

## Progression Jeux de société en maternelle

1

JEUX DE SOCIÉTÉ	PS	MS	GS	Adaptation au niveau
<b>JEUX DE CARTES</b>				
<b>Le Memory</b>	x	x	x	Variable le nombre de cartes à mettre sur le plateau <b>PS</b> 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 <b>MS</b> 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 coeur/pique ou 2 carreau/ trèfle ou 2 cœur/ trèfle ou 2 pique/ carreau</i> <b>GS</b> Cartes de 1 à 6 avec appariement Même valeur soit avec deux couleurs ou avec quatre couleurs
<b>Le jeu des familles</b>	x	x	x	<b>MS</b> Matériel : 20 cartes (cartes 1 à 5, 4 couleurs). 3 Joueurs <b>GS</b> Matériel de 40 cartes (cartes de 1 à 10 - 4 couleurs) . 4 joueurs
<b>L'Ane</b>		x	x	<b>MS</b> : jeu avec la suite de l'As... 7 sans les cates figures <b>GS</b> : jeu avec la suite de l'As...Roi
<b>Le Pouilleux</b>	x	x	x	<b>GS</b> : 52 cartes (valet de trèfle retiré) <b>MS</b> : 41 cartes (cartes de 1 à 10, 4 couleurs et un valet de coeur) <b>PS</b> : 21 cartes
<b>La bataille</b>	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
<b>Le huit</b>		x	x	<b>GS</b> : toutes les cartes d'un jeu de 54 <b>MS</b> : Toutes les cartes d'un jeu de 32 sans les figures
<b>Faire le 5</b>			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.
<b>JEUX DE DÉS</b>				
<b>Le Grand Coeur</b>	x	x	x	<b>PS avec 1 dé de 1 à 3</b> Cœur de constellations de 1 à 3 1 dé de constellations de 1 à 3 3 caches d'une couleur reprenant les constellations. <b>MS avec 1 dé de 1 à 6</b> Cœur de constellations de 1 à 6 1 dé de constellations de 1 à 6 <b>GS avec deux dés de 1 à 6</b> Cœur de chiffres de 1 à 8/10... 2 dés de constellations de 1 à 6
<b>Le Maléfique</b>	x	x	x	Varier le nombre de tours, et les constellations du dé, selon le niveau des enfants <b>En PS</b> : 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 <b>En MS</b> : un dé avec des faces 1,2,3,4,5 et une face « Maléfique » rouge ou noire, une réglette de papier de 20 cases <b>En GS</b> : règle classique
<b>La Justice</b>		x	x	<b>MS</b> Règle du jeu avec 2 dés (constellations de 1, 2, 3) <b>GS</b> 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	<b>MS</b> 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) <b>GS : règle normale</b> 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	<b>PS</b> 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 ) <b>MS</b> 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 ) <b>GS</b> 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
<b>JEUX DE DOMINOS</b>				
Les dominos traditionnels	x	x	x	<b>PS</b> 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 <b>MS</b> Jouer aux dominos avec un jeu complet. Par binôme puis par groupe de 4 <b>GS</b> 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	<b>GS</b> avec les demi-faces accolées formant un total de 7. <b>Les dés Matadors 3-4, 2-5, 0-0,1-6</b> 1 seul jeu de 28 dominos pour un groupe de 3 élèves <b>MS</b> avec les demi-faces accolées formant un total de 5. <b>Les dés Matadors 4-1, 3-2, , 5-0</b> Un jeu de dominos en ayant préalablement éliminé les dominos avec 6 pour un groupe de deux élèves <b>PS</b> avec les demi-faces accolées formant un total de 4 <b>Les dés Matadors : 3-1, 2-2, , 4-0</b> Un jeu de dominos en ayant préalablement éliminé les dominos

				avec 6 et 5 pour un groupe de deux élèves
<b>Les dominos hongrois</b>		x	x	<b>MS</b> : 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) <b>GS</b> : le jeu en 3 ou 4 manches
<b>Memory des dominos</b>	x	x	x	<b>PS</b> : avec 6 dominos ( constellations de trois, deux, un ) <b>MS / GS</b> avec un demi jeu de dominos.
<b>JEUX DE PISTES</b>				
<b>Jeu du serpent</b>	x	x	x	Voir les fiches 17 jeux mathématiques MS/GS Lucette Champdavoine, Nathan
<b>Les Petits Chevaux</b>	x	x	x	<b>PS</b> Dé jusqu'à trois constellations sur une piste simple <b>MS</b> 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 <b>GS</b> Jouer avec un dé chiffré sur la piste classique Jouer avec deux dés (fin GS)
<b>AUTRES JEUX</b>				
<b>Le Mikado</b>			x	<b>Adapter la règle au niveau d'élèves de GS</b> <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 <b>bleu/rouge /bleu = 4 pts</b> , 1 baguette <b>rouge/bleu/rouge/ bleu/rouge = 3 pts</b> , 1 baguette <b>rouge/jaune/bleu = 2 pts</b> , 1 baguette <b>bleu/rouge = 1 pts</b> Mikado : <b>5 points</b> 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.