



# Jeux pour apprendre les lettres et la numération

publié le 15/04/2020

## Descriptif :

Inventaire de jeux pour apprendre les lettres et la numération à destination des élèves de maternelle.

## Sommaire :

- Jouer pour apprendre les lettres
- Jouer pour apprendre la numération

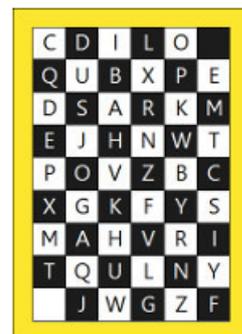
Le groupe de travail départemental Mission maternelle a constitué un inventaire de jeux "sans écran" permettant d'apprendre les lettres et la numération.

### ● Jouer pour apprendre les lettres

#### ○ Guillitoc

Règles du jeu (à deux joueurs) :

- Un joueur montre une lettre du doigt en disant "Guili".
- L'autre joueur cherche la lettre correspondante sur le plateau,
- il la pointe du doigt en disant "Toc" lorsqu'il l'a trouvée.
- Le tour suivant, on inverse les rôles.
- On peut faire évoluer la règle en demandant de nommer la lettre.



## Dossier :

► [Le jeu de lettres « Guillitoc » \(La maternelle de Bambou\)](#)

#### ○ Double alphabet ou chiffres

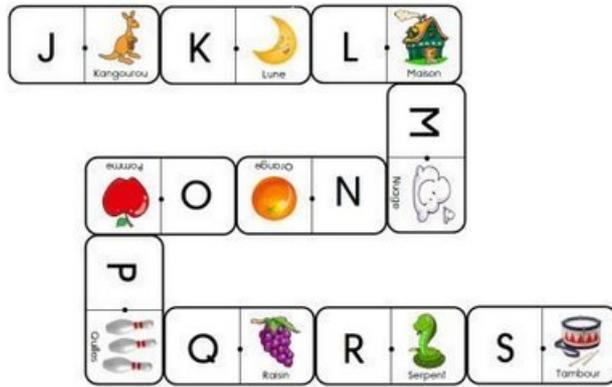


- Version « tour infernale » : chaque joueur a une carte, toutes les autres cartes forment la pioche, face visible. Il faut être le plus rapide à repérer et à nommer la lettre (ou le chiffre) en commun entre sa carte et la première carte visible de la pioche. Le premier joueur à trouver la carte pose la carte sur son tas, libérant ainsi une autre carte de la pioche. Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche, le joueur qui a récolté le plus de carte a gagné.
- Version « puits » : c'est l'inverse, toutes les cartes sont distribuées sauf une au centre. Il faut trouver et nommer la lettre (ou le chiffre) en commun entre la carte au sommet de son tas et celle de la pioche. Le premier joueur à se débarrasser de ces cartes a gagné.

## Dossier :

► [Le Dobble de l'alphabet \(La maternelle de Bambou\)](#)

#### ○ Dominos des lettres



Objectif : identifier des lettres identiques en jouant aux dominos classiques et en nommant la lettre.

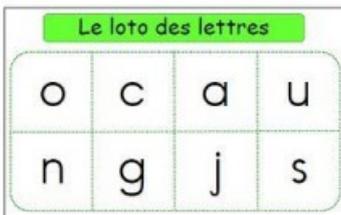
Dossier :

► [Le domino des lettres \(Dessine-moi une histoire\)](#)

○ Loto des lettres



Règle du jeu : l'enfant pioche une lettre, la nomme s'il la connaît et la place si celle-ci se trouve sur sa planche. Tous les élèves doivent nommer la lettre. L'enfant repose la lettre dans la pioche si elle ne figure pas sur sa planche, puis c'est au tour du voisin de jouer. Le jeu se termine quand un élève a rempli sa planche de jeu (ou que tous les enfants ont rempli leur planche).



Dossier :

► [Loto des lettres \(Dessine-moi une histoire\)](#)

○ Memory des lettres

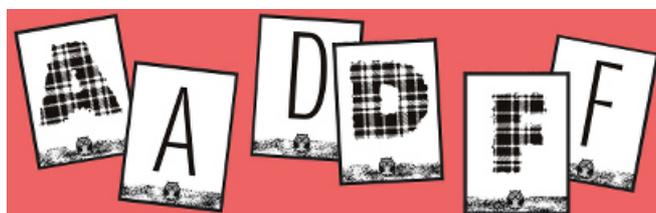
But du jeu : gagner le plus de paires de lettres possibles.

Dossier :

► [Mémoire des lettres \(Dessine-moi une histoire\)](#)



○ Mistigri des lettres



But du jeu : pour gagner, il faut se débarrasser de toutes ses cartes. Le dernier à détenir le Mistigri a perdu.

## Dossier :

► [Mistigri des lettres \(La maternelle de Bambou\)](#) ↗

### ○ Kim des lettres

- Matériel : 26 étiquettes plastifiées (cartes) assez grandes. Sur chacune d'elle est inscrite en capitale d'imprimerie une lettre de l'alphabet différente.
- Kim caché : cinq cartes (cinq au début du jeu, pour des questions de mémoire et de perception visuelle) sont posées, face visible, sur une table au milieu des joueurs. Après un temps d'observation, le meneur les recouvre d'un grand tissu. Les participants nomment de mémoire toutes les lettres cachées sans en oublier. Après la première partie, l'on peut changer les lettres, en ajouter, demander à un enfant de mener le jeu...
- Kim retiré : les cartes sont posées, face visible, sur la table. Le meneur en enlève une et la cache pendant que les joueurs ferment les yeux. Quelle lettre manque-t-il ?
- Kim ajouté : le meneur ajoute une lettre pendant que les joueurs ferment les yeux. De quelle lettre s'agit-il ?
- Kim déplacé : une lettre est déplacée. Laquelle est-ce ?
- Kim échangé : les places de deux lettres ont été permutées. Quelles sont-elles ?
- Kim ordonné : les lettres sont alignées dans un ordre puis mélangées. Les joueurs doivent les nommer en suivant l'ordre initial.

### ● Jouer pour apprendre la numération

#### ○ Le jeu des suites (cartes à jouer)



- Matériel : cartes à jouer
- Objectif : constituer une suite numérique
- Déroulement : chaque joueur reçoit cinq cartes. Le premier joueur doit commencer à 1, sinon il passe son tour. Chaque joueur peut poser autant de carte qu'il le peut, puis prend dans la pioche autant de cartes qu'il a posées de façon à en avoir toujours cinq (si la pioche le permet). Dès que le 9 est posé, une nouvelle suite est commencée. Le joueur qui gagne est celui qui n'a plus de carte. On peut également faire une suite décroissante ou fabriquer des cartes pour aller au-delà de 9 ou ne faire apparaître que l'écriture chiffrée.

#### ○ Le jeu de la bataille (dès la moyenne section)



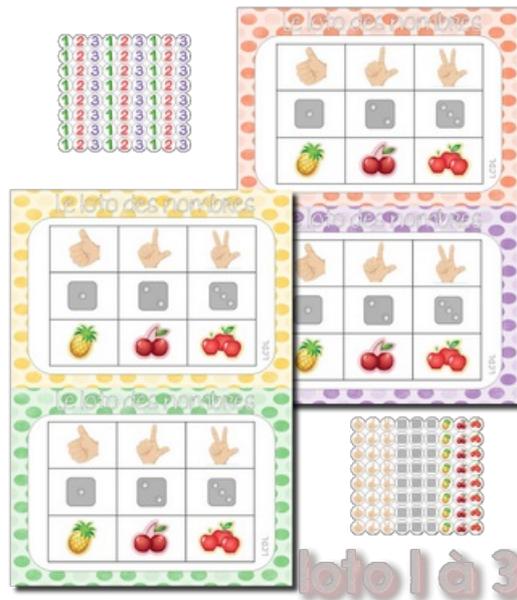
- Objectif : comparer deux nombres.

On peut varier la difficulté avec le champ numérique proposé et les cartes (cartes traditionnelles associant écriture chiffrée et constellations, cartes fabriquées avec uniquement les chiffres ou uniquement les constellations ou mélanger les deux types de cartes).

Dossier :

► Des cartes pour apprendre à compter (Dessine moi une histoire) [↗](#)

○ Loto des chiffres



- Objectif : associer écriture chiffrée et constellation.

Il s'agit de repérer un nombre donné sur un carton en comportant plusieurs. La représentation des nombres sur le carton est différente de celles sur les cartes à tirer (écriture chiffrée et constellation).

Dossier :

► Le loto des nombres (La classe de Laurène) [↗](#)

○ Domino de 1 à 5

Le jeu propose 7 planches de dominos avec les différentes écritures des chiffres de 0 à 5 :

- les doigts
- les dés

- collections d'objets (papillons, coccinelles)
- écriture en chiffre
- les boîtes
- les cartes à jouer

Dossier :

► [Dominos des chiffres de 0 à 5 \(librairie-interactive.fr\)](http://librairie-interactive.fr) ↗

