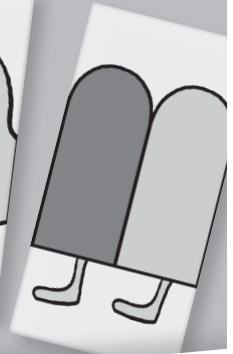
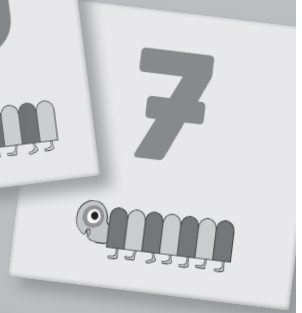


la petite école
**en route vers
le CP**



5-7
ans



Lettre aux parents

Pour accompagner votre enfant vers le CP, ce grand coffret propose plus de 10 jeux aux objectifs très clairs :

- 1 identifier les sons
- 2 écrire des mots
- 3 faire des suites de nombres
- 4 décomposer les nombres jusqu'à 12
- 5 exercer son observation et sa mémoire

Écrire les mots



Matériel : 2 planches côté « mots croisés », 95 jetons lettres.

pour jouer seul :

JEU 1 Le jeu des mots croisés

- Posez les 2 planches de **mots croisés** devant l'enfant.
- Étalez les **jetons lettres** devant lui.
- L'enfant reconstitue les mots à son rythme en s'aidant des couleurs des jetons lettres.



JEU 2 Mes petits mots

- En jouant seulement avec les **lettres**, l'enfant peut écrire son prénom.
- – « *Peux-tu écrire d'autres mots, le prénom de ta petite sœur, papa, maman... ?* »

Astuce : si certaines lettres sont manquantes, vous pouvez les écrire sur les jetons blancs avec un feutre.

T H O M A S

Repérer les sons dans les mots



Matériel: 2 planches **côté images**, 40 jetons sons.

Les 2 planches sont posées côte à côte pour former le plateau de jeu.

JEU 3 BA comme banane, jeu de découverte des sons

pour jouer seul ou à plusieurs :

Posez les jetons sons en pile, **côté images visibles**.

Dans un premier temps, l'enfant pioche le premier jeton de la pile.

Demandez-lui: « *Quel son entends-tu au début des mots ?* »

Puis il retourne le jeton et découvre le **son écrit**.

À son rythme, l'enfant pioche un à un les jetons et découvre les sons.

Dans un second temps, étalez les jetons sur la table, **côté son écrit**.

L'enfant choisit un jeton: « *BA comme BANANE* ».

Demandez-lui: « *Trouve la BANANE sur le plateau.* »

Quand l'enfant a trouvé l'image, il retourne le jeton et nomme les autres images où on entend **au début** le son « BA » et les cherche sur le plateau.

À son rythme, l'enfant découvre un à un les sons et les associe aux mots.



PROLONGEZ LE JEU : demandez à l'enfant de choisir un jeton **côté son écrit**.

– « *Trouve d'autres mots où tu entends le son BA.* »

– « *BA: on entend le son BA au début de BAOBAB, BALAI, BAGUE...* »

JEU 4 Cherche et trouve des sons (jeu de rapidité)

pour jouer à plusieurs (quand les enfants sont familiarisés avec le jeu):

Mettez les **jetons sons** dans un petit sac (non fourni), ou à défaut, posez-les en pile.

Le premier joueur **pioche un jeton**, le regarde **côté son écrit** et **dit le son**.

Le premier qui trouve un mot sur le plateau où on entend le son **en début de mot** (mais pas le mot dessiné sur ce côté du jeton!) gagne le jeton et le pose devant lui.

Puis c'est au joueur suivant de piocher.

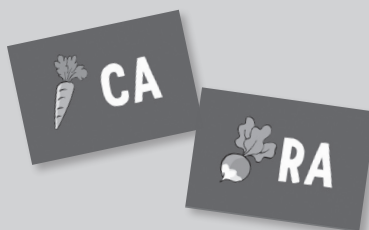
À la fin de la partie, celui qui a le plus de jetons a gagné.

pour jouer seul :

JEU 5 Les boîtes à sons



Matériel : 40 jetons sons **côté son écrit.**



Choisissez un son parmi la liste ci-dessous et demandez à l'enfant :

– « *Trouve les jetons où tu entends le son...* »

- ... **A**». Il trouve : BA, CA, CHA, GA, LA, MA, PA, RA, SA, VA.
- ... **I**». Il trouve : BI, DI, LI, NI, PI.
- ... **O**». Il trouve : BO, CO, RO, TO.
- ... **OU**». Il trouve : BOU, COU, LOU, MOU, POU, ROU, SOU, TOU.
- ... **B**». Il trouve : BA, BI, BO, BOU.
- ... **L**». Il trouve : LA, LI, LOU, LU.
- ... **P**». Il trouve : PA, PI, POU, PIN, PAN.
- ... **R**». Il trouve : RA, RE, RO, ROU.

Quand il a réuni les jetons autour d'un même son, l'enfant dit les sons, retourne les jetons et nomme les images.



JEU 6 Les mots qui riment



Matériel : 2 planches **côté images.**

Demandez à l'enfant : – « *Trouve les mots où tu entends à la fin le son...* »

- ... **A**». lama, panda, pas.
- ... **É**». fumée, fusée, poupée.
- ... **I**». lit, nid, parapluie, radis, souris, toupie.
- ... **O**». bateau, cadeau, chameau, chapeau, château, couteau, gâteau, pinceau, râteau, robot.
- ... **ON**». avion, ballon, biberon, bison, bouton, camion, cochon, marron, mouton, papillon, pantalon, poisson.
- ... **AN**». éléphant, toboggan, toucan.
- ... **IN**». lapin, lutin, moulin, patin, pingouin, poussin, requin, sapin, sous-marin.
- ... **ETTE**». chaussette, dînette, galette, lunettes, noisette, raquette.
- ... **CHE**». bouche, niche, vache.

Vous pouvez l'aider en lui donnant un ou plusieurs indices :

– « *C'est un animal noir et blanc qui commence par P...* »

Quand l'enfant a trouvé les mots qui finissent par le même son, dites-lui :

– « *On entend le son AN à la fin de ÉLÉPHANT, TOBOGGAN, TOUCAN.*

Fais une phrase avec ces 3 mots. »



JEU 7 Les devinettes des sons



Matériel : 40 jetons sons **côté son écrit**.

Certains mots n'ont qu'un **son**. Proposez à l'enfant de trouver les jetons sons correspondants : – « *Je suis un mot qui n'a qu'un son, trouve-moi!* »

Certains mots sont illustrés : CHAT, LOUP, NID, PAS, ROUE. D'autres, pas : BAS, BOUE, CHAUD, COU, JUS, MOU, NOIX, PIE, POIS, POU, RAT, TOUX...

PROLONGEZ LE JEU Écrire les mots à partir des sons



Matériel : jetons sons (BA, BI, BO, BOU, CO, JU, LA, LOU, LU, MOU, PA, PAN, PI, POI, POU, SA, TO, VA) et les 95 jetons lettres.

Posez les jetons sons **côté son écrit** et étalez les jetons lettres.

Demandez à l'enfant de choisir un jeton son dans la liste ci-dessous

et proposez-lui de compléter le mot avec les jetons lettres.

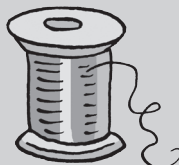
Par exemple, il choisit le son **PAN**. – « *Tu as choisi d'écrire le mot PANDA.* »

Il pose le jeton son et complète avec les jetons lettres **D** et **A**.

BA: BANANE
BI: BIBERON
BO: BOBINE
BOU: BOUTON
CO: COCHON
JU: JUPE

LA: LAPIN, LAMA
LOU: LOUPE
LU: LUNE, LUTIN
MOU: MOULIN, MOUTON
PA: PATIN
PAN: PANDA, PANTALON

PI: PIPE, PIRATE
POI: POIRE
POU: POULE
SA: SALADE, SAPIN
TO: TOMATE
VA: VALISE...



Jouer avec le vocabulaire



Matériel: 2 planches côté images.

JEU 8 Les devinettes des mots

- «Trouve 3 choses que tu peux mettre sur la tête.»
- «Trouve 3 choses qui servent à voir mieux.»
- «Trouve 3 personnages de contes.»
- «Trouve tous les fruits/les légumes.»
- «Trouve 3 objets ou animaux que tu peux voir à la ferme/la mer...»
- «Trouve 2 objets ou animaux que tu peux voir à la montagne/sur la banquise...»
- «Trouve 2 choses que tu peux voir quand il pleut/la nuit...»
- «Trouve toutes les couleurs.»
- «Trouve toutes les petites/moyennes/grosses bêtes.»
- «Trouve tout ce qui pousse/ce qui se mange ou se boit...»
- «Trouve tous les vêtements et accessoires.»
- «Trouve tous les objets de la maison.»
- «Trouve tous les véhicules...»

Apprendre les nombres et les quantités



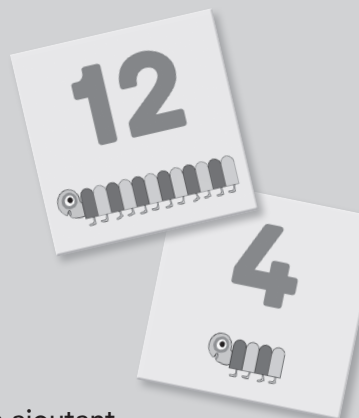
Matériel: les cartes quantités de 1 à 12, les jetons têtes et anneaux de mille-pattes.

JEU 9 La suite des nombres

pour jouer seul :

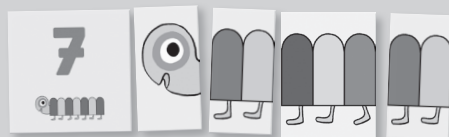
- Étalez les **jetons anneaux** face visible sur la table.
- Demandez à l'enfant d'aligner verticalement devant lui les **cartes quantités**, en commençant par la carte 1, puis de poser **1 jeton tête** à droite de chaque carte.
- À son rythme, l'enfant complète chaque mille-pattes en ajoutant les jetons anneaux suivant la quantité demandée. Pour obtenir chaque quantité, il choisit de poser des jetons de 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 anneaux.

Faites-lui observer qu'il peut reconstituer un mille-pattes de différentes façons: – «Pour reconstituer le mille-pattes de 12 anneaux, tu peux poser 4 jetons de 3 anneaux, ou bien 2 jetons de 6 anneaux...»



JEU 10 La course des mille-pattes

pour jouer de 2 à 4 joueurs :



- Chaque joueur reçoit le même nombre de **cartes quantités** et de **jetons têtes** (à 2 joueurs: 6 cartes quantités chacun ; à 3 joueurs: 4 cartes et à 4 joueurs: 3 cartes). Il aligne verticalement ses cartes quantités devant lui, et pose une tête à droite de chaque carte.
- Les **jetons anneaux** sont répartis en 2 piles, face cachée :
 - une première pile avec les jetons 1, 2 et 3 anneaux
 - une deuxième avec les jetons 4, 5 et 6 anneaux.
- Chaque joueur à son tour pioche le **premier jeton** de la pile de son choix et le pose à côté de la tête d'un de ses mille-pattes pour le **compléter**. Dès qu'il en a complété un, il le met de côté.
Si le joueur ne peut pas poser le jeton qu'il vient de piocher, il le remet sur la bonne pile de la pioche et c'est au tour du suivant de jouer. Le premier qui a complété tous ses mille-pattes a gagné.

JEU 11 Cent et une pattes !

pour jouer ensemble :

– « *Petit mille-pattes deviendra grand : pose les jetons pour reconstituer un mille-pattes géant !* »

Les **cartes quantités** sont distribuées aux joueurs en parts égales. Les **jetons anneaux** sont étalés face visible et un unique **jeton tête** est posé sur la table.

Le plus jeune regarde sa **première carte quantité**, prend le bon nombre d'anneaux et les ajoute au mille-pattes. Il met sa carte quantité de côté, puis c'est au tour du joueur suivant.

Quand toutes les cartes quantités ont été utilisées, on peut les distribuer à nouveau. Le jeu s'arrête quand tous les jetons anneaux sont posés : les joueurs comptent ensemble les anneaux du mille-pattes.

 Nathan

© 2019 Diset, S.A.
Conception et réalisation Nathan
Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par DISET, S.A.
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe JUMBODISET - www.diset.fr

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur jeux.nathan.fr