

Fiche 5 ↗

Sans papier – sans crayon, ou presque...

Les membres du RASED et de l'UPE2A de la circonscription de Rombas vous proposent toute une série **d'activités ludiques** que les parents pourront facilement mettre en place avec leur(s) enfant(s) sans papier, sans crayon. Elles l'aideront à entraîner **sa mémoire, sa logique, son raisonnement, sa concentration, ses représentations mentales, toutes qualités indispensables aux apprentissages**. Nous avons pensé en priorité aux élèves fragiles ou en cours d'apprentissage de la langue mais ces jeux s'adressent plus largement à tous et permettent à l'ensemble de la famille de partager de bons moments.

Nous avons classé ces jeux en fonction des **compétences travaillées** et de **l'âge requis**.

		À partir de (âge)	Langage	Catégorisation	Observation	Mémoire	Imagination	Raisonnement logique	Sensorialité	Motricité	Concentration	Espace
1	Il était une fois	5	●			●	●				●	
2	Pareil / pas pareil	5	●	●				●				
3	Le temps compté	6	●	●		●	●					
4	Remue-Méninges	5	●	●								
5	Ranger les mots	5	●	●								
6	Baccalauréat	8	●	●								
7	Attrape-souris	4								●	●	
8	Il y a quelque chose qui a changé	4			●							
9	Oreille fine	4				●			●		●	
10	Cabane	4					●			●		●
11	Déguisement	3	●				●			●		
12	Petit enquêteur	3	●		●							●
13	Chasse au trésor	4	●			●						●
14	Kim	4	●		●	●					●	
15	Marché-Vacances-Trousse ...	5	●	●		●						
16	Téléphone	5	●			●						
17	Mot mystère	6	●	●				●				
18	Singe	8	●			●						
19	Description	5	●	●	●			●				
20	Cache-cache	5	●									●
21	Mimes	5					●			●		
22	Dessiner, fabriquer des lettres	4	●						●	●		
23	Plan de la maison	6										●
24	Garage	5	●						●			●
25	Enigmes - Devinettes	7	●				●	●				

1. IL ÉTAIT UNE FOIS ...

Il s'agit d'inventer une histoire tous ensemble. À l'oral.

On choisit des objets de la maison (biberon, crayon, pince à linge, tasse, coffre à jouet, personnages de jeux de legos, des playmobils ou autres...).

Jeu à plusieurs mais on peut aussi jouer seul. On stimule l'imagination.

Le premier débute l'histoire. Il choisit un objet. Et commence.

« Il était une fois... ». Dans ce qu'il raconte il doit forcément utiliser l'objet choisi. Les autres écoutent sans l'interrompre.

Quand il s'arrête, le suivant prend un objet et continue selon le même principe.

Au début c'est difficile parce que l'on n'a pas l'habitude d'imaginer. Mais à force, on déborde d'idées et en tout cas... Fou rire assuré.

Variante : le jeu peut également se faire sans objets ...

2. PAREIL / PAS PAREIL : (similitudes et différence ...vers la catégorisation)

Réfléchir au monde qui nous entoure, observer, trouver des liens, des différences

– Niveau 1 :

Qu'est ce qui fait que ces deux éléments se ressemblent ?

Exemple : banane / citron (jaunes, fruits, poussent dans un arbre...)

Fourmi / arbre

Casserole / assiette

Couteau / fourchette

Cheval / âne

Triangle / carré

4 / 9 ...

– Niveau 2 :

Entre deux éléments, trouver ce qui est pareil et pas pareil.

Trouve trois différences et trois similitudes entre les éléments suivants.

Exemple : Banane / Citron

Banane seulement	Banane et citron	Citron seulement
Est apprécié des singes Goût sucré Fruit à mâcher Forme « en lune » ...	<ul style="list-style-type: none"> – Jaune – Fruits – Pousent sur un arbre 	Fruit à jus Forme arrondie Pépins Goût acide ...

On peut réfléchir autour des paires suivantes :

Arbres / insectes

Eléphant / dinosaure

Livres / journaux

.....

– Niveau 3 :

Dans les groupes suivants trouve l'intrus (celui qui n'est pas comme les autres) et explique ton choix.

Groupes	Ce qui est différent	Pourquoi ?
Vache cheval chèvre chien	chien	carnivore
Orange pamplemousse, poire citron		
Chat, chien, vache, poule		
Couteau fourchette casserole cuillère		

3. LE TEMPS EST COMPTÉ (2 à 6 joueurs) à partir de 6 ans

Fabriquer 20 cartes en format jeu de cartes standard, y noter un objet, (type table, cuillère, fauteuil...), un personnage (la reine des neiges, Cendrillon, la Belle aux bois dormant...).

On peut aussi dessiner.

But du jeu : Faire deviner les objets et personnages qui figurent sur les cartes.

1^{ère} manche : Le joueur qui commence a 30 secondes pour faire deviner à son coéquipier un maximum de cartes. Il a le droit de tout dire, mimer mais il ne doit jamais utiliser le mot. Il ne peut pas donner la lettre initiale.

Exemple : pour faire deviner une cuillère « on utilise pour manger sa soupe »

Dès que le coéquipier a réussi à deviner, on garde la carte

Une fois le temps écoulé, on passe le paquet de cartes à deviner à un autre joueur.

Ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soient devinées

2^{ème} manche : On reprend les mêmes cartes, mais cette fois celui qui fait deviner, ne peut dire qu'un seul mot (évidemment sans utiliser le mot à rechercher), ceux qui doivent deviner ont droit à une seule réponse et normalement c'est assez simple parce qu'on connaît déjà les 20 cartes.

3^{ème} manche : avec les mêmes cartes, mais cette fois en mimant.

On peut compter les points si l'on veut.

4. REMUE- MÉNINGES

Annoncer un mot,

Sur une feuille, noter tous les mots qui vous viennent à l'esprit en relation avec le mot annoncé

Le but du jeu est de trouver le plus grand nombre de mots en communs avec les autres joueurs.

Exemple : arbre (branches, tronc, racines, écorce, sève, nid, oiseaux...)

Variante : on peut aussi fonctionner en tour de table : chacun annonce un mot à son tour.

5. RANGER LES MOTS

Même principe avec une balle.

Les joueurs s'assoient en rond. Un joueur lance la balle à un des autres joueurs en donnant un thème : animal, personne, métier, fruits..... Le joueur qui reçoit le ballon doit le rattraper, donner un nom en rapport avec le thème indiqué et lance le ballon à son tour.

Les joueurs qui ne trouvent pas de mots sont éliminés. Le gagnant est celui qui reste.

Exemple : ANIMAL : chien, chat, cheval, lion, vache,

Variante : avec des lettres de l'alphabet.

6. LE BACCALAURÉAT

Un joueur récite l'alphabet dans sa tête, on lui demande de stopper et d'annoncer la lettre

Avec cette lettre trouver:

- un légume
- un pays
- un prénom
- une ville

Exemple : C

Carotte Colombie Caroline Creutzwald

Autre version : trouver dans votre maison tous les objets dont le nom commence par cette lettre.

Exemple : casserole cuillère couteau canapé

7. ATTRAPE SOURIS (4 ans) (la vivacité, les réflexes stimulent aussi l'intellect)

Un joueur joue le chat et les autres les souris

Matériel :

- grosses perles ou gros boutons : 1 rouge, 1 verte, 1 bleue, 1 jaune , 1 noire , 1 blanche
- Avec un dé (à fabriquer ou colorier les faces d'un dé à point ou coller des gommettes ou pastilles de couleur (on peut joindre un modèle de dé))
- colorier les faces de couleurs différentes de couleur rouge, verte, bleue, jaune , noire, blanche
- accrocher une grosse perle de couleur au bout d'un fil assez épais

Le joueur qui joue le chat a un pot de yaourt en main, un gobelet, il lance le dès, il doit attraper la souris de la couleur qu'indique le dé. Les autres joueurs tiennent leur souris (grosse perle de couleur) par le bout du fil, les perles-souris sont regroupées au centre d'une table par exemple. Suite au lancer de dé, selon la couleur qui apparaît, le joueur qui possède la souris de la couleur annoncée, doit mettre sa souris à l'abri. Il tire sur la ficelle pour la faire tomber de la table par exemple.

8. IL Y A QUELQUE CHOSE QUI A CHANGÉ CHEZ MOI (jeu d'observation)

Les joueurs observent une personne attentivement. Cette personne sort de la pièce et enlève ou modifie quelque chose dans son habillement, sa coiffure. Les autres joueurs doivent trouver ce qui a été modifié, enlevé.

9. OREILLE FINE (faire travailler l'écoute, la mémoire, la concentration)

Choisir des objets qui font du bruit.

Bander les yeux.

Faire entendre un bruit et faire deviner de quel objet il s'agit.

Variante : toujours les yeux bandés. Faire entendre une succession de sons. L'enfant doit mémoriser. On enlève le bandeau et l'enfant vient reproduire la succession de sons entendue.

10. FAIRE UNE CABANE (imagination et esprit pratique, bon sens)

Prendre des couvertures, des draps, de vieux tissus, des coussins afin de construire un petit coin retiré du monde. N'hésitez pas à utiliser des pinces à linge. Fabriquer ainsi un petit coin retiré pour écouter de la musique douce, écouter une histoire, se reposer, s'isoler, réfléchir.

11. DÉGUISEMENT (toujours pour stimuler l'imaginaire, jeux symboliques)

Avec les chaussures, les habits des parents. Se fabriquer un personnage. Jouer des rôles avec d'autres.

12. PETITS ENQUÊTEURS (observation)

Prendre en photo des objets de la maison que l'enfant a l'habitude de voir quotidiennement, lui montrer, il doit deviner où il se trouve.

13. LA CHASSE AU TRÉSOR

Une liste d'objets est demandée à l'enfant (ou aux enfants). Les enfants doivent partir à la recherche des objets demandés. Une fois tous les objets rapportés, la partie est gagnée.

Le nom des objets doit être connu des enfants, cependant quelques mots nouveaux peuvent aussi y figurer pour enrichir le vocabulaire. Il faudra alors les définir avant de lancer la recherche.

Variantes : Les mots peuvent être écrits ou la liste peut être plus ou moins longue.

14. JEU DE KIM (de 2 à 6 joueurs) à partir de 4 ans

Disposer sur la table une dizaine d'objets du quotidien : cuillère, bouchon, stylo, ...

Demandez à votre enfant de bien les observer et de garder tous ces objets dans sa tête.

Demandez-lui ensuite de fermer les yeux, retirez discrètement un objet.

Il doit trouver l'objet manquant. Gagné !

C'est à vous maintenant. Et on continue ...

Variantes : augmentez le nombre d'objets

15. JEU DU MARCHÉ (de 2 à 6 joueurs) à partir de 5 ans

Le premier joueur commence à annoncer par exemple : « Je vais au marché, je mets dans mon panier des oranges ... »

Le 2^{ème} reprend et ajoute un élément : « Je vais au marché, je mets dans mon panier des oranges, des pommes, ... »

Le 3^{ème} reprend et ajoute un nouvel élément : « Je vais au marché, je mets dans mon panier des oranges, des pommes, un poulet rôti ... »

Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur se trompe, il est éliminé ! Le dernier qui reste a gagné.

1^{ère} Variante : JEU DES VACANCES (de 2 à 6 joueurs) à partir de 5 ans

C'est le même principe :

1^{er} joueur : « Je pars en vacances, je mets dans ma valise un maillot de bain, ... »

2^{ème} joueur : « Je pars en vacances, je mets dans ma valise un maillot de bain, une robe à fleurs, ... »

Et on continue comme le jeu du marché.

2^{nde} Variante : DANS MA TROUSSE ...

Toujours le même principe : « Dans ma trousse, j'ai »

16. LE TÉLÉPHONE (de 2 à 6 joueurs) à partir de 5 ans

Les joueurs sont assis en cercle. Le premier dit quelque chose dans l'oreille de celui qui est assis à côté. Le message se promène d'un joueur à l'autre, jusqu'à ce qu'il ait fait le tour du cercle. Le dernier doit dire la phrase à voix haute.

17. LE MOT MYSTÈRE (de 2 à 6 joueurs) à partir de 6 ans

Un meneur de jeu pense à un objet. Les autres joueurs lui posent des questions à tour de rôle auxquelles il ne peut répondre que par OUI ou NON. Le premier qui a trouvé a gagné et devient meneur de jeu.

Exemple : Je pense à « ARBRE »

Exemples de questions : « Est-ce qu'il y en a dans la maison ? », « Est-ce que ce que c'est grand ? », « Est-ce que c'est en plastique ? », « Est-ce que c'est de plusieurs couleurs ? », etc ...

Variante : pour simplifier, on peut utiliser un objet de la maison qu'on cache. On peut ne jouer qu'avec des animaux ou des personnes que l'on connaît.

18. JEU DE SINGE (de 2 à 6 joueurs) à partir de 8 ans

Le but du jeu est de découvrir un mot.

Le 1^{er} joueur annonce une lettre, exemple : « T »

Le 2^{ème} en propose une deuxième avec l'idée de faire un début de mot, exemple : « R »

Le 3^{ème} continue, exemple : « O »

Le suivant annonce : « U », le suivant « S », le suivant « S », le suivant « E », on est arrivé au mot « TROUSSE », le suivant est bloqué,... Il a perdu ! Il devient quart de singe.

On recommence une partie.

À chaque fois qu'un joueur perd, il augmente sa part de singe : quart de singe ! Demi singe ! Trois-quarts singe ! SINGE !!!

Le jeu est fini.

19. LA DESCRIPTION

Par équipe de 2 :

Prendre une image présentant des personnages, une boîte avec des objets...

Un des membres de l'équipe décrit un des objets ou un des personnages pour que son partenaire puisse le retrouver.

À chaque objet ou personnage trouvé l'équipe gagne un point.

20. CACHE-CACHE

Cacher un objet dans la maison, utiliser le vocabulaire du chaud et du froid pour aider à le retrouver : glacé, froid, tiède, chaud, brûlant.

21. LE MIME

Faire deviner un mot à son équipe par des mimes.

L'équipe qui a trouvé le plus de mots a gagné.

22. DESSINER, FABRIQUER DES LETTRES

Dans un plat dans lequel on a versé un peu de farine, de semoule demander à l'enfant de dessiner avec son doigt les lettres demandées.

On peut aussi les fabriquer en pâte à modeler, pâte à sel.

23. LE PLAN DE LA MAISON

Pour ce jeu il faudra exceptionnellement une feuille et un crayon.

Les parents dessinent le plan de la maison.

Ils cachent un objet dans un endroit de la maison et font une croix à cet endroit sur le plan.

L'enfant devra aller chercher l'objet en se repérant sur le plan.

24. LE GARAGE

Des équipes de deux joueurs sont formées.

Chaque équipe compte une voiture et un conducteur. Les équipes jouent chacun leur tour

Le conducteur doit guider sa voiture jusqu'au garage (un lieu défini) en utilisant seulement sa voix.

Les "voitures" sont placées le plus loin possible de leur garage.

On leur bande les yeux, on les fait tourner pour les perdre et on les remet sur la ligne de départ.

Lorsque la course commence, les "conducteurs" donnent des indications telles que "en avant", "en arrière", "à droite", "à gauche" (et d'autres éventuellement) pour être le plus rapide à garer sa voiture.

Si la voiture parvient au parking on gagne un point

25. ÉNIGMES – DEVINETTES

1. Je pique, je pique et je fais des boutons.
2. Si tu me tournes la tête, je crache.
3. Dans la basse-cour, au grand air, il est superbement vêtu.
Dans la cuisine, il est tout nu les pattes en l'air.
4. Je coule du nez quand on me penche et ce qui coule est noir et chaud.
5. Je suis le contraire d'un bateau. Regardez à travers le hublot : dehors il fait beau temps, la tempête est dedans.
6. Je marche en restant immobile, je m'arrête sans avoir bougé. Bien que jamais je ne descende, il faut toujours me remonter.
7. Prends-moi par la queue, donne-moi du beurre, donne-moi des œufs et je te fais en un quart d'heure, quelque chose de délicieux !
8. A petit bruit, cette face ronde compte les secondes pendant que je dors la nuit.
9. C'est un petit coin bien au chaud, bien calme, bien couvert, bien fermé. Et pourtant, il pleut dedans.
10. J'ai des dents noires, j'ai des dents blanches. Il faut m'ouvrir la bouche pour me faire parler.
11. Jour et nuit, près du lit, ce paresseux reste couché, et l'on peut, si l'on veut, marcher sur lui sans le déranger.
12. Je suis couchée avec mes sœurs, j'ai la tête rouge. Si tu me frottes, j'ai la tête blanche. Souffle sur moi, j'ai la tête noire.
13. Prends-moi par le cou, pose-moi sur tes genoux, gratte-moi le ventre et je chante, je chante, je chante...
14. Une pierre blanche tombe dans la mer noire. La mer tourbillonne, l'amer devient doux, la pierre disparaît.
15. On me donne à boire, jamais à manger. Je cours, mais sans lever les pieds. Un panneau suffit pour m'arrêter.
16. J'ai quatre dents mais je ne mords pas. Quand par hasard j'attrape quelque chose, un goinfre me le vole aussitôt.
17. Sur un champ rectangulaire, tout blanc, passe un drôle d'instrument qui trace des sillons tordus et sème des mots biscornus.
18. Je suis fine et brillante, mon corps est gracieux. Je suis de couleur argent. Quand j'écarte les jambes, j'écarte aussi les yeux.
19. Je vole sans battre des ailes, je suis une croix dans le ciel, je ronfle mais je ne dors pas, je fais ronron sans être chat.
20. C'est comme un petit bébé qui reste longtemps couché. Il crie quand il se réveille, vient me parler à l'oreille. Et moi, pour le consoler, je dois aussi lui parler. Après quoi, je le recouche.
21. Quand je suis sale je suis blanc, quand je suis propre je suis noir.
22. Je ne peux pas marcher, pourtant j'ai un dos et des pieds. Qui suis-je ?
23. Je ne fais pas de bruit quand je me réveille mais je réveille tout le monde.
Qui suis-je ?
24. Qu'est-ce qui peut être dans la mer ou dans le ciel ?
25. J'ai un chapeau mais pas de tête. J'ai un pied mais pas de chaussure.
Qui suis-je ?

Solutions :

- | | | |
|-----------------------|---------------------------|-------------------|
| 1. Le moustique | 10. Le piano | 19. L'avion |
| 2. Le robinet | 11. Le tapis | 20. Le téléphone |
| 3. Le coq | 12. L'allumette | 21. Le tableau |
| 4. La cafetière | 13. La guitare | 22. Une chaise |
| 5. La machine à laver | 14. Le sucre et le café | 23. Le soleil |
| 6. La pendule | 15. La voiture | 24. Une étoile |
| 7. La poêle à frire | 16. La fourchette | 25. Un champignon |
| 8. Le réveil | 17. Le stylo et le papier | |
| 9. La douche | 18. La paire de ciseaux | |

*Document élaboré par les enseignants spécialisés E RASED et Enseignante d'UPE2A –
Circonscription de Rombas*