



ACADÉMIE DE CRÉTEIL

*Liberté
Égalité
Fraternité*



MISSION MATERNELLE 77

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Seine-et-Marne

JEU pour développer les apprentissages liés aux fonctions cognitives transversales

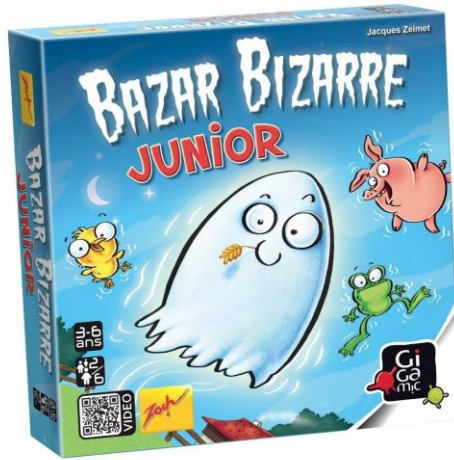
Bazar Bizarre – Standard

Apprendre à gérer l'impulsivité dans un contexte ludique !

5 petits objets en bois sont déposés devant les joueurs. Une carte est retournée. Peut-on voir sur la carte un objet présent sur la table ? Attention, l'objet doit être identique (même couleur) ! Si aucun objet ne correspond, il faut alors trouver celui qui est en tout point différent de ceux représentés. Attention, il ne faut pas se précipiter !

Dès 5 ans.





Bazar Bizarre - Junior

Un premier jeu d'observation dès 3 ans où il faut avoir un œil de lynx tout en faisant preuve de retenue ! Sur chacune des cartes sont représentées des personnages...

Mais attention, sont-ils de la bonne couleur ?
N'y a-t-il pas un personnage manquant ?
Ce jeu permet de travailler l'attention visuelle, la déduction, la rapidité et la flexibilité mentale.
A partir de 3 ans

Zoo en Boîte : un jeu de logique ludique et éducatif pour les tout-petits !

Ce jeu de manipulation consiste à empiler des cubes en carton fort, illustrés avec des animaux de différentes couleurs et formes, selon les consignes d'un défi. Le but est de faire apparaître uniquement les animaux demandés sur la face visible des cubes.



L'enfant va développer son raisonnement, sa planification, sa capacité à apprendre de ses erreurs et à élaborer des stratégies.

Par exemple, si le défi est de montrer un éléphant bleu et un lion jaune, il faudra cacher les autres animaux avec les faces blanches des cubes.

En carton fort facile à manipuler. Dès 2 ans.



Speed Colors

Chaque joueur prend une carte et mémorise la répartition des couleurs sur l'image. Puis, chacun retourne sa carte face noir et blanc et tente de placer les bonnes couleurs au bon endroit en la coloriant.

Un excellent jeu dynamique pour exercer la mémoire de travail.

55 cartes images, 6 feutres avec embout effaçant.
Dès 5 ans.



Mémo meuh

Un mémo rigolo où il faut tendre l'oreille et reconnaître le cri des animaux puis retrouver la carte illustrée correspondante. Un jeu tout simple pour développer la mémoire auditive.
A partir de 3 ans



COCOTAKI

Dans ce jeu de cartes, les joueurs doivent se débarrasser de leurs cartes en respectant des règles spécifiques, comme imiter le cri de l'animal représenté ou, au contraire, rester silencieux selon la couleur de la carte.

Cocotaki sollicite l'inhibition verbale en demandant aux joueurs de contrôler leurs impulsions vocales.

A partir de 5 ans

FLEXIGAME

PS

MS

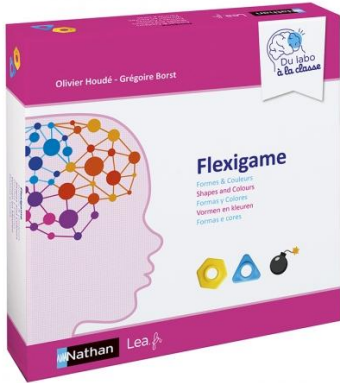
GS

CP

Selon le niveau de difficulté des fiches, l'enfant doit inhiber ce qu'il voit pour respecter la consigne de jeu et éviter ainsi les pièges (matérialisés par le picto bombe). Les activités peuvent dans un second temps être réalisées en binôme. Placés face à face, les enfants s'entraînent ainsi à inhiber leur propre point de vue pour activer celui de l'autre joueur...

Flexigame - Fruits, Légumes & Couleurs

- MS
- GS
- CP



Existe aussi en d'autres versions:

Flexigame - Animaux & Tailles

- PS
- MS
- GS

