



Un grand merci aux écoles qui ont participé à la mutualisation des jeux en géométrie en maternelle dans le cadre des animations pédagogiques 2011-2012.



Liste des jeux utilisés dans les écoles du département de l'Indre. Le fichier suivant est issu du travail collaboratif mené dans les écoles maternelle du département lors des animations pédagogiques "maternelle" 2011-2012



Jeux de géométrie utilisés dans le département de l'Indre - Animations pédagogiques 2011-2012

1. GEOMETRIE - ASSOCIER - CONSTRUIRE



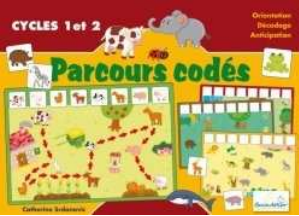

JEUX AUTOUR DU VERBE "associer"

NOM DU JEU	Compétences	Editions	Age minimum	Photos
Colorama	Associer. Familiarisation avec les figures classiques, appariements de formes pleines et creuses, découvertes de certaines propriétés des figures.	Ravensburger		
Géopeggy	Associer des formes Reproduire des créations en volumes avec des modèles plans	Scolavox		
Dominos des formes	Associer des formes identiques, reconnaître les	Goula		



Domino	Associer les formes et les couleurs identiques	Jocdi Goula		
Mascarade	Associer un personnage et son ombre	Grand Cerf		
Atelier quadriludi Couleurs et formes	Associer une forme et/ou une couleur à une case donnée. Repérage dans l'espace, algorithmes, repérer et utiliser une correspondance	Nathan		
Le loto des silhouettes	Associer une silhouette à son image. Identifier des formes grâce à des transparents représentant des silhouettes en négatif, en positif, ou dont seuls les contours sont tracés	Geffner		
Les chaînons	associer,, trier, classer, enfiler, grouper, encastrer ranger	Rue du commerce		

2. CODER - DECODER -SE REPERER


Noms du jeu	compétences	Editions	Agés Minimum	Photos

<p>Archiplan</p>	<p>construire et assembler des briques de couleurs pour reproduire des modèles -coder, décoder et assembler</p>	<p>The little architect</p>	<p>5</p>	
<p>Master builder</p>	<p>construire et assembler des briques de couleurs pour reproduire des modèles en 2D et 3D-coder, décoder et assembler</p>	<p>The little architect</p>	<p>5</p>	
<p>Archiplan 2</p>	<p>Le but du jeu est de comprendre des codes de construction et de lire des plans afin de construire en trois dimensions. Chaque construction a sa fiche-modèle détaillée permettant de retrouver les formes, les couleurs et le nombre de pièces nécessaires.</p> <p>Les 600 pièces, nombreuses, colorées (jaune, bleu, noir, blanc, rouge, vert, marron) et de formes diverses, permettent de multiples constructions : bateau, arbre, personnages, animaux...</p>	<p>The little architect</p>	<p>5</p>	
<p>Parcours codés</p>	<p>Construire un parcours ou décrypter un trajet - coder, décoder et assembler. Le jeu, conçu pour un atelier de 6 enfants, propose 6 plateaux aimantés différents mais de même difficulté. Chacun des 6 plateaux de jeu permet de mettre en oeuvre des activités de décodage (lire un code et indiquer le chemin en posant des flèches) ou de codage (lire un trajet fléché et coder le parcours).</p>	<p>Scolavox</p>	<p>4</p>	
<p>Déplacement sur quadrillage</p>	<p>Activités possibles : activités de décodage (lire un code et indiquer le chemin en posant des flèches) ou de codage (lire un trajet fléché et trouver le codage du parcours adéquat). Placer les flèches afin de décoder un parcours par quadrillage ou coder un parcours en retrouvant le codage adéquat parmi d'autres. Il y a 6 plateaux de jeu identiques avec cartes et flèches, permettant à 6 enfants de s'exercer en même temps. Il y a un fichier qui propose des modèles de parcours et des fiches d'évaluation. Les plateaux de jeu quadrillés permettent la mise en oeuvre des activités de codage et décodage. Des transparents permettent de sauvegarder les traces des parcours et un travail de correction.</p>	<p>Scolavox</p>	<p>5</p>	

3. COMPARER

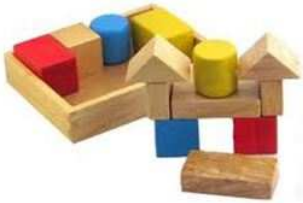



Nom du jeu	Compétences	Editions	Age minimum	Photos
Meister Scheibenkleister	<p>savoir comparer des longueurs.</p> <p>Ce jeu ne dépend que d'une seule chose : la dimension correcte en hauteur et largeur au millimètre pas moins. Seulement ceux qui ont l'oeil bien aiguisé pour trouver la fenêtre qui correspond auront une chance.</p>	Le jeu du vitrier Amigo		
Atelier Cuisenaire	<p>comparer des longueurs, créer des pavages avec des réglettes de tailles différentes</p>	Goula		
Réglettes couleur	<p>comparer des longueurs, reproduire des modèles et des pavages</p>	asco		






4. NOMMER




Nom du jeu	Compétences	Editions	Age Minimum	Photos
savez vous planter les fleurs	<p>organiser des fleurs en fonction d'un ou plusieurs critères)-tri couleurs, tailles, formes.</p> <p>Jeu avec trois dés</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • un plateau par enfant. Les pièces éparpillées sur la table. • un dé de couleurs, un dé de tailles et un dé de fleurs • un dé de couleurs, un dé de tailles et un dé de constellations . • un dé de tailles et un dé de constellations et un dé de fleurs <p>Déroulement : Le joueur lance les trois dés à son tour. Il reconnaît la couleur, la taille, la fleur ou la constellation, il nomme la ou les pièces à prendre et la ou les pose sur son planche. Si une face du dé présente un lapin, il doit retirer une fleur de sa planche et la remettre avec les autres pièces éparpillées</p>			

<p>sur la table. Si une des pièces à prendre ne se trouve plus dans le jeu, il passe son tour. Le jeu se termine lorsque la planche est remplie.http://maternelles.net/brevet/index...</p>					
---	--	--	--	--	--



5. ENCASTRER, ASSEMBLER, CONSTRUIRE







Nom du jeu	Compétences	Editions	Age minimum	Photos
Wooden Block	Avec 50 blocs en bois colorés et éco labellisés l'élève peut construire selon ses inspirations ou en suivant des consignes.	http://www.kaplanco.com/		
Dominos formes	- développer la logique et la reconnaissance des formes	Scrapmalin.com	4 ans	
Haba	Les Blocs de Construction Cordoba de Haba 3560 sont un jeu d'empilement et de construction passionnant qui favorisent la concentration et la motricité fine des enfants	Haba		
puzzles	Se repérer dans l'espace, se concentrer	http://www.toupty.com/puzzles6pcs.html		
maxicoloredo	<p>Estelle du blog Prépa'MaterEstelle propose un brevet pour la petite section :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : Participer • Niveau2 : Remplir sa grille • Niveau 3 : Trier les couleurs / Reproduire un modèle <p>Brevet Maxi-Coloredo petite section</p>  <p>On peut</p>			



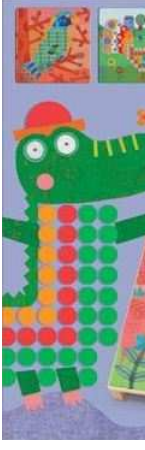




	<p>élargir le champ de compétences de la petite à la grande section avec ce brevet :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : Participer • Niveau2 : Trier les couleurs / Reproduire un modèle • Niveau 3 : Placer les couleurs , en se repérant sur une image réduite. <p>Source : http://maternelles.net/brevet/index... ;</p>			
Cubes encastrables	Ce jeu d'encastrement permet aux enfants de reconnaître les différentes formes et couleurs développant ainsi la coordination oeil-main.	Bec et Croc		
multiformes	Ce jeu d'encastrement permet aux enfants de reconnaître les différentes formes et couleurs développant ainsi la coordination oeil-main.	Asco		
Totty Tiles	Ce jeu d'encastrement permet aux enfants de reconnaître les différentes formes et couleurs développant ainsi la coordination oeil-main.	www.satoytrade.co.za		
multiformes ASCO	Ce jeu d'encastrement permet aux enfants de reconnaître les différentes formes et couleurs développant ainsi la coordination oeil-main.	Asco		
Dominos de formes en volumes encastrables	Ce jeu d'encastrement permet aux enfants de reconnaître les différentes formes et couleurs développant ainsi la coordination oeil-main.	http://www.webmarchand.com		
boîtes à formes	Ce jeu d'encastrement permet aux enfants de reconnaître les différentes formes et couleurs développant ainsi la coordination oeil-main.			
pavés en mousse avec encastrement de chiffres ou formes d'animaux.	Ce jeu d'encastrement permet aux enfants de reconnaître les différentes formes et couleurs développant ainsi la coordination oeil-main.	http://shopping.cherchons.com		

les volumicks	assembler des formes géométriques pour former personnages et paysages	le grand cerf		
Mini cubes	construire des véhicules en 3 D à l'aide de cubes	Buki		
Polydrons	assembler à plat ou en volume avec des carrés et des triangles	odmp		
Magic clics	assembler à plat ou en volume à l'aide de carrés	odmp		
Gymprojet blocs	assembler, inventer ou reproduire des constructions qui seront reproduites avec les gros blocs	Asco		
Kapla	assembler, inventer, ou reproduire des constructions Animation Kapla http://www2.ac-lyon.fr/ec01/emmontmerle/spip.php?article133 http://www.ec-rostand-marly.ac-versailles.fr/spip.php?article57	http://www.jeprogresse.com/3_kapla		









6. REPRODUIRE SELON UN MODELE

Nom du jeu	Compétences visées	Editions	Age minimum	Photos
Vol de papillon	Objectif : Jeu d'observation pour les petits. Repérage des couleurs et des graphismes. Reconstituer son puzzle à partir d'une fiche consigne. Matériel : 6 puzzles de 4 pièces imprimées recto-verso soit de couleurs ou de graphies différentes et 24 fiches « consigne » indicées sur 4 niveaux de difficulté.	Grand Cerf		
Puzzles Art	Reproduire une oeuvre d'art	Sedrap		
Polyform	Par la manipulation et la juxtaposition des différentes pièces du jeu, les enfants réalisent des formes géométriques et figuratives. Un modèle peut être proposé.	SEPP		


				
Pikfil	Reproduire des figures en suivant un modèle. Se repérer sur un quadrillage	Didacto	3 ans	
Hammer and nails	Construire, reproduire en utilisant des clous. Se repérer. Voir http://www.amazon.co.uk/Tap-shape-hammer-shape-pieces/dp/B001SNJ1LM http://www.teaching.com.au/catalogue?catalogue=MTA&category=MTA-HAMMERS-AND-NAIL-SETS	Bourrelier		
Clic Toys	Construire en suivant un modèle http://www.cdiseout.com/m-4417-clictoys.html	Clictoys		
Formogram	http://www.leermiddelenplein.nl/php/detail.php?id=93778 Reconstruire, construire en suivant un modèle	Rof		
Batisco	Construire, assembler, reproduire selon un modèle	Asco		
Beloduc	Construire, assembler, reproduire http://www.beleduc.de/product_info.php?info=p537_magic-cube.html	Beloduc		
		Katamino		

Katamino	Adapté à tout âge, il permet aux enfants d'acquérir les premières notions de géométrie dans l'espace, et développe logique et le sens de l'observation. Un modèle peut être proposé.	http://www.festijeux.com http://www.ludifolie.com		
Claeys	Reproduire des figures en suivant un modèle	Claeys		
Mozaïko	Reproduire des figures en suivant un modèle http://www.mimitoys.ie/Product_4336_Mosaico-Animals.html	Toy of life ou Mimi Toys		
Tangram	Reproduire des figures en suivant un modèle. Reconnaître des formes.	Picolino		
Piky Mozaïk	Reproduire des figures en suivant un modèle. Se repérer. Voir exemple d'utilisation http://maikraissse.canalblog.com/archives/2011/02/14/20391888.html	Web marchand http://www.webmarchand.com/jouets.htm?marks=Piky		
Atelier Triolo Nathan	Un atelier pour 4 à 6 enfants qui initie à la lecture et à la recomposition d'un modèle. - 48 pièces de 4 formes et 3 couleurs de grande dimension et faciles à manipuler	Nathan		
Mobilo Nathan	Construire des objets, créer. (On peut s'aider de modèles)	Nathan		




Engrenage	Construire des dispositifs avec engrenage, observer	Nathan		
Kit Cubes	Construire, reproduire. Fabriquer des cubes, reproduire des modèles ou imaginer librement d'autres représentations, à plat ou en volume... Kit Cube est l'unique jeu où l'enfant assemble lui-même son cube avant de le positionner	Asco		
Mosaflore	Construire, reproduire	Celda		
Martello	Construire, reproduire	Martello		
Pyramis 144Color	Construire, reproduire. Des cubes de couleurs vives à positionner sur un plateau alvéolé pour reproduire des modèles plans ou des pyramides. http://www.celda.fr/offre_detail.a4d?offreID=185908&seq=0003264&l=	Celda		
Porphun	Reproduire des figures. 300 pièces de construction en plastique rigide pour développer la créativité et la motricité fine. Les briques s'assemblent par superposition ou par coulissement latéral. L'enfant réalise ses premiers modèles à plat sur les fiches A3 à l'échelle 1 et peut ainsi s'auto-évaluer ou jouer en autonomie exemples : https://sites.google.com/site/jouetsetjeux/jeux-et-jouets/jeux-de-construction-essai-1 http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54-bassinsud/einville-schweitzer/spip.php?article267	Ogé		
Matrica	Reproduire des figures	Celda		
Mobilo	Construire, reproduire des figures http://www.eduzone.co.uk/acatalog/Construction01.html	Eduzone		
Lotobo	Construire, reproduire des figures	Celda		

Fractionary	Construire, manipuler, reproduire en 3D. Découverte des fractions.	Fractionary		
Géplan	Reproduction de figure sur Géoplan	Celda		
Itofo (GS)	Reproduction de figures	Des formes magnétiques avec dans la boîte plusieurs modèles et aussi une plaque blanche pour inventer ! http://www.iotobo.com/sepp/index.php		
Duplo-Lego	Construire, assembler, reproduire	Duplo		
Symétrie	Reproduire des figures par symétrie	Claeys		
Wedgits	Jeu de construction en 3D à manipuler. Les élèves manipulent avec plaisir les grosses pièces qui s'attrapent facilement. Ils peuvent les assembler en équilibre, en pyramide, etc	Wedgits http://www.fatbraintoy.com		
Clipo	assembler, reproduire	Clipo		
Tridujoc	Ce jeu vise à travailler la créativité, mais également le respect des consignes : réaliser les dessins indiqués sur les fiches. Un jeu éducatif inusable pour les plus de 3 ans présenté dans une boîte en bois (22 x 22 x 3,5 cm) facilement transportable.	Goula		

7. TRACER, UTILISER UN GABARIT




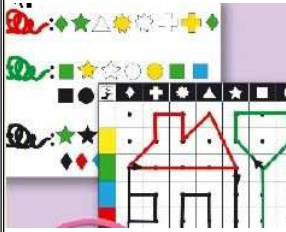




Nom du jeu	Compétences	Editeurs	Age minimum	Photos
Rondolo	suivre des contours, tracer des formes, utiliser un gabarit	Nathan		

8. RECONNAITRE LES FORMES

Nom du jeu	Compétences visées	Editeurs	Age minimum	Photos
Yakajou-maison forme	Reconnaître des formes, suivre des consignes	Logitoys		
Jeu dis et forme	Reconnaître des formes, suivre des consignes	Goula		
Empiloforme	Reconnaître des formes, suivre des consignes Reconstituer un puzzle en 3D en empilant les 15 morceaux 3 par 3 pour former un cube. On peut aussi créer des figures selon son imagination. A partir de 4 ans. Contenu : plateau carré en bois avec 9 grosses tiges, 15 grandes pièces en bois de formes et couleurs, différentes percées de trous. Dimensions du plateau : 14 x 14 cm.	http://shopping.cherchons.com		
Le petit train formes	Reconnaître des formes, suivre des consignes.	web marchand		

9. SE REPERER (Typologie, point de vue, tableau cartésien)

Nom du jeu	Compétences visées	Editeurs	Age minimum	Photos
	<ul style="list-style-type: none"> Ce matériel développe l'observation et la structuration de l'espace. 			

Atelier typologie 1	<ul style="list-style-type: none"> • Il permet d'établir la correspondance entre l'espace à 3 dimensions et sa représentation dans une espace à 2 dimensions 	Nathan		
Atelier typologie 2	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire dans l'espace une configuration d'objets. • Faire la correspondance entre l'espace à 3 dimensions et sa représentation dans un espace à 2 dimensions. • Acquérir les notions spatiales de voisinage, limite, symétrie, latéralisation. 	Nathan		
Digicartes topographie	<p>acquérir des notions de repérage spatial : dessous, dessus, devant, derrière, dedans, dehors.</p> <p>- Des situations ludiques sous forme de questions réponses avec des cartes autocorrectives qui encouragent l'autonomie.</p>	Nathan		
Lacimage	Lire un code. Coder et décoder un trajet	Grand Cerf		
Tours cachées	« Ce matériel permet d'aborder le repérage dans l'espace sous un angle nouveau : la notion de point de vue. Les 24 fiches de difficulté progressives apportent de véritables situations de recherche que les enfants vont résoudre par essais et ajustements puis progressivement par déduction. » Nathan	Nathan		
La Chambre de Léa	Ce jeu permet de travailler avec les enfants l'organisation d'un espace sous différents aspects : la compréhension de consignes orales ou écrites, le repérage dans l'espace, affiner la compréhension des phrases affirmatives, négatives ou des propositions relatives, le travail du code, l'esprit de déduction logique. Il nécessite également une bonne mémorisation des consignes.	Atelier de l'oiseau magique		
Topoprime	pour familiariser les jeunes enfants avec la topologie et les aider à mieux appréhender l'espace qui les entoure. <ul style="list-style-type: none"> • Permet d'acquérir progressivement le vocabulaire simple lié à la topologie (à côté, sous, sur, entre, dans,...). 	Nathan		
Structuro	Atelier pour 2 à 4 enfants. Pour guider les premiers pas vers l'abstraction, cet atelier propose de reproduire en volume des assemblages de cubes vus en perspective. Les 90 fiches-modèles jalonnent les étapes clés de la progression.	Nathan		

Voir aussi la page de présentation : <http://groupes-premier-degre-36.tic...>

Documents joints



Document, PDF, 744.5 ko



Document, PDF, 409.2 ko



Jeux de géométrie utilisés dans le département de l'Indre - Travail collaboratif proposé lors des animations pédagogiques "maternelle", PDF, 409.2 ko