|  |  |
| --- | --- |
| Le son des lettres : Piocher des objets dans le sac mystère et faire chercher lequel commence par :* Ffff (fraise ; ficelle ;
* K (coquillage, clochette, cube…)
* Ssss (
* Mmm (marron

Idem avec des sons à la fin du mot ou au milieu du mot. | Compter :Les petits : de 1 à 10Les moyens : de 11 à 30Les grands : de 30 à 100Ou de 5 en 5De 10 à 0De 20 à 0De 2 en 2 (pairs et impairs)De 3 en 3Réciter les dizaines régulièrement. |
| Jeu des fruits :Chacun se choisit un fruit. Ensuite on choisit 2 enfants et on fusionne leur mot :Poire + pêche = poircheAbricot + Framboise = abriboiseMelon + Cerise = melriseFraise + Citron = fraitronOrange + Pomme = oromme  | Jeu des cartes :Faire passer une carte (nature) et deviner ce qu’il y a dessus :* Œil ; peau ; fourrure ; écorce….

Distribuer des cartes de vocabulaire (thème) et chacun doit donner le nom de l’objet sur sa carte. |
| Le son des mots :Avec les moyens grands on peut faire le son des lettres qui composent les mots :Distribuer les cartes (1 syllabe ; 2 syllabes…)Faire dire à chacun ce qu’il entend :Exemple : lac : LLLL - A – K Sac : SSSS - A – K Tableau: T – A – B – L - O | Jeu de kimDéposer des objets au milieu de l’ellipse et en retirer un en cachette. Le ou les enfants qui ont fermé les yeux, doivent deviner quel objet il manque. |
| Jeu des continentsDonner aux enfants un animal de chaque continent. Poser les continents (du puzzle en bois) au milieu de l’ellipse. Chaque enfant pose son animal sur le bon continent en donnant le nom de l’animal et le nom du continent.Am du sud : grenouille dendrobate – fourmilier – ara – caïman – iguane – toucan.Océanie : kangourou – koala – cacatoès – wombat – émeu – ornithorynque.Am du nord : bison – cardinal – ours noir – aigle – raton laveur – élan.Afrique : lion – girafe – éléphant – rhinocéros – gorille – hippopotame.Europe : castor – renard – faon – hérisson – écureuil – lièvre.Asie : tigre – tapir – crocodile – gibbon – panda – éléphant d’Asie.Antarctique : orque – manchot – otarie – baleine – phoque – albatros. | Jeu des animaux = syllabozooChacun se choisit un animal, ensuite on assemble deux animaux pour faire un animal imaginaire :Mouton + lion = moulionEléphant + libellule = élébéluleLapin + canard / souris + fourmi / mouton/hibou….On peut aussi faire l’inverse : donner le nom de l’animal fantastique et ils doivent trouver les animaux d’origine… |
| Terminer le début d’une phrase :Mon papa m’a dit : …Le chat vient de : …À la météo, ils annoncent :…Ce matin, j’ai vu : ….En sortant de mon lit : ….. | Les rimes des prénomsFaire l’inventaire des prénoms des enfants puis faire une courte phrase qui rime.Dans notre classe, Antonin fabrique du pain…Penser à varier les verbes. Si c’est trop long, on peut regrouper les prénoms avec le même son final. |
| Jeu des bruits :Derrière un paravent, faire des bruits à reconnaître :* Découper du papier
* Verser de l’eau
* Agiter des clés
* Froisser du papier
* Déchirer du tissu

Penser à faire verbaliser l’action et pas seulement le nom du bruit (ex : secouer des clés au lieu de : des clés !) | Pochettes de vocabulaire :Prendre une pochette et montrer les images. Faire répéter les noms précis des images.Ecrire un mot au tableau :De préférence un mot lié à une période de l’année ou à un album. Laisser les enfants s’entraider à déchiffrer les lettres.Ecrire un nombre au tableau :Demander d’aller le montrer sur la frise.Ecrire un petit secret :Un enfant lecteur devra exécuter ce qui est écrit. |
| Reconnaître une collectionMontrer des doigts, une constellation de dés, des petites additions pour ancrer la mémoire visuelle ; les collections doivent être petites pour éviter le dénombrement. On peut fabriquer des cartes assez grandes pour que tous voient bien. | Exercice d’inhibition du mouvement :Bouger une partie du corps en la nommant, puis deux, puis trois, puis en arrêter une. On discipline son corps et en prend conscience progressivement de l’absence du mouvement.Idem en disant doucement « STATUE ». les enfants doivent à la fois se taire très vite et s’arrêter de bouger.On peut aussi écouter les bruits environnants (mouche, route, cloche…) et enfin le silence.Appeler en chuchotant le nom d’un enfant qui vient se lever et s’habiller |
| Jeu avec la frise Poser son doigt sur la frise et demander :Où est le : 11 6 23 45 64 72 86 97… | Transformer une comptine* Changer un mot par une onomatopée
* Changer un mot par un autre
* Changer la rime en fin de phrase

Ils étaient 5 dans le nid et le petit dit :« poussez-vous, poussez-vous »Et l’un d’eux tomba du nidIls étaient 4 dans le nid et le petit dit :« poussez-vous, poussez-vous »Et l’un d’eux tomba du nidIls étaient 3 dans le nid et le petit dit :« poussez-vous, poussez-vous »Et l’un d’eux tomba du nidIls étaient 2 dans le nid et le petit dit :« poussez-vous, poussez-vous »Et l’un d’eux tomba du nidIls étaient 1 dans le nid et le petit dit :« poussez-vous, poussez-vous »Et l’un d’eux tomba du nidIl était seul dans le nid et le petit dit :AAAAAH !! |
| Jouer aux nombres jusqu’à 10* montrer un chiffre sur ses doigts et fermer son poing.
* Lancer le gros dé et dire combien de points
* Lancer un dé avec un chiffre et dire ce qu’il y a avant et après.
* Mettre en ligne des objets et demander qui est le 3ème, le 5ème  etc
* Placer des ronds au milieu, séparés par une ligne : demander où il y en a le plus, le moins, pareil, déplacer un jeton et recommencer.
* Demander combien il faut ajouter ou enlever des ronds pour faire 4, 5, 6 , 7 etc
 | Jouer au sac mystère avec des* Formes géométriques
* Des solides
* Des petites barres de différentes longueurs (dire si c’est court ou long)
 |
| Moi l’espion, je vois avec mon petit œil….Quelque chose qui commence par :* R
* T
* P
* S
* C
* ….
 | Jeu du chef d’orchestre :Choisir un instrument de musique et faire semblant d’en jouer :* Violon
* Flûte
* Guitare
* Batterie
* Trompette à coulisse
* Violoncelle
* Flûte traversière
* …

Quand les enfants connaissent bien tous les instruments, choisir un enfant discrètement pour jouer le chef d’orchestre. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |