

Quelques activités bonus

Dans ce dossier, nous vous proposons des activités et jeux bonus pour vos enfants. Nous tenons à vous rappeler qu'elles ne sont pas obligatoires, mais présentes pour les enfants demandeurs.

Jeu de l'oie des lettres

Matériels :

- Dé
- Pions
- Le plateau de jeu imprimé (vous pouvez aussi le faire avec votre enfant, ceci lui permettra de travailler l'écriture des lettres)

Déroulement :

Le premier joueur lance le dé et avance son jeton. Lorsqu'il arrive sur la case il doit nommer la lettre. Puis le deuxième joueur lance le dé et suit le même schéma que le premier joueur. Le premier joueur arrivé à la case « arrivée » a gagné.

Variantes possibles suivant le niveau de votre enfant :

- Dire le son que fait la lettre (par exemple on tombe sur la lettre O, « la lettre fait le son « oooooo »
- Trouver un mot qui commence par le son (par exemple on tombe sur la lettre O, un mot qui commence par le son « oo » : orange)

DÉPART



E

A

F

V

G

Y

N

A

R

J

X

L

S

K

W

B

Z

T

H

F

D

U

O

E

M

S

L

G

P

L

C

N

Q

Arrivée

La marelle colimaçon

Matériels :

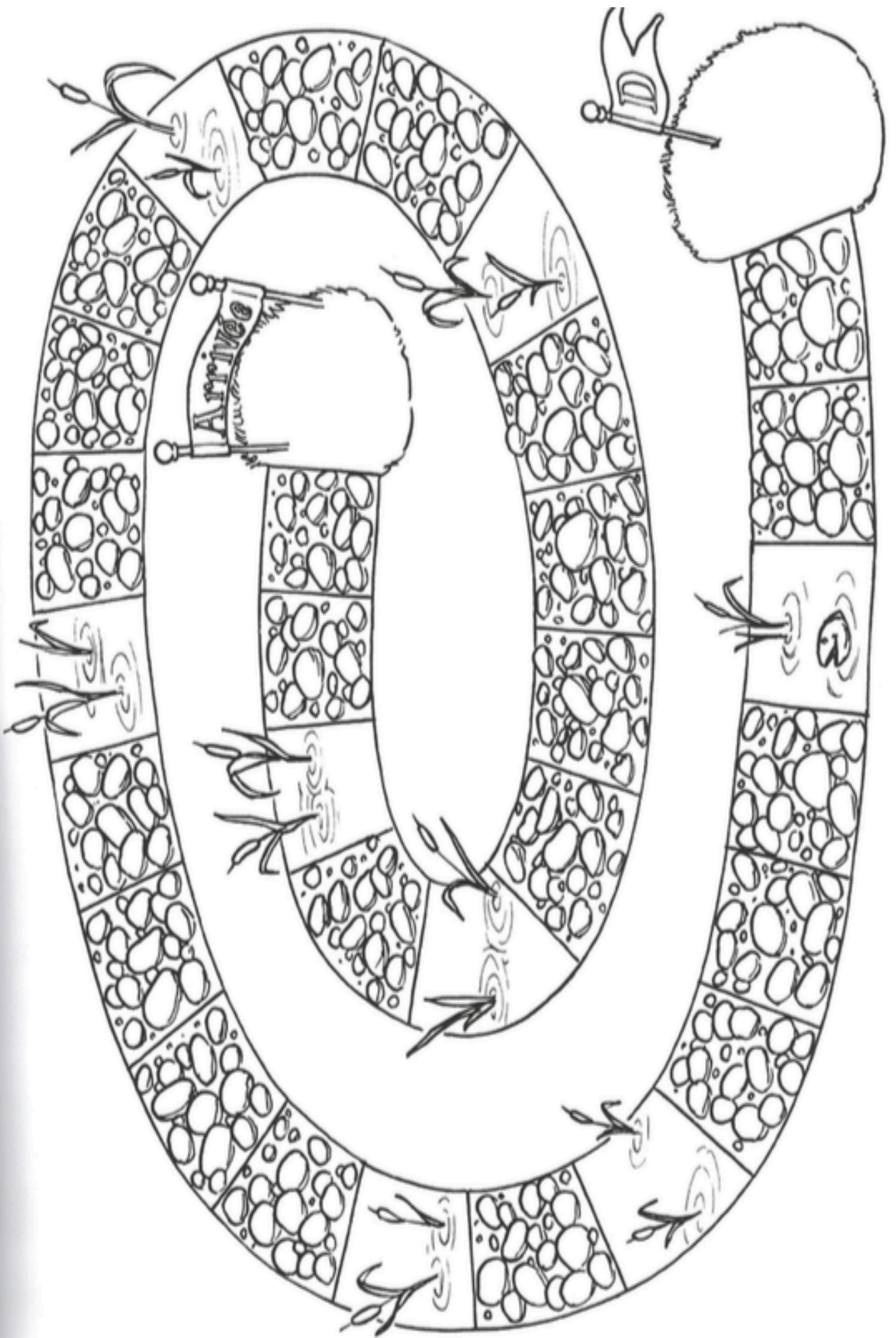
- Cartes pour la pioche (mots images)
- Plateau de jeu

Déroulement :

Le premier joueur pioche un mot image. Il le nomme et scande les syllabes du mot représenté sur la carte. Il dit le nombre de syllabes et avance du même nombre de case. (par exemple : ordinateur -> 4 syllabes -> j'avance de 4 cases)

Si le joueur arrive sur une case eau, il recule d'une case, sinon il reste sur la même case et c'est au deuxième joueur.

Le premier qui arrive sur la case d'arrivé a gagné.

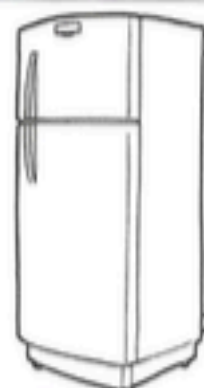
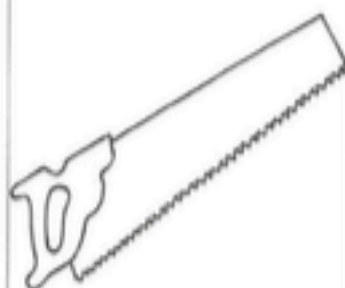


1 SYLLABE

2 SYLLABES

3 SYLLABES

4 et 5 SYLLABES

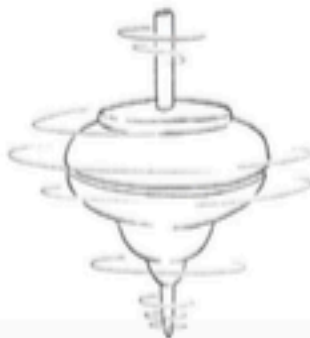
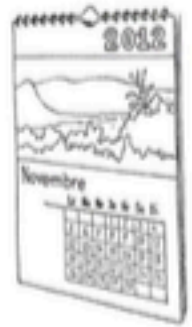
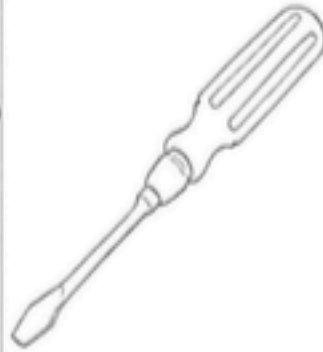


1 SYLLABE

2 SYLLABES

3 SYLLABES

4 SYLLABES



La bataille des animaux

Matériel :

- Carte des animaux (si vous ne pouvez pas imprimer beaucoup de page vous pouvez prendre les cartes du jeu de la marelle)

Déroulement :

Distribuer toutes les cartes aux joueurs face cachées. Les joueurs retournent simultanément une carte. Celui dont le mot image a le plus de syllabes a gagné.

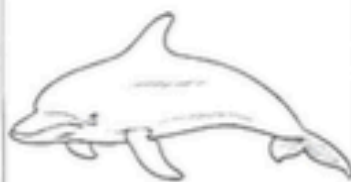
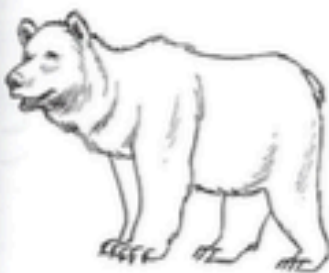
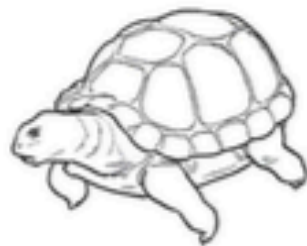
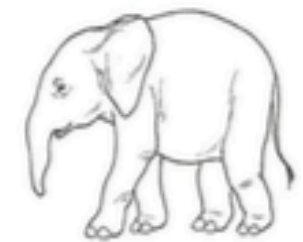
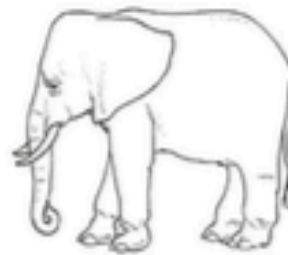
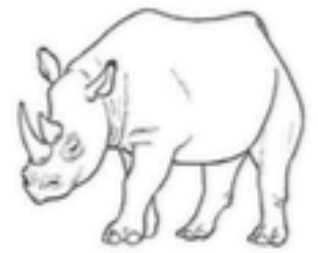
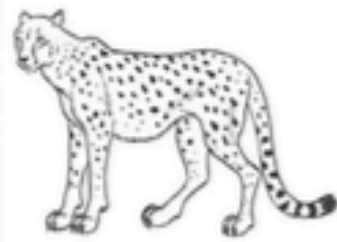
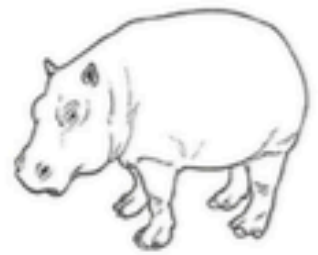
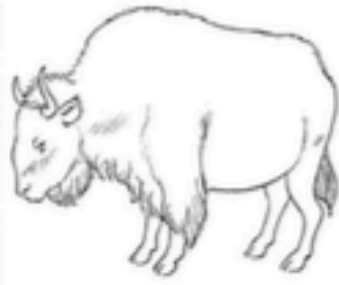
Si les deux cartes ont le même nombre de syllabes, il y a alors bataille et les joueurs doivent en retourner une de plus. Celui qui possède toutes les cartes à la fin a gagné.

1 SYLLABE

2 SYLLABES

3 SYLLABES

4 SYLLABES

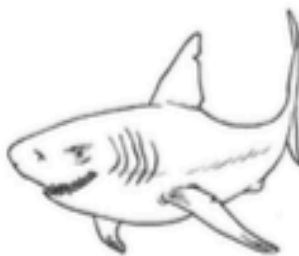
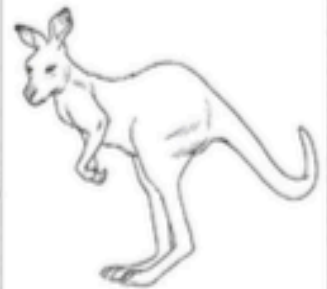
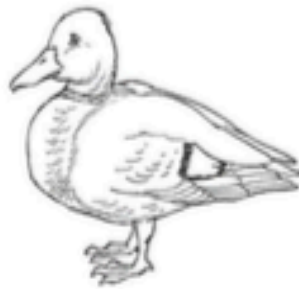
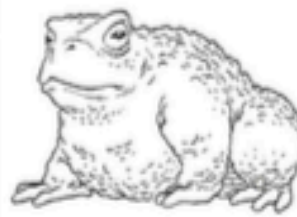
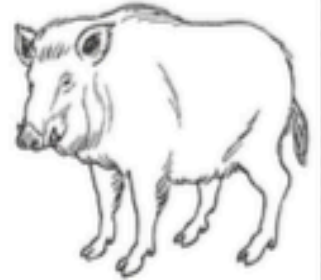
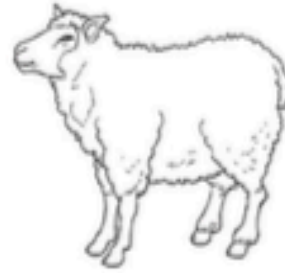
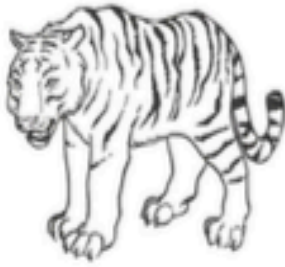
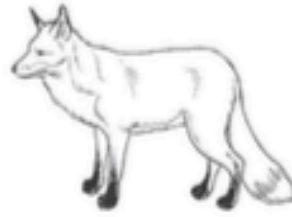


1 SYLLABE

2 SYLLABES

2 SYLLABES

3 SYLLABES



oie - tigre - crabe - mouche - zèbre

poisson - dindon - hibou

renard - mouton - crapaud

hérisson - sautier - otarie

Chasse aux trésors

Matériel :

- 15 trésors (bouchons de bouteille ou pâtes ou feutres etc.)

Déroulement :

Les enfants ferment leurs yeux ou vont dans une autre pièce de la maison. Pendant ce temps-là, l'adulte cache les trésors dans la pièce. Lorsque tous les trésors sont cachés, l'enfant peut partir à leur recherche. Une fois tous les trésors retrouvés, chaque enfant compte combien il en a en sa possession. Celui qui a le plus de trésors a gagné.

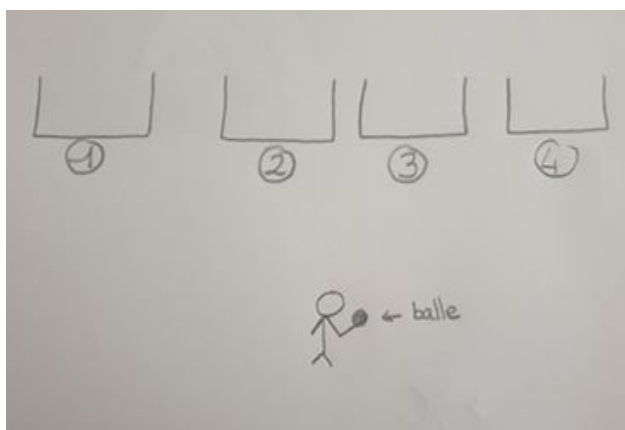
Les syllabes lancées

Matériels :

- Cartes de la bataille des animaux ou du jeu de la marelle.
- 4 bassines
- Des petites balles.

Déroulement :

L'enfant pioche un mot image (si vous ne pouvez pas imprimer les feuilles vous pouvez vous-même lui dire les mots). Il dit le nombre de syllabe que contient le mot pioché. Par la suite il essaye de viser la bassine qui correspond aux nombres de syllabe du mot.



La bataille des dés

Matériels :

- Un dé par joueur (si vous n'avez pas de dés, vous pouvez créer des étiquettes avec des constellations, les plier et les mettre dans un panier pour tirage. Attention il faut bien respecter la disposition des points pour refaire les mêmes constellations que sur le dé). Les enfants peuvent compter en mettant leur doigt mais l'objectif est qu'ils finissent par reconnaître les constellations visuellement.
- Des jetons ou légos

Déroulement :

Chaque joueur lance son dé et compte sa valeur. Les joueurs comparent leur valeur et celui qui a la plus grande valeur gagne un jeton. À la fin du jeu, on compare le nombre de jetons, soit en les comptant, soit s'il y en a beaucoup et que l'enfant ne sait pas encore compter loin en les plaçant côte à côte pour voir celui qui en a le plus (la plus longue chaîne de jeton)

La cible addition

Matériels :

- Carton ou feuille
- Des feutres
- Des pâtes ou bouchon de bouteille

Avant l'activité tracer une cible sur du carton ou une feuille, puis écrire à l'intérieur les chiffres 1,2,3 (comme sur l'exemple ci-dessous)

Déroulement :

Le premier joueur lance deux ou trois pâtes en visant la cible (qui est posée par terre). Lorsqu'il a jeté ses pâtes, il compte le nombre de points obtenus (il peut soit le calculer en additionnant, soit s'il n'y arrive pas vous pouvez lui demander de dessiner chaque point en faisant des ronds et les compter). Le deuxième joueur lance à son tour ses pâtes. À la fin, les deux joueurs comparent leur score. Le joueur qui a gagné le plus de points a gagné.



Jeu du tableau

Matériels :

- 2 serviettes de toilette ou torchons
- Une collection de petits objets (2 verres, 2 fourchettes, 2 stylos, 2 pinces à ligne, 2 paquets de chewing-gums etc.)

Avant l'activité séparer le tas d'objets en deux et mettre une serviette de chaque côté.



Déroulement :

Sur la première serviette, le parent fabrique « un tableau » en utilisant plusieurs objets de sa collection. Il les dispose comme il le souhaite sur la serviette.



L'enfant doit fabriquer le même tableau que l'adulte en posant les objets au même endroit et dans le même sens.



Variantes possibles :

- Nombres d'objets posés sur la serviette peut augmenter petit à petit

- Temps d'observation : on peut le laisser sur le modèle à côté, ou bien le recouvrir au bout de quelques secondes.
- Distance du modèle : On peut laisser le modèle à côté, ou bien le mettre à l'autre bout de la pièce. On peut aussi limiter les déplacements pour aller voir le modèle (2 ou 3 fois)

Lance et compte

Matériels :

- Un dé
- Autant de bassines que de joueurs
- Des balles

Déroulement :

Le premier joueur lance le dé et compte combien il y a de points (ou reconnaît les constellations du dé). Il doit par la suite lancer le nombre indiqué de balle dans la bassine (1 seul essai pour les lancer), par exemple si le dé a indiqué 5, je dois lancer cinq balles dans ma bassine.

Même schéma pour tous les joueurs. Attention, les joueurs doivent viser leur bassine.

Vous faites le jeu en 3 tours.

Lorsque les trois tours sont passés, chacun compte le nombre de balle qu'il a dans sa bassine. Celui qui en a le plus a gagné.

