# Le matériel pour les activités : jeux pédagogiques et matériel pour la manipulation

Le matériel décrit en gris appartient à la classe, le reste du matériel, écrit en noir, m’appartient.

## Lecture

### Travail sur les lettres et la discrimination visuelle

1. **Le jeu des fées** : connaître le nom des lettres en majuscules d’imprimerie.
2. **Je compose des mots** (Nathan) : cartes avec des dessins et des mots et étiquettes des lettres en script. L’élève doit recomposer le mot avec les bonnes étiquettes-lettres.
3. **Le loto de l’alphabet 1** : connaître le nom des lettres en majuscules d’imprimerie, les associer à un mot référent
4. **Le loto de l’alphabet 2** : connaître le nom des lettres en script ou en cursives, les associer à un mot référent

### Phonologie

1. **Imagier pour phono et catégo** : rangé dans un classeur jaune, les cartes plastifiées sont à la classe, les autres sont à moi.
2. **Safari** : compter les syllabes orales
3. **Le lapin** : identifier le phonème [l] dans un mot
4. **La tortue** : identifier le phonème [t] dans un mot
5. **L’avion** : identifier le phonème [v] dans un mot
6. **La fumée** : identifier le phonème [f] dans un mot

### Lecture directe

1. **La boîte à mots de la classe** : elle contient des cartes reprenant l’ensemble des mots vus par la classe au cours de l’année. Les cartes peuvent servir dans les activités de lecture ou de mémorisation pour tous les groupes, comme modèles d’écriture etc.
2. **Jeu des articles** : travail sur le, la, les, l’
3. **Le loto des mots outils**

### Lecture indirecte

1. **Le domino des mots** : lecture de syllabes simples
2. **Les champignons** : lecture de mots déchiffrables
3. **Les lotos des graphèmes complexes 1 et 2** : identifier les graphèmes complexes, les associer à un mot référent
4. **Jeux de l’oie des graphèmes complexes 1 et** 2 : identifier les graphèmes complexes, les associer à un mot référent

### Compréhension

1. **Que fait Thomas ?** (SED) : mettre en relation une phrase et sa représentation imagée
2. **Qui est-il ?** (SED) : mettre en relation un texte descriptif et une image
3. **Un des trois !** (SED) : favoriser l’anticipation des mots, aborder les champs lexicaux intuitivement
4. **Le domino des mots éclatés** (SED) : prendre des indices sur les mots, anticiper

## Langage et vocabulaire

1. **Il était une fois** (Asmodée) : séries de cartes illustrées sur le thème des contes de fées avec des personnages, des lieux, des objets, des évènements et des cartes dénouements pour jouer au jeu dans sa version classique (raconter une histoire à partir des cartes en main, voir règle du jeu).
2. **Vocabulles**: pour développer le vocabulaire : contraires, description, champs lexicaux, parties d’un tout…

## Écriture

1. **Abécécriture** : Abécécriture propose un matériel pour l’apprentissage de l’écriture composé de fiches effaçables pour l’entraînement à l’écriture des capitales, minuscules cursives et majuscules cursives (classeur rouge). Pour les lettres capitales : un plateau avec de la farine permet de travailler le tracé des lettres à l’aide de billes et de formes d’animaux. Un abécédaire mural permet de regrouper les lettres connues qui sont identifiées sur des cartes sur lesquelles les élèves peuvent s’entraîner au tracé avec le doigt (présences des formes des animaux, des billes et de relief pour sentir le tracé).

## Mathématiques

### Matériel de manipulation

1. cubes emboîtables (pour faire les unités, dizaines, centaines)
2. bâtonnets en bois
3. réglettes Cuisennaire (incomplet)
4. jetons de couleur
5. bouchons
6. abaques en bois
7. deux abaques en plastique avec leurs jetons
8. boîtes de Picbille avec leur « billes »
9. dés : dés 3, dés 6, dés 8, dés 10, dés 12, dés 20
10. règles avec étalons du fichier Picbille

### Numération

Dénombrer

1. **Les singes dans le baobab** : reconnaître instantanément les quantités de 1 à4
2. **Le petit loto de la ferme**: dénombrer des quantités de 1 à 5
3. **Jeu du trésor** : lire les constellations de 1 à 5
4. **Le jeu de la ferme** : compter des éléments d’une collection éparpillés dans une image.
5. **Autant que**… **de la ferme** : associer une quantité à une quantité ou un chiffre équivalents.

Lire les écritures chiffrées

1. **Je fais les courses**: lecture des écritures chiffrées de 1 à 5
2. **Loto des animaux** : écriture chiffrée de 1 à 6
3. **Jeu de la lune et du soleil** : lire les écritures chiffrées de 1 à 6
4. **Chiffres en fleurs** : mini-puzzles pour associer des quantités avec l’écriture chiffrée qui les représente.
5. **Jeu du facteur**: lecture des écritures chiffrées
6. **Le loto des quantités de la ferme**: associer un chiffre de 1 à 10 à une quantité + le **grand loto des quantités de la ferme**.
7. **Jeu de la princesse** : lire les écritures chiffrées de 1 à 12
8. **Loto des nombres** (ERMEL) : lire les écritures chiffrées

Autres aspects de la numération

1. **Le robot** (ERMEL) : utiliser les nombres pour mémoriser une quantité
2. **La mosaïque** (ERMEL) : utiliser les nombres pour mémoriser une quantité
3. **Le château** : comprendre le principe algorithmique de la suite des nombres
4. **Le château de 10 en 10** (ERMEL)
5. **Les maisons à construire** : comprendre le principe valeur (≠ quantité)

### Calcul

1. **Plus ou moins de la ferme** : compléter des additions et des soustractions dessinées avec des quantités de 1 à 5.
2. **Loto additif** (ERMEL)
3. **Les cartes recto-verso** (ERMEL) :
4. **Jeu des 5 cartes** (ERMEL) : calculer des moitiés de nombres pairs
5. **Jeu des 5 cartes** (ERMEL) : calculer des sommes de plusieurs nombres

### Logique

1. Catégo

### Problèmes

1. **L’anniversaire d’Anne** (ERMEL) : comprendre ce qu’est un problème
2. **Les tours** (ERMEL)
3. **Le nombre cible** (ERMEL) : construire des procédures pour anticiper

### Géométrie et mesures

1. **Découvrir l’heure et le temps**: séries de petits jeux pour travailler sur les heures, les jours, les mois et les saisons.

### Jeux autour de plusieurs compétences mathématiques

1. **Les grenouilles** : apprendre à se déplacer sur un plateau de jeu
2. **Autour d’un nombre** (Grand Cerf) : jeu de plateau avec des cartes à tirer portant des questions sur la numération, le calcul et la résolution de problèmes. Nécessite la connaissance des nombres jusqu’à 1000.

## Ludique

L’accès aux jeux lors des moments de temps libre est réglementé par le tableau de gestion du comportement (seuls les élèves ayant la clé du calme ont le droit d’utiliser les jeux) et par un code couleur (gommettes présentes sur les jeux indiquant si le jeu peut être utilisé n’importe quand, si l’élève doit solliciter l’accord de l’adulte pour utiliser le jeu, si le jeu ne peut être utilisé que sur des temps exceptionnels).

1. Puzzles
2. Perles et scoubidous
3. Spirographe et mandala designer
4. Pâte à modeler et accessoires (dinette, piques pour fabriquer des bonhommes et des monstres)
5. Kapla
6. Petites voitures
7. Poupées et poneys

# Le matériel fonctionnel

**Le timer** : le timer est souvent activé pour des situations de travail et permet au élèves de se repérer dans la gestion du temps grâce au décompte, il permet également une médiation qui indique qu’une activité est terminée afin de dépersonnaliser le moment d’arrêt de l’activité et d’avoir un signal clair et unique pour signaler les changements et retours au collectif. Les élèves n’ont absolument pas le droit d’y toucher (valeur 50 euros).

**Le sablier** : un sablier de 5 minutes est utilisé pour les enfants qui sont punis à l’écart du groupe. Quand le sablier est terminé et si l’élève est prêt à revenir dans le groupe, il peut le signifier à l’adulte. Tant que le sable ne s’est pas écoulé entièrement, l’élève doit observer le plus grand silence et ne pas s’agiter. Dans le cas contraire on rajoute du temps en retournant à nouveau le sablier.

**Matériel de prêt** : le matériel de prêt est regroupé dans une boîte et contient des feutres, des crayons de couleur, des pastels que les enfants peuvent emprunter.

**Matériel de prêt « embellissements »** : une boîte contient des gommettes, des stylos brillants, des ciseaux crantés… que les élèves ont le droit d’utiliser s’ils ont leur clé du matériel. Ils n’ont pour le moment par le réflexe d’utiliser ce matériel pour embellir leurs dessins, coloriages, cahier… Il faut donc les inciter à utiliser ce matériel.

**Matériel de manipulation pour les mathématiques** : voir chapitre précédent.

**Feuilles de brouillon** : une boîte de feuilles de brouillon est à disposition (accès libre) des élèves pour faire des dessins, des découpages…

**Feuilles de couleur** : une boîte de feuilles de couleurs (chutes, vieilles productions plastiques…) est en libre accès pour permettre aux élèves de réaliser des collages. Ils n’ont pour l’instant pas le réflexe de faire des découpages-collages à visée esthétique, il faut les guider dans cette utilisation du papier.

**Le classeur d’arts plastiques** : ce classeur regroupe des productions plastiques réalisées en utilisant différentes techniques ou outils. Il a pour but de devenir un référent pour les élèves pour qu’ils gagnent en autonomie et en créativité lorsqu’ils ont des productions à réaliser.

**Carton de jeux de cour** : un carton posé près de la porte de la classe contient des jeux que les élèves peuvent emprunter pour la cour s’ils ont leur clé du matériel.