

Activités complémentaires au travail scolaire

Cycle 1 et 2

De nombreuses idées sont tirées du livre :

« Jouer pour réussir, accompagner un enfant dans sa scolarité » Ed Belin.

Attention, mémoire, repères spatiaux, logique

➤ Legos ou autres jeux de construction

- Jeux libres
- Avec consigne : Construis une voiture, une maison... Inciter à inventer une histoire avec ces constructions
- Reproduire une construction observée, ou une construction cachée et décrite par un autre.

➤ Mémo



1 x 2	2
2 x 2	4
3 x 2	6

Jeu du commerce, ou à fabriquer pour ou avec l'enfant :

- Découper 2 séries de 8, 10, 12... cartes en papier ou en carton.
- Y écrire ou dessiner ou coller (images et mots de catalogues) ce qu'on veut (mot/dessin, mot en scripte/mot en cursive, chiffre/points correspondants, résultats de tables d'addition ou de multiplication...)

➤ Puzzles

Jeu du commerce, ou à fabriquer pour ou avec l'enfant :

Découper une photo de magazine en autant de morceaux souhaités.

➤ Jeu de dames

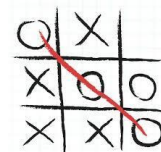
Jeu du commerce, ou à fabriquer pour ou avec l'enfant :



- Tracer un damier de 10 cases de côté.
- Hachurer ou colorier une case sur deux.
- Pour les pions (2 séries de 20) : bouchons de bouteille, capsules, boutons...)

➤ Jeu du morpion

- Tracer une grille de 3 cases sur 3.
- Un joueur trace une croix dans une case, l'autre joueur un rond et ainsi de suite.
- But du jeu : réussir à aligner 3 ronds ou 3 croix en ligne, en colonne ou en diagonale.



➤ Jeu de l'ambassadeur

- L'un des joueurs choisit une personne, un objet, un animal, un lieu...
- Les autres doivent deviner de qui (ou de quoi) il s'agit en posant des questions auxquelles il ne sera répondu que par oui ou par non.

➤ **Jeu du garçon de café**

- Comme au café, chaque joueur passe sa commande (café ou restaurant) au serveur qui doit la mémoriser oralement.
- Le serveur va « en cuisine » noter ou dessiner sur des papiers les boissons ou plats demandés, puis les apporte aux « clients ».
- Chacun vérifie s'il a bien obtenu ce qu'il avait demandé.

➤ **Dessine !**

- Un joueur fait un dessin et le décrit aux autres sans leur montrer.
- Les autres joueurs dessinent en suivant les explications.
- *Ex : Au milieu de la feuille, il y a une maison faite avec un rectangle. Le côté le plus long est horizontal. Au-dessus, un triangle pour le toit...*
- Puis on compare ce que chacun a fait par rapport au dessin initial. Ceux qui ont le mieux respecté les consignes gagnent 1 point.

➤ **Jeu de Kim**

- Le meneur de jeu dispose sur la table entre 6 et 12 objets, les fait observer (30s à 1mn max) puis les cache sous un torchon, et enlève discrètement un objet en même temps que le torchon.
- Les joueurs doivent retrouver l'objet manquant.
- Variante 1 : ajouter un objet, au lieu d'en enlever un. Trouver l'intrus.
- Variante 2 : faire deviner les objets par le toucher sous le torchon.

➤ **Jacques a dit**

- Le meneur de jeu donne des ordres qui ne doivent être exécutés que s'ils sont précédés des mots « Jacques a dit ». Celui qui se trompe a un gage.
- *Ex : « **Jacques a dit** : Lève le bras gauche. » → les joueurs doivent le faire.
« Touche ton nez avec l'index. » → les joueurs ne doivent pas bouger.*

➤ **Avec des catalogues ou prospectus publicitaires**

- Proposer à l'enfant de découper des objets dans des catalogues ou publicités.
- Classer ces objets par couleurs, par formes, par tailles, par catégorie (vêtements, outils, desserts...)

➤ **Autres jeux du commerce :**

- Dominos, Triominos
- Petits chevaux
- Jeu de l'oie
- Jeu des 7 familles
- Qui est-ce ?
- Puissance 4
- Cluedo
- Nain jaune
- Uno
- Mille Bornes
- Scrabble...

➤ **Autres idées d'activités :**

- Cuisiner (lire une recette, s'organiser, mesurer...) et déguster
- Pâte à sel (1 verre de sel fin, 2 verres de farine et un verre d'eau. Séchage 12h à l'air libre, puis cuisson 2h au four à 90°)
- Envoyer un dessin ou une lettre aux grands-parents
- Inventer une chorégraphie sur une chanson
- Se déguiser, se maquiller, construire une cabane dans sa chambre...

Lecture, vocabulaire, écrit...

➤ **Lire des livres**

- Ecouter, lire seul ou à tour de rôle.
- Imaginer ce que le livre va raconter à partir de la couverture ou d'une image du livre.
- S'arrêter avant la fin et imaginer ce qui va se passer.
- Dessiner ou raconter ce qu'on a entendu, compris.
- Rejouer l'histoire en tenant le rôle d'un personnage.

➤ **Pigeon vole**

- Les joueurs doivent lever le bras si le mot dit par le meneur désigne un objet ou animal volant. S'il se trompe, le joueur est éliminé. Ce jeu doit être très rapide : annoncer les mots rapidement.

➤ **Air, terre, mer**

- Le meneur annonce « Air », « terre » ou « mer » et chacun doit trouver un animal qui vit dans le milieu annoncé.
- Variante : inverser et annoncer un animal. Il faudra répondre le plus vite possible dans quel milieu il vit.
- On peut varier les milieux : campagne, montagne, ville, jungle...

➤ **Ni oui ni non**

- On pose des questions aux joueurs qui n'ont pas le droit de répondre par oui ou par non. Ils doivent réfléchir pour trouver des synonymes, formuler des phrases.

➤ **Jeu du mime**

- Un joueur mime un animal, un sport, un métier... de son choix. Les autres doivent le reconnaître.
- Pour les lecteurs, on peut écrire des mots à mimer sur des papiers à tirer au sort.

➤ **Jeu des devinettes**

- Faire deviner un objet en le décrivant ou en donnant la première et la dernière lettre du mot. Les joueurs peuvent poser des questions pour trouver la réponse.

➤ **Jeu des charades** (intéressant pour travailler le découpage en syllabes)

- Faire deviner un mot de 2 ou 3 syllabes en décrivant chaque syllabe comme un mot à part entière.

- Ex : *Mon premier s'achète chez le boulanger.* → pain

Mon deuxième s'utilise à la plage. → seau

Mon tout sert à faire de la peinture. → pain-seau → pinceau

Mon premier est une pièce de monnaie. → sou

Mon deuxième est l'aliment préféré des chinois. → riz

Mon tout est un petit animal. → sou-riz → souris

Mon premier est un animal qui aime le lait. → chat

Mon deuxième recouvre tout le corps. → peau

Mon tout me protège du soleil. → chat-peau → chapeau

➤ **Jeu des métiers**

- Le meneur annonce un métier, les joueurs doivent donner le plus vite possible un objet utilisé dans cette profession.
- A l'oral : 1 point par réponse, ou bien défi de faire ensemble la plus longue liste de mots.
- A l'écrit : Chacun écrit le maximum de mots dans un temps donné.

➤ **Pictionary « maison »**

- Un joueur choisit un mot et le dessine pour le faire deviner aux autres.
- Pour les lecteurs, on peut préparer des mots écrits sur des papiers à tirer au sort.

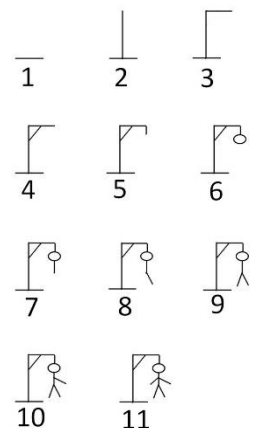
➤ **Jeu du pendu**

- Le meneur pense à un mot et trace autant de petits traits qu'il y a de lettres dans le mot. Il peut donner aussi la première et la dernière lettre du mot.

- Les autres joueurs proposent des lettres. Si le mot contient cette lettre, le meneur l'écrit la lettre sur le ou les traits correspondants.

- Si le mot ne contient pas cette lettre, le meneur dessine le premier trait du pendu.

- Les joueurs gagnent s'ils trouvent le mot avant la fin du dessin du pendu.



➤ **Le Baccalauréat**

- Tracer 2 à 5 colonnes sur une feuille de papier et noter en haut différentes catégories (Personnes, plantes, animaux, choses... ou bien : verbes, noms, adjectifs...)
- Une lettre est choisie au hasard. Chaque joueur essaye d'écrire un mot commençant par cette lettre dans chaque catégorie en un temps limité.
- On attribue 1 point par mot trouvé en commun avec d'autres joueurs et 2 points par mot trouvé seul.

➤ **Acrostiche**

- Choisir un mot au hasard, dans un livre, dans un journal, dans sa tête...
- L'écrire verticalement en majuscules.
- Pour chaque lettre du mot, écrire à côté un autre mot commençant par cette lettre (mot du même thème ou pas, que des noms, que des verbes...)
- Ex : **Lit**
Image
Raconter
Elève

➤ **Drôles de phrases**

- A partir de 3 mots proposés (un personnage, un objet, un lieu), dire ou écrire une phrase rigolote.
Ex : un ogre, une brosse, la tour Eiffel → Un ogre chante avec une brosse sur la Tour Eiffel.
- Proposer d'écrire une phrase avec le plus de « j » ou de « s »... possible.
Ex : Le plus de « ch » possible : Charlie chuchote à son chat chéri de se coucher au chaud.
- Dire ou écrire une phrase du pays « à l'envers ».
Ex : Au pays à l'envers, les gens marchent sur les mains.
La pluie tombe du sol.
Le soleil se lève le soir...

➤ **Messages codés**

- Ecrire un message en remplaçant chaque lettre par un chiffre (A : 1, B : 2...). Les autres joueurs doivent le décoder le plus rapidement possible.

➤ **Jeux pour mémoriser l'orthographe des mots**

- Tracer les mots au doigt dans un plateau rempli de farine, sel fin ou semoule.
- Ecrire les lettres du mot à mémoriser sur des post-it ou petites feuilles de papier. Sauter de lettre en lettre en épelant le mot.
- Fabriquer un memory mots en scripte/mots en cursive avec les mots à apprendre.
- Faire des dessins qui aident à se rappeler de l'orthographe.
- Laisser l'enfant s'enregistrer avec une tablette ou un téléphone portable, voire même se filmer. Pour chaque mot : Il le dit puis l'épelle. L'inciter à se réécouter en vérifiant avec le cahier si les mots sont correctement épelés puis réécouter plusieurs fois pour mémoriser.
- Ecrire le mot lettre par lettre dans le dos de quelqu'un pour le lui faire deviner.
- Ecrire les mots avec des lettres magnétiques (ou des lettres de scrabble, des lettres écrites sur des petits morceaux de papier, des lettres découpées dans un magazine, et même des pâtes alphabet pour les plus minutieux !). Puis mélanger les lettres. Il faut remettre les lettres dans l'ordre pour réécrire les mots.



➤ **Fais-moi un dessin**

Jeu pour mémoriser les lettres ou les chiffres.

- Avec votre doigt, tracer une lettre (en capitale d'imprimerie A B C... ou en lettres cursives) dans le dos de l'enfant et l'inviter à deviner la lettre que vous avez tracée.
- Ensuite, on échange les rôles, l'enfant trace dans votre dos.
- Pour aider les enfants qui ne connaissent pas bien les lettres, on peut les écrire sur une feuille et l'enfant les montre.
- Ce même jeu peut être fait avec les chiffres (pour les plus grands, on peut écrire des nombres à 2 chiffres).

➤ **La chasse au trésor**

- Prendre un bocal, un saladier ou une boîte...
- Choisir un son ([r], [o], [ou],) ou une syllabe (la, ro, pri...) et l'écrire sur un papier que l'on colle sur la boîte.
- Au top départ, trouver dans la maison des objets où l'entend ce son ou cette syllabe dans le mot et les mettre dans la boîte à trésor.
Ex : [l] comme dans louche, lunettes, pull, règle...
Pa comme dans patin, papier, panier,...
- Vérifier ensuite le trésor avec votre enfant pour vérifier qu'il n'y a pas d'intrus.

Mathématiques

➤ La bataille des dés (de 2 à 4 joueurs)

Matériel : de 2 à 8 dés

- Selon le niveau de l'enfant, on peut jouer à 1 ou 2 dés par joueur (addition des 2 dés).
- Chaque joueur lance son (ou ses) dé(s) en même temps, celui qui a le plus grand nombre marque un point.
- En cas de bataille, on relance les dés.
- Le premier arrivé à 10 ou 20 points a gagné.

➤ Les suites (avec 4 ou 5 dés)

- Chaque joueur lance les dés à tour de rôle et compte les points des dés qui forment des suites.
- *Ex de dés lancés : 4, 3, 6, 3, 2 → 2 + 3 + 4 = 9 points*
- *Ex de dés lancés : 5, 5, 6, 1, 1 → 5 + 6 = 11 points*
- Variante : Ajouter de 2 à 5 points au total en fonction du nombre de dés qui se suivent (suite de 2 dés : 2 points, suite de 3 dés : 3 points...)

➤ La bataille (jeu de 32 ou 54 cartes)

- Distribuer toutes les cartes. Chaque joueur garde son paquet de cartes face cachée devant lui.
- Chacun pose la première carte de son paquet sur la table. La valeur la plus forte remporte toutes les cartes.
- Quand il y a égalité, les joueurs concernés posent à nouveau une carte face cachée puis une carte face visible. La carte visible la plus forte remporte toutes les autres.

➤ Jeu de patience « Les dizaines » (jeu de 52 cartes)

- Le joueur pose les cartes une à une sur une ligne. A chaque fois que 2 cartes voisines font un total de 10 ou 20, elles sont supprimées de la ligne. (Chaque figure vaut 10 et les autres cartes leur valeur nominale)
- La patience est réussie lorsque toutes les cartes ont pu être éliminées.

➤ Memory de dominos (avec un jeu de dominos)

- Les dominos sont posés face contre table comme pour un jeu de Memory.
- A tour de rôle, chaque joueur retourne 2 dominos. Si la somme des points de chaque domino est identique, le joueur les prend.
- Le gagnant est celui qui a récolté le plus de dominos.

- Ex :
- | | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|
|  |  | |  |  | |
| 9 | ≠ | 8 | 7 | = | 7 |
| <i>perdu</i> | | | <i>gagné</i> | | |

➤ **Le compte est bon**

- Choisir 6 nombres au hasard et un nombre-résultat à atteindre.
- Utiliser tous ou partie des nombres pour obtenir le résultat demandé, en effectuant des additions, soustractions, multiplications et/ou divisions.
- Ex : 2 - 7 - 5 - 3 - 1 - 3 pour obtenir 30 → $(3 + 3) \times 5 = 30$
 ou : 2 - 7 - 5 - 3 - 1 - 3 → $(7 + 3) \times 3 = 30$
 ou : 2 - 7 - 5 - 3 - 1 - 3 → $(2 \times 5) \times 3 = 30$
 ou : 2 - 7 - 5 - 3 - 1 - 3 → $(3 \times 7) + 5 + 1 + 3 = 30$

➤ **Bataille navale**

- Pour chaque joueur, tracer 2 grilles de 7 cases sur 7, de A à G en vertical et de 1 à 7 en horizontal.
- Dans sa première grille, le joueur place ses bateaux : 1 croiseurs (4 cases), 2 sous-marins (3 cases), 2 torpilleurs (2 cases). La deuxième grille lui servira à situer les bateaux de son adversaire.

Ex :

Sur sa grille, le joueur a placé son croiseur en B3, B4, B5, B6.

Dans l'autre grille, il a demandé C2 à son adversaire qui a répondu « touché » puis D2 à son adversaire qui lui a répondu « à l'eau ».

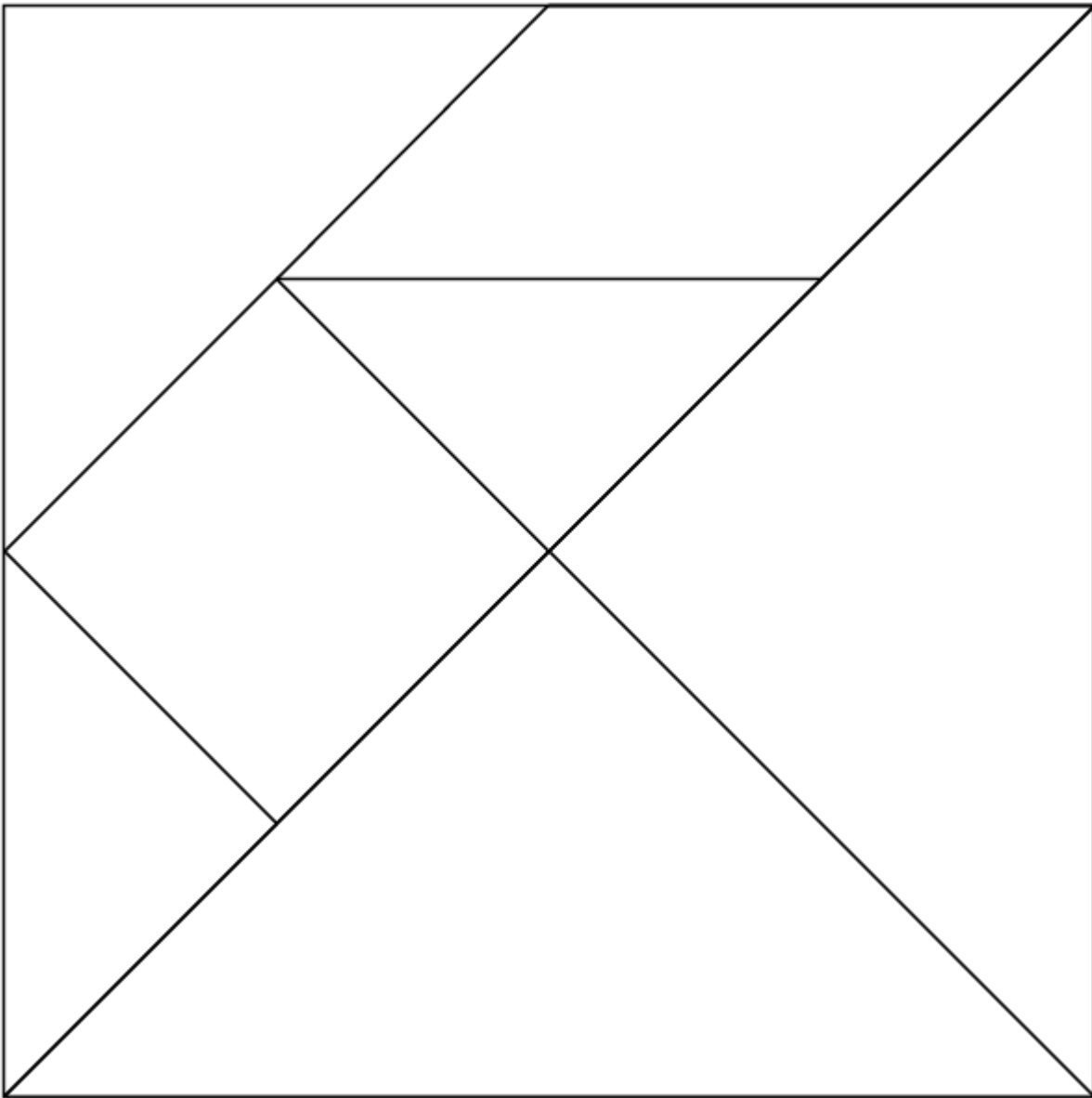
	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C		X					
D		O					
E							
F							
G							

- Chacun son tour, chaque joueur demande une case à son adversaire et note ses réponses par des croix et des ronds. Quand toutes les cases d'un bateau sont touchées, le joueur dit « touché coulé ».
- Le gagnant est le premier joueur à trouver tous les bateaux de son adversaire.

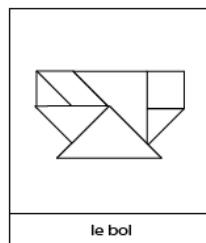
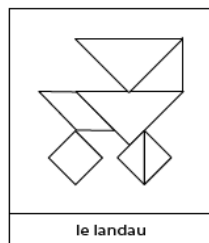
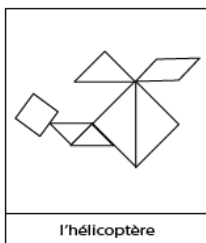
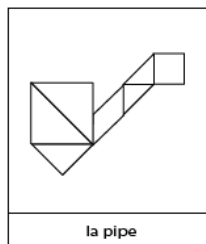
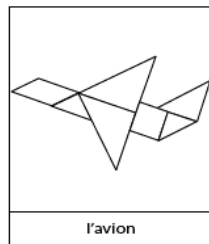
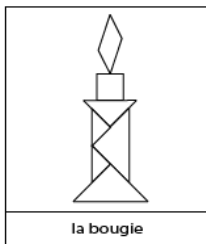
➤ Tangram

- Modèle à imprimer ou recopier :



- Découper les formes et les utiliser pour inventer des animaux, personnages...
(modèles sur <https://lululataupe.com/imprimerie/jeux-d-observation/tangrams>)

Ex :



Sites éducatifs

Apprentissages :

- <https://ecolepositive.fr>
- <https://www.logicieleducatif.fr/>
- Vidéos et jeux éducatifs : <https://www.lumni.fr/primaire>
- A **partir du 23 mars, France 5** met en place 5, une émission quotidienne pour accompagner les révisions des 8-12 ans
- Vous pouvez également télécharger l'application **BAYAM**

Bricolages :

- <https://www.hugolescargot.com/bricolage-facile-et-rapide/>
- <https://www.teteamodeler.com/origami/index.asp>
- <https://www.teteamodeler.com/activite/bijou/bracelet-fil-coton-3.asp>

Livres à lire ou à écouter :

- <http://ebookkids.com/fr/livres-enfants/>
- https://papapositive.fr/plus-de-100-histoires-a-ecouter-en-famille/?fbclid=IwAR32HPoqF0DYfwBNR6f9jrsfCDBO5Wep_HeQhx1sY3XfTAAp6fthQ543_mQ
- <https://media.ecoledesloisirs.fr/lecture-voixhaute/nv/index.php>
- <https://www.iletaitunehistoire.com/>