

4+

Mes jeux de Moyenne Section

Plus de 20 activités pour apprendre et s'amuser

Ce coffret offre à votre enfant plus de 20 activités ludiques et variées pour découvrir les principales notions abordées lors de son année de **moyenne section de maternelle**.

Grâce à un système astucieux de planches à onglets numérotés, il découvre progressivement la richesse des activités et des thématiques, à son rythme, seul ou à plusieurs.



Langage



Raisonnement

Préparation
à l'écrit

Voici les trois compagnons de jeu
de votre enfant dans ce coffret
de moyenne section :

un ours câlin,
un chat très joueur
et un petit oiseau curieux du monde !

Ils accompagnent votre
enfant au fil des jeux.



Contenu du coffret



- 1 plateau de jeu avec roulette intégrée

- 4 pions personnages avec socles en plastique



- 54 jetons lettres (majuscules au recto, minuscules au verso)



- 20 jetons nombres de 1 à 10 (chiffres au recto, constellations au verso)



- 8 jetons ronds « les bons gestes »



- 7 pièces de tangram



- 9 planches activités numérotées

- pour l'activité n°10 : 2 pochoirs à points



Avant la première utilisation du coffret

Commencez par **détacher soigneusement tous les jetons** lettres, nombres, les pièces de tangram et les pions : ils peuvent être rangés dans les compartiments dédiés dans la boîte de jeu.

Détachez également la **flèche noire**, et fixez-la sur la roulette du grand plateau de jeu.

Vous pouvez également **préparer les 2 pochoirs à points**, en évitant tous les trous.

Les 10 planches activités et leurs thématiques

 Mon alphabet des animaux les lettres et les initiales des mots	 Méli-mélo des couleurs les couleurs de base et leurs mélanges	 Les bons gestes les objets et les gestes du quotidien	 Les miroirs brisés les formes et les grandeurs	 Le jardin des nombres les nombres
 Mon humeur du jour les émotions et les expressions	 Miaou les sons des mots	 Jeux de mains les nombres	 Les cycles de vie le monde vivant	 Mes décors à points activité graphique pour préparer l'écrit

Déroulement d'une partie longue [20 minutes] • 1 à 4 joueurs

Installation

Préparez le grand plateau de jeu et les pions personnages. Chaque joueur choisit un pion et se place sur la ligne de départ.

But du jeu

Être le premier à atteindre la case « Arrivée », en réalisant correctement plusieurs activités choisies de façon aléatoire sur le parcours.

Comment jouer

Le plus jeune joueur fait tourner la flèche de la roulette, puis déplace son pion du nombre de cases correspondant.

Quand ce joueur atteint une case numérotée, il prend dans la boîte la planche qui y correspond, et réalise une des activités proposées. **S'il réussit, il reste sur sa case, sinon, il recule d'une case.** C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Le premier joueur qui place son pion sur la case « Arrivée » a gagné.

Chaque planche activité propose un ou plusieurs jeux, détaillés dans la suite de ce guide conseil.



1 point blanc
j'avance d'1 case



2 points blancs
j'avance de 2 cases



3 points blancs
j'avance de 3 cases



1 point noir
je recule d'1 case

Pour joueur seul

L'enfant peut jouer seul avec le grand plateau et un seul pion, selon le mode de jeu décrit ci-contre. Quand il a réussi une activité, il reste sur sa case ; sinon, il recule. Puis il relance la roulette, et continue sa progression sur le parcours, jusqu'à atteindre la case « Arrivée ».

Aucune partie ne se ressemble ! C'est la roulette qui décide du choix des planches activités.

Déroulement d'une partie courte [2 à 5 minutes]

Si vous et votre enfant ne disposez que de quelques minutes pour jouer, vous pouvez vous passer du grand plateau de jeu, lui proposer une ou deux planches activités et ne réaliser que celle(s)-ci.

Les planches numérotées sont classées par ordre de difficulté.



Mon alphabet des animaux

Le petit oiseau est un grand voyageur, qui s'est fait des amis partout dans le monde, dont certains sont peu connus. Il t'invite à les rencontrer et à découvrir la lettre initiale de leurs noms...

Le jeu des lettres [niveau facile]

Mettez à disposition de l'enfant la planche ainsi que les jetons-lettres du côté majuscules.

Il **nomme l'animal** qu'il voit au-dessus de la case, retrouve la **lettre initiale** du mot et associe le jeton correspondant.

Quand il ne connaît pas l'animal, nommez-le et demandez-lui d'**observer le mot écrit** dans la case.



le canard



Pour aller plus loin...

Voici quelques informations sur les animaux les moins communs de cet abécédaire, pour mieux les découvrir et les situer :

- **Le blaireau** : petit animal carnivore bas sur pattes qui creuse des terriers. Vit en Europe et en Amérique.
- **L'iguane** : animal d'Amérique tropicale qui ressemble à un grand lézard.
- **Le jaguar** : grand fauve d'Amérique du Sud. Ce félin carnivore grimpe aux arbres et peut nager.
- **Le narval** : grand animal marin de la famille des baleines. Muni d'une longue défense sur le devant de la tête, il vit dans les mers froides du Nord.
- **Le quetzal** : oiseau des forêts d'Amérique centrale au plumage brillant, vert et rouge.
- **L'urubu** : vautour de petite taille, qui vit en Amérique tropicale. Il mange des animaux morts ou des détritrus.
- **Le wapiti** : grand cerf d'Amérique du Nord et de Sibérie.
- **Le xérus** : petit rongeur d'Afrique et d'Asie au poil dur et épineux.
- **Le yak** : gros bœuf des hauts plateaux de l'Asie centrale.



quetzal

yak

Le chat taquin s'est amusé à renverser les pots de peinture pour jouer avec les couleurs. Et tout s'est mélangé ! Peux-tu dire de quels mélanges proviennent toutes ces nouvelles couleurs ?

Le méli-mélo

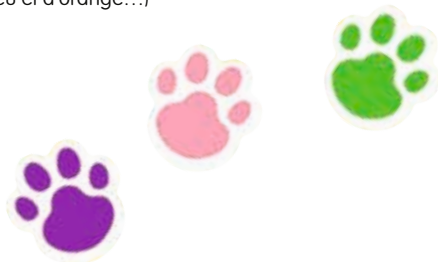
Détachez les quatre taches de couleur encastrees dans la planche et mélangez-les face cachée. Placez la planche devant l'enfant.

L'enfant tire une couleur au hasard, l'observe, la nomme et **indique à partir de quelles couleurs on l'obtient**. Pour vérifier, il la place dans son encastrement.



Pour aller plus loin...

Proposez à votre enfant d'utiliser sa boîte de peinture pour reproduire les mélanges des encastresments. Puis incitez-le à explorer d'autres mélanges : le gris (mélange de noir et de blanc) ou le marron (mélange de rouge et de vert, mais aussi de bleu et d'orange...)



Le petit oiseau, toujours curieux, découvre tout ce qui se passe dans les maisons et dans la rue. Il sait qu'il faut être prudent avec certains objets ou dans certaines situations. Joue à retrouver les 8 bons gestes de sécurité ou d'hygiène dans cette scène !

Le jeu des bons gestes [pour jouer seul]

Mettez à disposition de l'enfant la planche ainsi que les huit **jetons comportant un chiffre 3** au verso.

Votre enfant tire un jeton, l'observe, le nomme, puis il doit **retrouver à quelle scénette il correspond**, dans les habitations ou dans la rue.

Vous trouverez au verso une autre disposition des petites scènes, pour varier ou renouveler l'activité.

Chaque vignette des jetons correspond à une scène sur l'image, dans laquelle les personnages mettent en pratique des gestes d'hygiène ou de sécurité.

Pour aller plus loin...

Proposez à votre enfant de s'exprimer sur les scénettes qu'il observe et sur ce qui se passe dans sa propre vie de tous les jours. Essayez de repérer ensemble les situations qui pourraient être dangereuses pour l'enfant et parlez ensemble des bons gestes qu'il faut adopter pour rester prudent.



HYGIÈNE



Brosse à dents : il faut repérer l'enfant qui se brosse les dents dans sa salle de bain.



Brosse à cheveux : un enfant se fait démêler les cheveux dans sa salle de bain.



Robinet : dans la cuisine, un enfant lave son fruit avant de le manger.

SÉCURITÉ



Couteau : un jeune enfant attend qu'un adulte lui coupe un fruit ou un morceau de pain, car il ne peut pas manier le couteau tranchant lui-même.



Casque de vélo : dans la rue, le cycliste porte un casque pour se déplacer en toute sécurité.



Laisse : le chien est tenu en laisse lorsqu'on le promène dans la rue.



Panneau piéton : dans la rue, des panneaux servent à signaler aux automobilistes que la zone est fréquentée par des enfants. Ce type de panneau sert à protéger les piétons, mais il faut rester prudent !



Feu piéton : il y a les enfants qui traversent les passages piétons lorsque leur feu est vert, et ceux qui attendent de l'autre côté du trottoir quand le feu est rouge.

Conseil

Le feu piéton « petit bonhomme rouge ou vert » peut être associé indifféremment aux enfants qui attendent au feu rouge, comme à ceux qui traversent au feu vert. Profitez de cette occasion pour en rappeler le principe à votre enfant : « Où sont les enfants à proximité des passages piétons ? Qui sont ceux qui traversent ? Pourquoi traversent-ils ? Et ceux qui attendent ? »

Le chat se regardait dans le miroir quand... patatras !... Le miroir s'est cassé ! Voici les 7 morceaux du miroir brisé. Peux-tu aider le chat à reconstituer sa silhouette grâce aux morceaux du miroir ?

Le miroir du chat

Mettez à disposition de votre enfant la planche et les 7 pièces du tangram côté jaune.

Le but du jeu est d'observer la silhouette tracée sur la planche, puis de retrouver l'organisation des pièces du tangram pour **reformer la silhouette du chat**.

Conseil

Vous pouvez aider votre enfant en lui posant des questions comme : « Où est la tête du chat ? Dans quelle position se tient-il ? » Il est normal de faire plusieurs essais avant de trouver la solution, ou de changer plusieurs fois d'avis sur la place et l'orientation des pièces. Le tâtonnement et la manipulation constituent tout l'intérêt de cette activité.



Le miroir de l'ours

Mêmes règles du jeu, avec la silhouette de l'ours au verso de cette planche.



D'autres modèles à reconstituer



Peux-tu aider le petit oiseau bleu à compter tout ce qu'il y a autour de lui ?

Les nombres de 1 à 5 [niveau facile]

Mettez à disposition de l'enfant la planche côté recto et les **jetons nombres de 1 à 5** côté constellations. Pour chaque vignette, l'enfant doit compter le nombre d'objets qu'il observe et associer le jeton correspondant. Quand il est bien familiarisé avec cette activité, il peut essayer avec le côté chiffre du jeton.



Super malin !

Sous chaque case vide, il y a un petit repère de couleur qui correspond au jeton-nombre associé. Cela permet à l'enfant de vérifier ses réponses, et de devenir plus autonome !

Les nombres de 6 à 10 [niveau difficile]

Au verso de la planche : mêmes règles que précédemment, sauf que cette fois les objets à compter sont plus nombreux. Pour jouer, il faut utiliser les **jetons de 6 à 10**.

Le chat est persuadé que ses câlins ont le pouvoir de rendre les gens heureux ! Les situations de la vie de tous les jours nous font ressentir différentes émotions. Sais-tu les reconnaître et parler de tes émotions ?

Le jeu des visages [pour jouer seul]

Détachez les quatre visages encastés dans la planche et mélangez-les face cachée. Placez la planche devant l'enfant. Commencez par décrire ensemble les 4 scénettes illustrées sur la planche, et proposez à votre enfant de deviner ce qu'on peut ressentir dans ce genre de situation. Puis l'enfant tire un jeton-visage au hasard, l'observe et dit **quelle émotion le visage exprime** et à quelle situation cela correspond.



Entouré par ceux qu'il aime, le visage de l'enfant est détendu et **joyeux**.



Son jouet est cassé, l'enfant est très **triste** !



Ce petit coquin de chat surgit de derrière un muret, sans crier gare ! Le visage de l'enfant exprime la **surprise**.



Dans la cour de récréation, les enfants se chamaillent parfois pour obtenir la balle et cela peut les mettre en **colère**.

Pour aller plus loin...

Proposez à votre enfant de s'exprimer sur son humeur et sur ses émotions. Puis, de se souvenir quand il a ressenti de la joie, de la surprise, de la tristesse, de la colère...



Le chat miaule toute la journée, mais parfois il aimerait savoir parler comme toi. Il y a tellement de jolis sons différents dans les mots ! Peux-tu trouver des mots où l'on entend le son [A] comme dans « chat » ? Et le son [I], pour son amie la souris ?

Le jeu des sons [pour jouer seul]

Commencez par détacher les six jetons-encastres de la planche et placez-les à côté de la planche, image apparente. Le but du jeu est de **replacer les mots sur la bonne ligne, selon que l'on entend dans leur nom le son [a] de CHAT ou [i] de SOURIS.**

Le joueur prend un jeton, identifie l'objet ou l'animal illustré, le nomme puis compare les sons qu'il entend, avant de placer l'encastrement sur la bonne rangée.

La course aux sons [2 joueurs]

Chaque enfant choisit un animal en tête de ligne : le chat ou la souris. Chacun joue à retrouver le plus rapidement possible les trois vignettes qui ont un son commun avec le nom de leur animal. Le premier qui a bien placé ses trois encastres gagne !

Le concours de sons [de 2 à 4 joueurs]

Le plus jeune joueur dit un mot au hasard et c'est à son voisin (ou vous-même) de trouver un mot qui comporte un son commun au mot énoncé. S'il réussit, il donne à son tour un mot au hasard, et ainsi de suite !



Pour aller plus loin...

Il y a d'autres sons avec lesquels on peut jouer. Invitez votre enfant à trouver des noms dans lesquels on entend le son «O», comme dans oiseau, ou bien le son «U» comme dans plume...



Super malin !

Si l'enfant place le jeton sur la bonne rangée, cela forme une petite bulle verte en haut de l'encastrement. Cela lui permet de vérifier ses réponses.



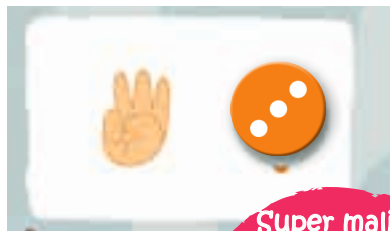
L'ours ne sait pas encore très bien compter, alors il essaie de dénombrer les griffes de ses pattes. Ce serait plus facile s'il avait des mains et des doigts comme toi ! Peux-tu l'aider ?

Les nombres de 1 à 5 [niveau facile]

Mettez à disposition de votre enfant la planche côté recto et les **jetons nombres de 1 à 5**.

Dans chaque case, votre enfant doit **compter le nombre de doigts** qui sont levés et **placer à côté le jeton nombre correspondant**.

Il peut commencer à jouer avec les jetons côté constellations. Quand il est bien familiarisé avec l'activité, il peut recommencer avec les jetons côté chiffres.

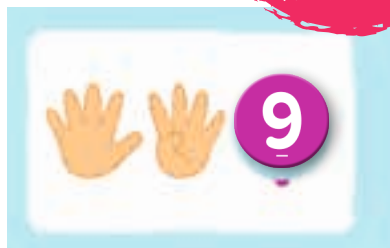


Super malin !

Sous chaque case vide, il y a un petit repère de couleur qui correspond au jeton-nombre associé. Cela permet à l'enfant de vérifier ses réponses, et de devenir plus autonome !

Les nombres de 6 à 10 [niveau difficile]

Au verso de la planche : mêmes règles que précédemment, sauf que cette fois les doigts à compter sont plus nombreux, puisqu'il y a deux mains. Pour jouer, il faut utiliser les **jetons de 6 à 10**.



Pour aller plus loin...

Cachez vos mains derrière le dos puis montrez par exemple 4 doigts levés ou, en même temps, 2 doigts d'une main et 3 de l'autre. Cela aide votre enfant à compter plus vite. Vous pouvez aussi désigner un jeton chiffre et lui demander de montrer le nombre de doigts correspondant.

Avant de pouvoir voler dans le ciel, l'oiseau et le papillon traversent des étapes de développement différentes et prennent plusieurs apparences. Sais-tu comment leurs corps évoluent ?

Le cycle du papillon

Commencez par détacher les quatre pièces-puzzle et placez-les à côté de la planche, images apparentes correspondant au papillon (= écriture bleue).

L'enfant doit **reformer le cycle de vie du papillon** en remettant les 4 grandes étapes dans le bon ordre. œuf > chenille > chrysalide > papillon > et ainsi de suite !

Conseil

Le cycle de vie d'un animal est un sujet passionnant, qui répond pleinement à la curiosité des jeunes enfants, mais qui a également besoin d'être expliqué. Par exemple, vous pouvez aider votre enfant à comprendre que la chenille et le papillon sont en fait un seul et même individu à deux stades de vie différents, et non pas deux animaux complètement distincts.



Le cycle de l'oiseau

Même règle du jeu que précédemment pour reconstituer le **cycle de vie de l'oiseau**.



Pour aller plus loin...

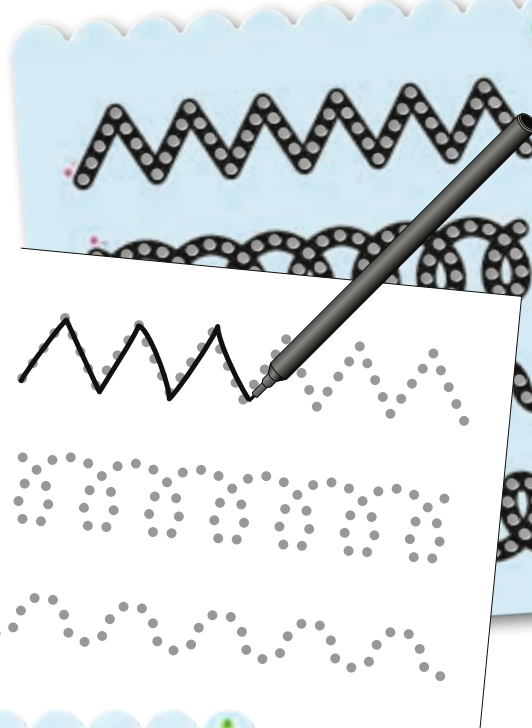
Votre enfant peut-il décrire d'autres animaux qui grandissent et se transforment tout au long de leur vie ? (poule, grenouille,...)

Les frises à points [niveau facile]

Pour jouer, il faut être assis à une table. Mettez à la disposition de votre enfant une feuille blanche et recouvrez-la avec le pochoir à points représentant les frises. Fournissez-lui également un crayon bien taillé et une gomme, ou un feutre fin.

À l'aide du pochoir, votre enfant doit **tracer les points qui dessinent le mouvement d'une frise**, sans faire glisser le pochoir de la feuille.

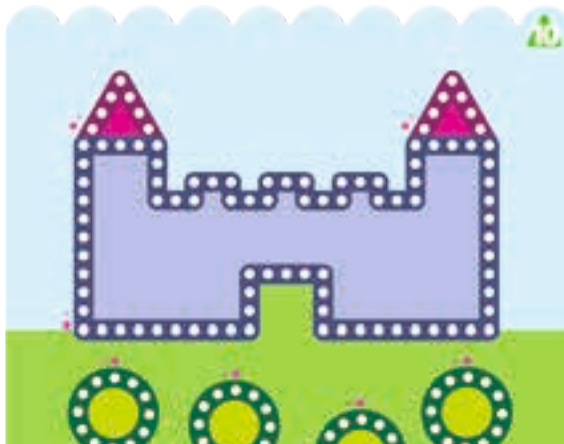
Puis il retire le pochoir et **trace la frise**, en repassant par-dessus les points et en suivant le sens des flèches indiquées sur le pochoir. Le geste doit être fluide.



Les paysages à points [niveau difficile]

Cette activité se déroule comme précédemment. Le paysage représente un **château bordé d'arbres**, dont les formes permettent à l'enfant d'exercer des gestes destinés à préparer l'écriture.

Pour révéler le dessin, l'enfant peut s'amuser à le colorier.



Illustrations
Nina Caniac

Rédaction
Bilkis Média

Design graphique
Sophie Voisin

Design packaging
Kinetic MCD



©2015

Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffst

www.ravensburger.com

Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

*information susceptible d'évoluer en fonction de l'opérateur