

Exemples de fiches pour la ludothèque

Nom du jeu	1, 2, 3 JE COMPTE	Niveau : TPS/PS/MS (début)
Domaine d'activité	DECOUVRIR LE MONDE	
Modalité du jeu	individuel	Collectif 4 JOUEURS
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 4 planches en carton magnétique représentant 4 animaux (coccinelle, poisson, tortue, escargot). Chaque animal est divisé en 6 zones de 6 couleurs différentes, sur lesquelles sont dessinées au trait l'emplacement des jetons de 1 à 6 - 96 jetons en carton magnétique en 6 couleurs - 2 dés en bois : 1 dé de couleurs et 1 dé constellations - 1 notice pédagogique 	
Compétence(s) à construire	Dénombrer de 1 à 6 Mettre en relation 2 informations données par 2 dés Lire une consigne donnée par les dés	

Nom du jeu (titre, édition)		Objectif opérationnel: Approcher les quantités et les nombres
1, 2, 3 je compte (jeu de socialisation, de reconnaissance des couleurs et de numération) Editions : Nathan		compétence(s) visée(s): Jeu à moduler en fonction de l'âge des enfants (voir compétences à construire)

Nom du jeu	CHAT ET SOURIS	Niveau GS
Domaine d'activité	Numération	
Modalité du jeu	individuel	Collectif 2 à 4 enfants
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 1 cadre plastifié 43X34 cm - 1 tableau avec aiguille - 4 plaques plastifiées - 40 fromages - 12 plaquettes souris - 1 dé traditionnel 	
Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none"> - Familiariser les enfants d'une façon ludique avec des quantités à 10 - Préparation au calcul 	

Nom du jeu (titre, édition)		Objectif opérationnel:
Chat et Souris Editions: Jegro Holland		compétence(s) visée(s):

Nom du jeu	COMPLETE TON PUZZLE (Jocdi Goula)	Niveau: petite section
Domaine d'activité	MATHEMATIQUE : repérage dans l'espace, approche quantités et nombres	
Modalité du jeu	Individuel : oui	Collectif : oui, par 4
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 4 encastresments de 6 pièces chacun : un clown, un dompteur, un chat, un crocodile - 1 dé (6 constellations) 	
Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none"> - Coordination oeil-main - Discrimination visuelle - Organisation spatiale - Entraînement aux concepts numériques - Association - Adaptation aux règles du jeu - Connaissance du schéma corporel - Langage et vocabulaire spécifique 	

Nom du jeu (titre, édition)	Photo	Objectif opérationnel:
Complète ton puzzle Editions: Jocdi Goula		compétence(s) visée(s):

Nom du jeu	CUEILLETTE DE FRUITS (atelier de l'oiseau magique)	Niveau : dès la petite section
Domaine d'activité	MATHEMATIQUE : formes, nombres et quantités	
Modalité du jeu	Individuel : oui, en puzzle	Collectif : oui
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 1 plateau de jeu collectif avec 6 arbres fruitiers différents - 6 paniers collecteurs de 10 fruits - 2x6 fiches modèle, paniers pré-remplis de fruits unicolores ou multifruits. 2 niveaux de jeux - 40 cartes consignes à dénombrer, associant une quantité par un même fruit ou plusieurs fruits différents - 4 dés : fruits, couleurs, quantité doigts et quantités nombres + joker " oiseau " 	
Compétences à construire	<ul style="list-style-type: none"> - Trier les fruits - Faire correspondre terme à terme : fruit/fruitier - Connaître les couleurs, les formes, les quantités - Associer : Couleurs /Quantités Formes / Quantités - Savoir lire une fiche modèle 	

Nom du jeu (titre, édition)		Objectif opérationnel:
La cueillette des fruits Editions: Atelier de l'oiseau magique		compétence(s) visée(s):

Nom du jeu	JULOT L'ARTISTE	Niveau: PS/MS
Domaine d'activité	DECOUVRIR LE MONDE	
Modalité du jeu	individuel	Collectif 6 JOUEURS
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 6 plateaux - 36 pièces décorées (taches, soleils, croix, spirales, traits et fleurs) - 4 séries de 6 fiches consignes de difficultés croissantes. Au verso : auto-correction (modèle à reproduire) 	
Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none"> - Développer chez l'enfant son esprit logique - Classement - Correspondance terme à terme - Comparer et dénombrer les quantités de 1 à 6 - Associer une quantité à la constellation correspondante - Lecture de nombre 	

Nom du jeu (titre, édition)		Objectif opérationnel: Approcher les quantités et les nombres
Julot, l'artiste (Jeu de dénombrement, de discrimination visuelle et de décodage) Editions : Atelier de l'oiseau magique		compétence(s) visée(s): Différentes en fonction des 6 jeux proposés dans le livret

Nom du jeu	KITS MINIGRAM	Niveau toutes sections
Domaine d'activité	Géométrie	
Modalité du jeu	Individuel oui (par petit groupe de 6 enfants)	Collectif oui
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 6 <i>jeux en mousse</i> de 7 pièces en 6 couleurs assorties. - 24 <i>fiches d'activités</i> recto-verso (modèles à l'échelle), classées par difficulté croissante. - 1 <i>livret d'exploitation</i> avec 101 figures à échelle réduite (bonshommes, animaux, végétaux). - <u>Plusieurs niveaux de difficultés</u> : Figurine avec cloisonnement, puis sans Figure à l'échelle/ figure réduite. 	
Compétence(s) à construire	<p style="text-align: center;"><u>Tangram adapté aux jeunes enfants</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir, manipuler et construire des formes géométriques. - Développer le raisonnement, l'ordre logique. 	

Nom du jeu (titre, édition)	Photo	Objectif opérationnel:
KITS MINIGRAM Editions: Scolavox		compétence(s) visée(s):

Nom du jeu	Le jeu de l'arbre	Niveau MS/GS
Domaine d'activité	Vivre ensemble Découverte du monde	
Modalité du jeu	individuel	Collectif oui
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 1 plateau en bois - 1 dé couleur - 1 dé + ou – - 40 pommes en bois (10 rouges 10 bleues 10 jaunes 10 vertes) 	
Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none"> - comprendre et s'appropriier les règles du jeu - jouer avec un dé - approche des quantités et des nombres , ajouter et retirer - échanges verbaux entre joueurs 	

Nom du jeu (titre, édition) Le jeu de l'arbre Editions: Jocdi Goula		Objectif opérationnel:
		Compétence(s) visée(s):

Nom du jeu	LES OURSONS (Bourrelier)	Niveau: fin de petite section, moyenne et grande section
Domaine d'activité	MATHEMATIQUE : repérage dans l'espace, formes et grandeurs, quantités et nombres	
Modalité du jeu	individuel	collectif
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 48 ours : 4 séries de 12 éléments, 3 membres par famille (<i>papa, maman, bébé</i>) de 4 couleurs différentes (<i>rouge, bleu, vert, jaune</i>) - 24 fiches de 6 séries 	
Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none"> - Trier selon 1 critère (couleur ou taille) - Trier selon 2 critères (couleur et taille) - Ordre croissant - Associer 2 critères : couleur et forme - Dénombrer jusqu'à 3 - Acquérir un vocabulaire de position : <i>devant, au milieu, derrière</i> - Découvrir le tableau à double entrée 	

Nom du jeu (titre, édition)	Photo	Objectif opérationnel:
Les ours Editions: Bourrelier		compétence(s) visée(s):

--	--	--

Nom du jeu	MATHMOBILE (Asco)	Niveau: dès la petite section
Domaine d'activité	MATHEMATIQUE : repérage dans l'espace, quantité et nombres, grandeurs	
Modalité du jeu	Individuel : oui	Collectif : oui
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 12 voitures (en 2 parties) - 24 plaques numéros (de 1 à 6) - 42 passagers (en 3 tailles) - 1 notice 	
Compétence(s) à construire	<p>1) <u>les couleurs et les numéros</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - construire toutes les voitures différentes possibles, avec des contraintes données - retrouver les voitures identiques, manquantes - jeu du portrait - ranger les voitures en fil selon un algorithme - ranger les voitures au garage selon un tableau à double entrée - organiser les voitures avant le départ de la course <p>2) <u>les quantités</u> : <i>autant que, même que</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - placer dans la voiture autant de passagers que le nombre indiqué par la plaque numéro - comparer les voitures <p>3) <u>les nombres</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - rechercher le nombre de voitures nécessaires pour accueillir un nombre de passagers imposé <p>4) <u>les grandeurs</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tous les passagers sont de même taille, dans chaque voiture, mettre les trois tailles, les passagers d'une même rangée sont de même taille 	

Nom du jeu (titre, édition)		Objectif opérationnel:
Mathmobile		compétence(s) visée(s):

Editions: ASCO

Nom du jeu	NUMERANIMO PLUS	Niveau GS
Domaine d'activité	Numération de 1 à 9	
Modalité du jeu	Individuel	Collectif: 6 enfants
Présentation matérielle	- 6 plans de jeu plastifiés - 108 cartes plastifiées - 1 plateau de jeu 75X52 - 3 dés (constellations de 1 à 3, constellations de 1 à 6 animaux)	
Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none">- classer des collections par ordre croissant ou décroissant.- Connaître l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 9.- Associer deux collections comportant le même nombre d'éléments.- Associer une collection au nombre écrit en chiffres.	

Nom du jeu (titre, édition)		Objectif opérationnel:
NUMERANIMO PLUS Editions: SCOLAVOX		compétence(s) visée(s):

NUMERANIMO 2 Editions : scolavox		compétence(s) visée(s): Différentes en fonction des huit activités proposées dans le livret (voir compétences à construire)
---	--	---

Nom du jeu	SAVEZ-VOUS PLANTER LES FLEURS ?	Niveau : MS/GS
Domaine d'activité	DECOUVRIR LE MONDE	
Modalité du jeu	individuel	Collectif Nombre de joueurs indifférents
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 1 plateau « parterre de fleurs » avec 6 planches de jeu 54 pièces « fleur » - 5 disques de consignes (couleurs, tailles, fleurs, constellations, tailles et couleurs) - 1 dé de constellations - 1 dé de couleurs - 1 dé de tailles - 1 dé fleurs (nombre de pétales) 	
Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les fleurs à 3, 4 5 pétales - Lecture des dés et des fiches - Approcher la notion de quantité, reconnaître des petites collections - Comparer des collections : plus, autant, moins de fleurs pétales que... - Associer une lecture de constellations à une quantité - Ajouter ou retrancher des quantités, approche de l'addition et de la soustraction - Développer l'esprit de logique en faisant des correspondances terme à terme 	

Nom du jeu (titre, édition)		Objectif opérationnel: Approcher les quantités et les nombres
---------------------------------------	--	---

<p>Savez-vous planter les fleurs ? (jeux de coopération ou de compétition. Notions de couleurs, taille, logique et maîtrise de la langue)</p> <p>Editions : Atelier de l'oiseau magique</p>		<p>compétence(s) visée(s): Jeu à moduler en fonction de l'âge des enfants. Différentes en fonction des activités proposées dans le livret (voir compétences à construire)</p>
---	--	--

Nom du jeu	Atelier Boîte à compter 2	Niveau GS
Domaine d'activité	Numération de 0 à 10	
Modalité du jeu	individuel	Collectif 4 enfants
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 4 boîtes à compter dans lesquelles s'insèrent les fiches consignes. - 5 séries de 6 fiches consignes. - 130 jetons en plastique. - 42 jetons en carton: 2 série de jetons nombres de 0 à 10, constellations de 1 à 10 points, 10 jetons collections de 1 à 10 poissons. 	
Compétence(s) à construire	<p>Manipulation de constellations, chiffres, jetons et images de collections.</p> <p>Les enfants apprennent à</p> <ul style="list-style-type: none"> - dénombrer - comparer - ordonner - associer - résoudre des problèmes numériques simples 	

Nom du jeu (titre, édition)		Objectif opérationnel:
Ateleier Boîte à compter 2		compétence(s) visée(s):

Nom du jeu	COMPLETE TON PUZZLE (Jocdi Goula)	Niveau: petite section
Domaine d'activité	MATHEMATIQUE : repérage dans l'espace, approche quantités et nombres	
Modalité du jeu	Individuel : oui	Collectif : oui, par 4
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 4 encastremets de 6 pièces chacun : un clown, un dompteur, un chat, un crocodile - 1 dé (6 constellations) 	
Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none"> - Coordination oeil-main - Discrimination visuelle - Organisation spatiale - Entraînement aux concepts numériques - Association - Adaptation aux règles du jeu - Connaissance du schéma corporel - Langage et vocabulaire spécifique 	

Nom du jeu (titre, édition)	Photo	Objectif opérationnel:
Complète ton puzzle Editions: Jocdi Goula		compétence(s) visée(s):

Nom du jeu	CUEILLETTE DE FRUITS	Niveau : PS/MS
Domaine d'activité	DECOUVRIR LE MONDE	
Modalité du jeu	individuel	Collectif 6 JOUEURS
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 1 plateau de jeu collectif composé de 6 arbres fruitiers différents - 6 paniers collecteurs de 10 fruits - 2X6 fiches modèle, paniers pré-remplis de fruits unicolores ou multi-fruits (2 niveaux de jeu) - 40 cartes consignes à dénombrer, associant une quantité (doigts, couleurs, chiffres, constellations) pour un même fruit ou plusieurs fruits différents - 4 dés : fruits, couleurs, quantités doigts et quantités nombres + joker « oiseau » 	
Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer des collections de 1 à 3 éléments - Reconnaître globalement des configurations connues - Travailler sur les critères de couleurs, de formes, de quantités (1 à 3) - Dénombrer et comparer des quantités - Lire des quantités exprimées par des chiffres, doigts de la main ou constellations d'un dé - Respecter les consignes 	

Nom du jeu		Objectif opérationnel: Approcher les quantités et
-------------------	--	---

(titre, édition)		les nombres
Cueillette des fruits (jeu de dénombrement et de lecture de consignes)		compétence(s) visée(s): Différentes en fonction des deux modes opératoires et des deux niveaux de chaque mode opératoire (voir compétences à construire)
Editions : Atelier de l'oiseau magique		

Nom du jeu	JE M'HABILLE : 1 (nathan)	Niveau: petite section, début moyenne section
Domaine d'activité	MATHEMATIQUE : repérage dans l'espace, approche quantités et nombres	
Modalité du jeu	Individuel : possible en puzzle	Collectif : oui
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - Silhouette d'enfant de très grand format (63 cm) à habiller en fonction de l'ordre donné par un dé indiquant le vêtement à prendre (13 pièces) - 7 vêtements - 1 dé : 4 faces numérotées de 1 à 4, 2 faces neutres 	
Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none"> - Connaissance du schéma corporel - Réponse à la consigne donnée par le dé (je peux, je ne peux pas) - Langage : vocabulaire du corps, des vêtements et sous-vêtements. 	

Nom du jeu (titre, édition)	Photo	Objectif opérationnel:
Je m'habille 1 Editions: Nathan		compétence(s) visée(s):

Nom du jeu	JULOT l'artiste	Niveau MS
Domaine d'activité	Numération de 1 à 6 Discrimination visuelle Décodage	
Modalité du jeu	individuel	Collectif 6 enfants
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 6 plateaux escargot - 36 pièces décorées (taches, soleils, croix, spirales, traits et fleurs) - 4 séries de 6 fiches consignes de difficultés croissantes, au dos: autocorrection (modèle à reproduire) - 1 dé traditionnel 	
Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none"> - comparer et dénombrer des quantités de 1 à 6. - Associer une quantité à la constellation correspondante. - Lecture de nombre. - Classement. - Correspondance terme à terme 	

--	--

Nom du jeu (titre, édition)		Objectif opérationnel:
Julot, l'artiste Editions: Atelier de l'oiseau magique		compétence(s) visée(s):

Nom du jeu	LE JEU DE L'ARBRE (jocdi-goula)	Niveau: petite et moyenne sections
Domaine d'activité	MATHEMATIQUE : repérage dans l'espace, quantités et nombres	
Modalité du jeu	Individuel : non	Collectif : oui
Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 1 tableau avec 4 arbres de couleur - 1 dé de 6 couleurs - 1 dé avec chiffres pour additionner et soustraire - 40 pommes de couleur - une règle du jeu 	

Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les couleurs - Reconnaître les chiffres - Additionner et soustraire
-----------------------------------	---

Nom du jeu (titre, édition)		Objectif opérationnel:
Le jeu de l'arbre Editions: Jocdi Goula		compétence(s) visée(s):

Nom du jeu	LE JEU DES ELEPHANTS (nathan)	Niveau: dès la petite section
Domaine d'activité	MATHEMATIQUE : repérage dans l'espace, les grandeurs, les quantités et les nombres	
Modalité du jeu	individuel	collectif
Présentation matérielle	1) <u>16 plateaux de carton pour 4 jeux</u> : <ul style="list-style-type: none"> - 4 plateaux à la queue leu-leu - 4 plateaux la course aux éléphanteaux - 4 plateaux la famille éléphant - 4 plateaux le loto des éléphants 2) un dé constellation (faces de 1 à 3 doublées) 3) un dé couleurs : rouge, bleu, jaune, vert et deux faces blanches "pas de chance"	

	<p>4) 48 éléphants : 3 tailles (grand, moyen, petit) en 4 couleurs (rouge, jaune, bleu, vert)</p> <p>5) un sac de tissu opaque</p>
Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none"> - correspondance terme à terme - dénombrement - reconnaître la constellation du dé - déplacer un pion sur une piste - utiliser un vocabulaire spécifique : plus grand que... - réaliser une collection donnée - comprendre et respecter un jeu à règles - jouer à un jeu collectif - respecter l'autre - apprendre à perdre, à gagner - mettre en place une stratégie dans un but précis

Nom du jeu (titre, édition)	Photo	Objectif opérationnel:
Le jeu des éléphants Editions: nathan		compétence(s) visée(s):

Nom du jeu	Main dans la main	Niveau
Domaine d'activité	Vivre ensemble	
Modalité du jeu	Individuel Individuel ou un groupe de six enfants	Collectif

Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 36 plaquettes illustrées - 2 dés avec des symboles (filles / garçons sur l'un et - chapeau ou rien sur l'autre) - 1 règle du jeu
Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none"> - comprendre et s'approprier les règles du jeu - se servir de sa mémoire

Nom du jeu (titre, édition)		Objectif opérationnel:
Main dans la main Editions: Selecta		compétence(s) visée(s):

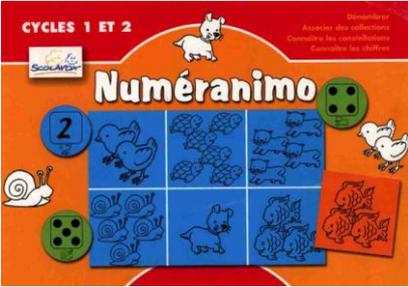
Nom du jeu	MES PREMIERS CHIFFRES : ateliers de 6 : deux mallettes de 1 à 3, de 4 à 6 (Clayes Jeux)	Niveau : Petite et moyenne section
Domaine d'activité	MATHEMATIQUE : approche quantités et nombres, repérage dans l'espace	
Modalité du jeu	Individuel : oui, en puzzle	Collectif : oui

Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 12 plaques - 18 jetons chiffrés de 1 à 3 - 18 jetons constellations de 1 à 3 - 1 dé chiffré de 1 à 3 - 1 dé constellation de 1 à 3 - une notice <p><i>la seconde mallette propose les mêmes activités en continuant la suite numérique jusqu'à six</i></p>
Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none"> - Apprentissage constellations de 1 à 3, de 4 à 6 - Apprentissage des nombres de 1 à 3, de 4 à 6 - Apprendre à énoncer correctement son résultat

Nom du jeu (titre, édition)	Photo	Objectif opérationnel:
MES PREMIERS CHIFFRES Editions: Clayes Jeux		compétence(s) visée(s):

Nom du jeu	NUMERANIMO	Niveau MS/débutGS
Domaine d'activité		
Modalité du jeu	Individuel	Collectif: 6 enfants

Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 12 cartes à 6 cases avec les collections d'animaux à dénombrer. - 1 sac de 36 jetons des collections d'animaux associés à une constellation du dé. - 1 sac de 36 jetons associés à un chiffre. - 1 CD audio avec l'enregistrement de parties de LOTO. - 36 jetons en plastique - 2 dés: un classique et un avec les 6 animaux. - 1 grand tableau à double entrée géant.
Compétence(s) à construire	<p>1er jeu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir associer la collection à une constellation de dé. - savoir associer la collection à un chiffre. - savoir associer la collection à un nombre entendu sur le CD. <p>2ème jeu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - se repérer dans un tableau à double entrée pour le compléter.

Nom du jeu (titre, édition)		Objectif opérationnel:
NUMERANIMO Editions: SCOLAVOX		compétence(s) visée(s):

Nom du jeu	NUMERANIMO 2	Niveau: GS/CP
Domaine d'activité	DECOUVRIR LE MONDE	
Modalité du jeu	individuel	Collectif 6 JOUEURS

Présentation matérielle	<ul style="list-style-type: none"> - 36 cartes «nombres» - 6 plateaux de jeux «nombres» - 36 cartes «collections» - 6 plateaux de jeux «collections» - 1 grand plateau de jeu «jeu de l'oie» - 36 jetons en plastique - 6 quilles en plastique - 2 dés - 1 dé «animaux»
Compétence(s) à construire	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer des collections de 1 à 12 éléments - Connaître l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 12 - Associer le nom des nombres avec leur écriture - Associer des quantités (collections) à l'écriture chiffrée des nombres - Associer des quantités (collections) au nom des nombres - Additionner les constellations de deux dés (Approche de la notion d'addition) - Associer l'écriture chiffrée des nombres à la somme des constellations des deux dés (notions d'addition et de complément) - Associer la somme des constellations de deux dés aux nombres entendus oralement

Nom du jeu (titre, édition)		Objectif opérationnel: Approcher les quantités et les nombres
NUMERANIMO 2 Editions scolavox		compétence(s) visée(s): Différentes en fonction des huit activités proposées dans le livret (voir compétences à construire)

