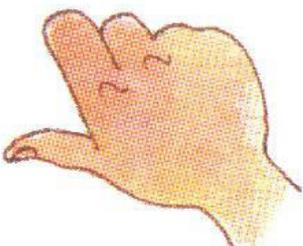
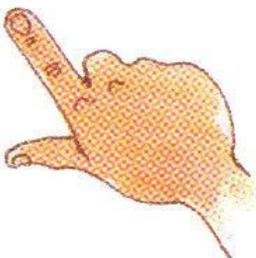
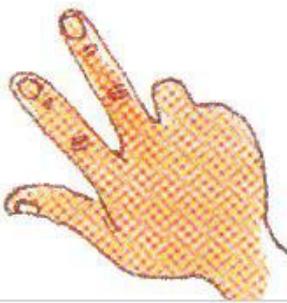
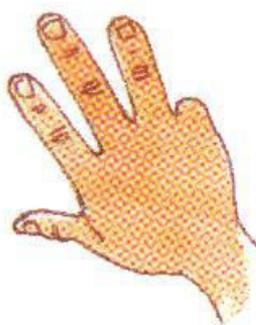


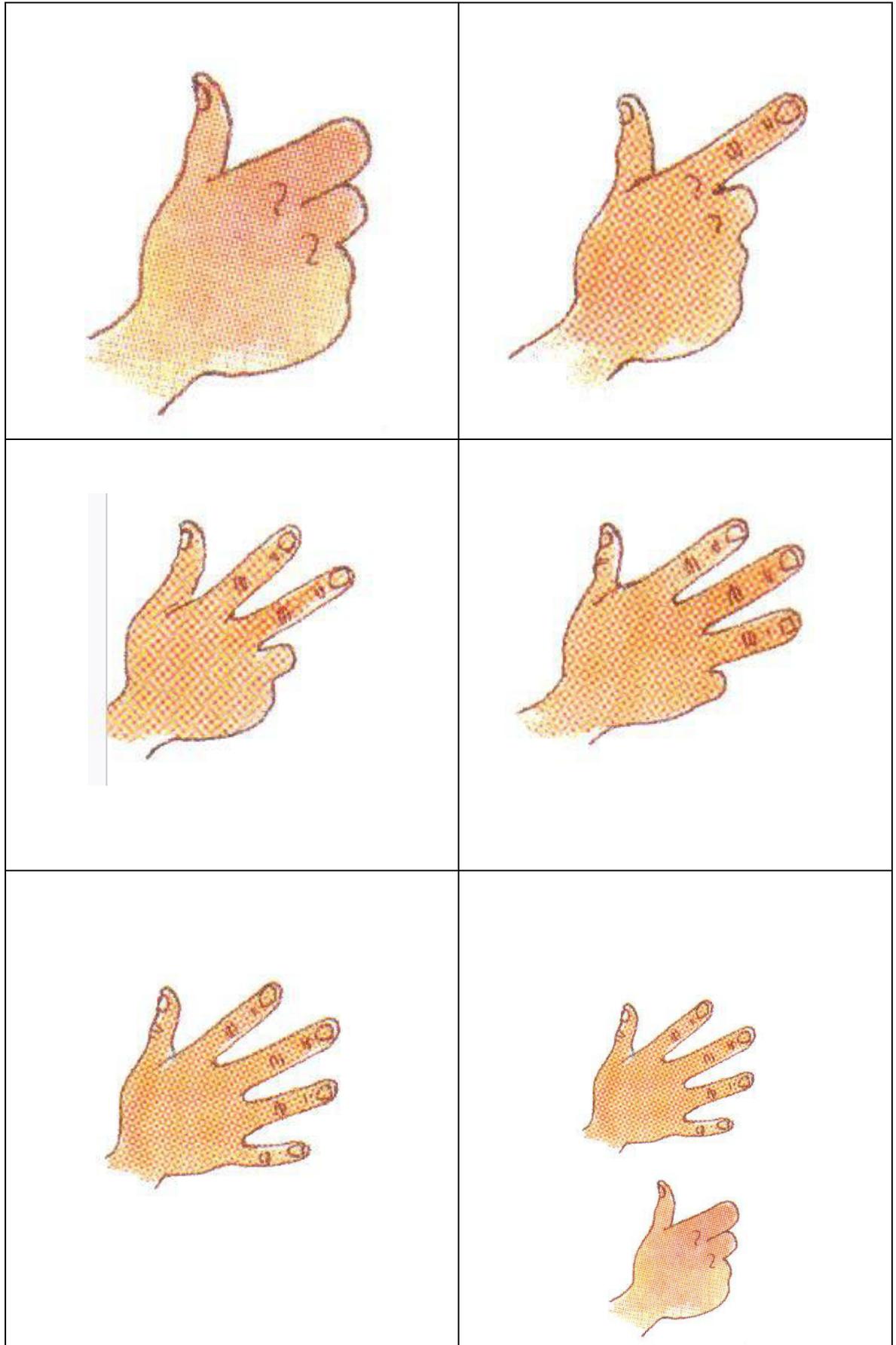


www.coloriage.info

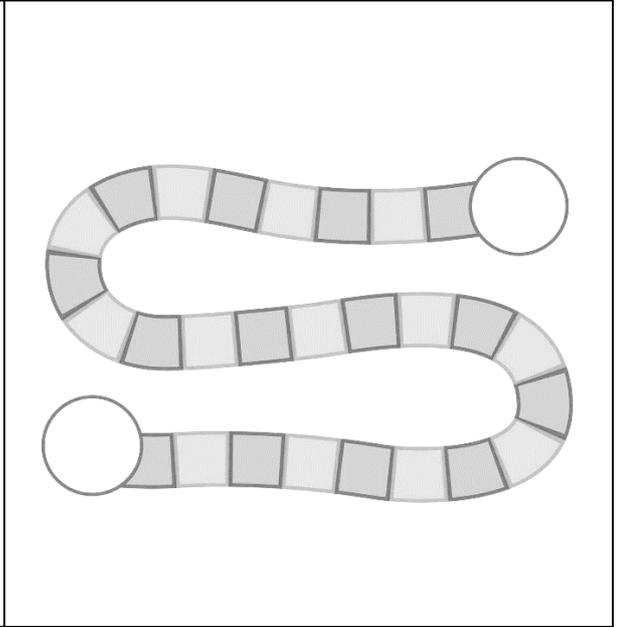
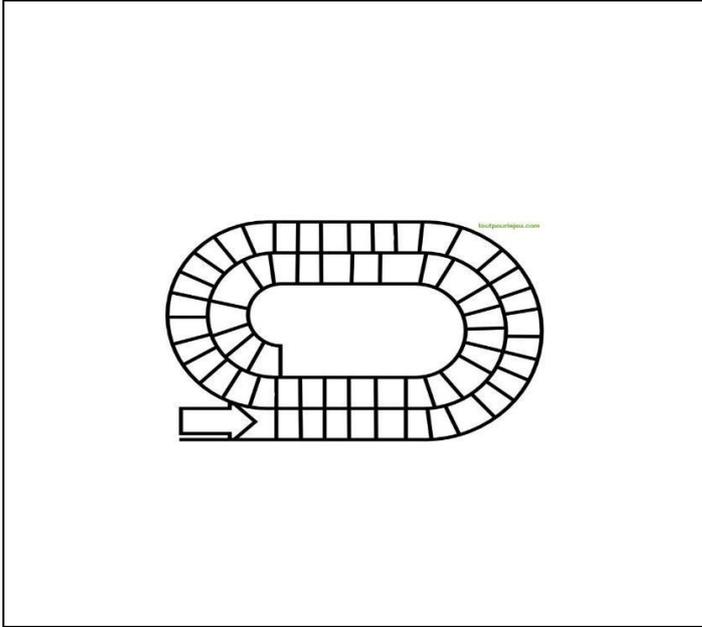
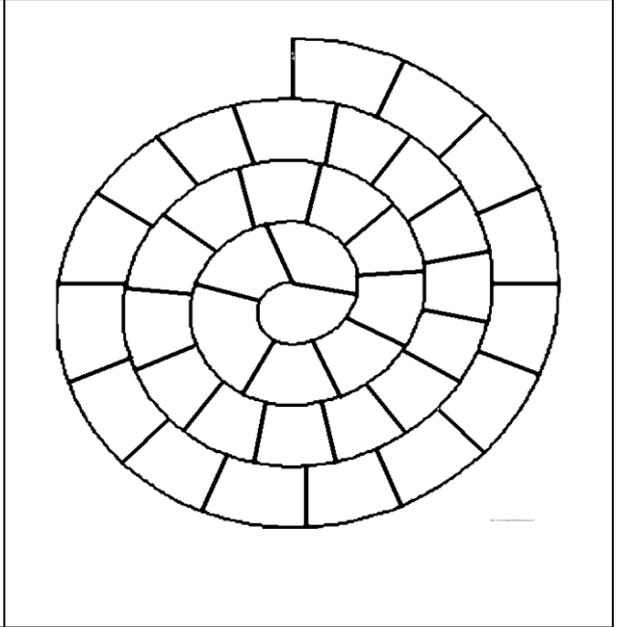
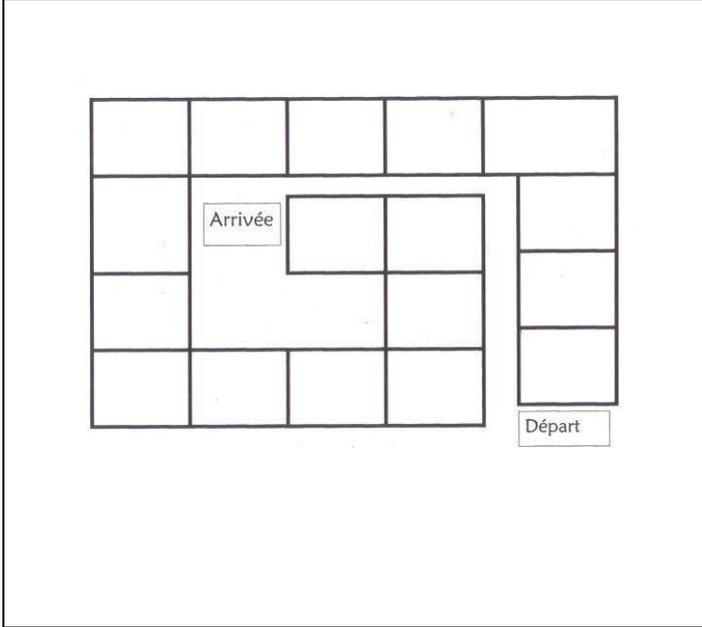
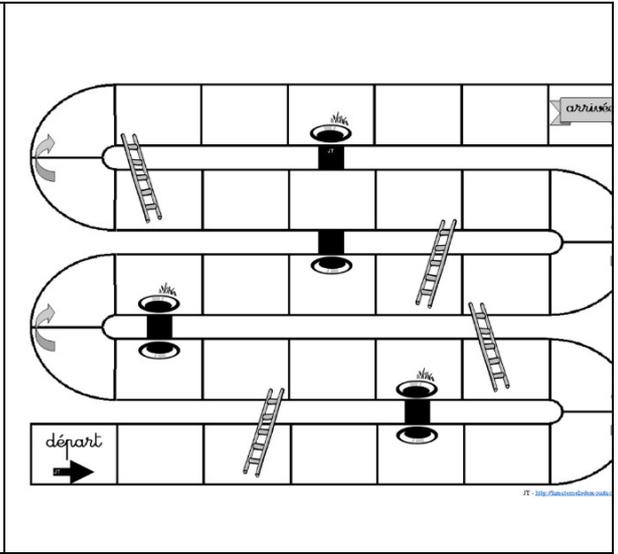
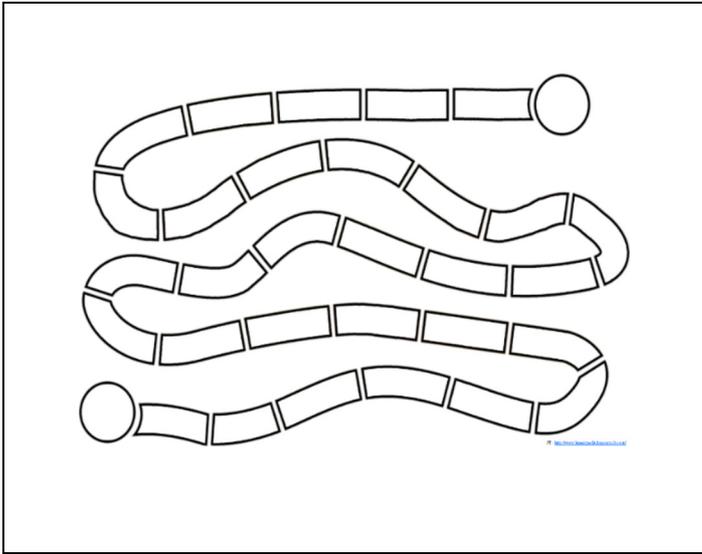




1	●	2	● ●
3	● ● ●	4	● ● ● ●
5	● ● ● ●		
			
			







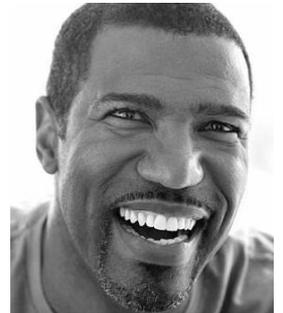




La Mère



Le Père



La Grand-Mère



Le Grand-Père

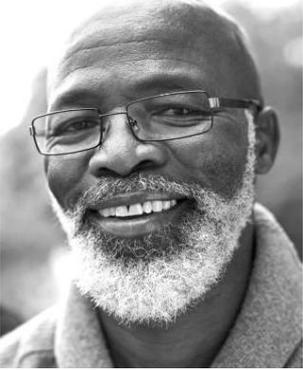


La Fille



Le Fils



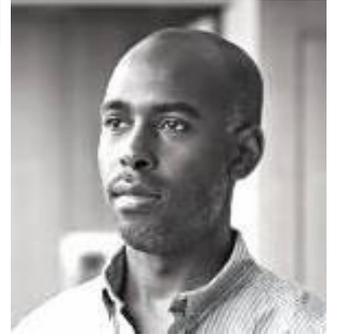
 <p>La Mère</p> 	 <p>Le Père</p> 
 <p>La Grand-Mère</p> 	 <p>Le Grand- Père</p> 
 <p>La Fille</p> 	 <p>Le Fils</p> 



La Mère



Le Père



La Grand-Mère



Le Grand-Père

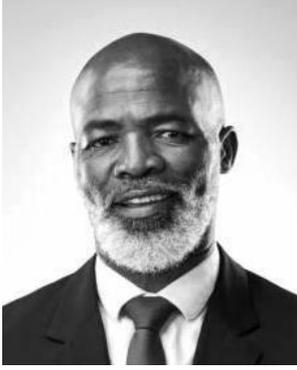


La Fille



Le Fils



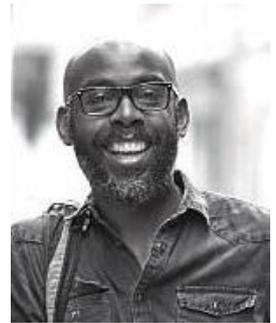
 <p>La Mère</p> 	 <p>Le Père</p> 
 <p>La Grand-Mère</p> 	 <p>Le Grand-Père</p> 
 <p>La Fille</p> 	 <p>Le Fils</p> 



La Mère



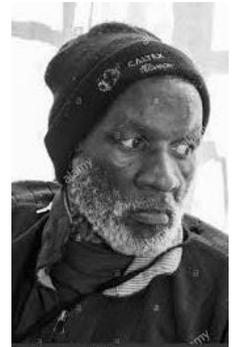
Le Père



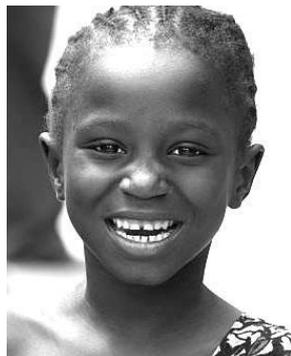
La Grand-Mère



Le Grand-Père



La Fille



Le Fils

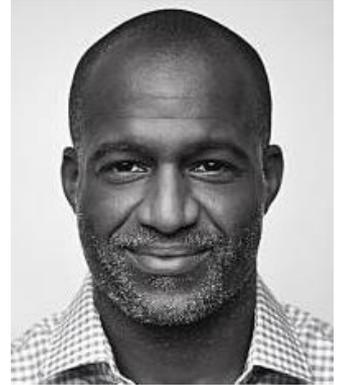




La Mère



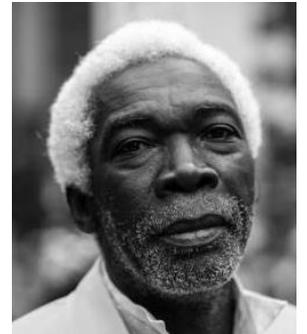
Le Père



La Grand-Mère



Le Grand-Père



Le Fils



La Fille

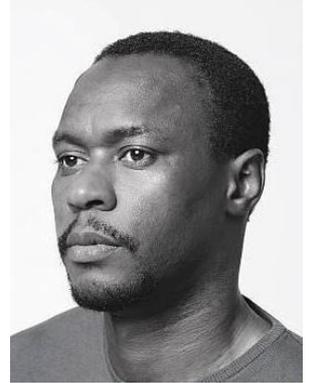




La Mère



Le Père



La Grand-Mère



Le Grand-Père



La Fille



Le Fils

