



## LA SEMAINE DE LA MATERNELLE

"Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie".

Ces paroles de Pauline Kergomard, fondatrice des écoles maternelles à la fin du XIXème siècle, nous rappellent toute l'importance du jeu chez le jeune élève.

Indispensable à son bien-être physique, mental, au développement de sa curiosité et de sa persévérance, le jeu développe aussi toutes ses fonctions exécutives : attention, inhibition, mémoire de travail et flexibilité. De nombreuses fonctions cognitives sont ainsi mobilisées, contribuant au développement du langage dans toutes ses dimensions, grande priorité de l'école maternelle.

Joëlle Rallet



Contact : Mme Rallet, inspectrice en charge de la mission maternelle  
 mail : Joelle.Rallet@ac-poitiers.fr  
 rédaction : JM Abadie - C Pignot  
 Mathon - S Quaireau

partagez vos idées !

**Vous avez organisé une action alors partagez cette expérience en nous envoyant des photos ou un descriptif. Ensemble, partageons nos idées.**

### "La semaine de la maternelle "

C'est la dernière ligne droite !

Dans ce numéro, nous poursuivons notre cheminement, le développement d'idées et proposons des défis potentiels selon nos trois portes d'entrée. Mais le jeu est multiple et nous savons l'inventivité qui se cache dans chaque classe. Alors, soyez libres de partir vers d'autres orientations. L'important est de donner à voir et à comprendre notre quotidien, les apprentissages que nous menons. Parents et enfants sont réunis pour une fois, non pas pour un spectacle de fin d'année, mais bien pour découvrir et partager nos stratégies, nos démarches pour mieux apprendre.

Alors profitons-en !

# J'ORGANISE LA SEMAINE DE LA MATERNELLE

## Règle du jeu !

### POUR LA SEMAINE DE LA MATERNELLE

#### J'affiche l'évènement

# 1

sur la porte de la classe, de l'école et/ou dans les cahiers en fonction du nombre de classes participantes. Je peux expliquer aux familles ce que sera l'accueil (but et modalités).



#### Je planifie mon événement

# 2

Je suis libre d'ouvrir ma classe ou l'école. Je peux définir mes horaires pour l'accueil. Je peux prévoir un tableau pour que les parents puissent s'inscrire et répartir ainsi l'accueil sur plusieurs jours.

#### Je définis mes actions

# 3

Je suis libre de proposer les situations que j'ai envie de partager avec les familles. Il peut s'agir d'actions qui s'inscrivent dans la thématique mais je peux aussi donner à voir et à comprendre le quotidien de ma classe. Je peux aussi prévoir des échanges sur une thématique, des rencontres avec d'autres partenaires (crèche, hepapad, association, des classes élémentaires, ...), ou organiser une exposition, un spectacle.



ex. l'association l'Affalac à Racont'à Kergo

#### Je m'inscris sur le blog

# 4

Le directeur ou la directrice de l'école inscrit les actions sur le blog. Cela permet aux partenaires de voir sur l'ensemble du territoire les différentes manifestations.



<http://blogs16.ac-poitiers.fr/semainedelamaternelle/>



# 2

# JEU JOUE AVEC TOI !

## JOUER ? MAIS AVEC QUELS JEUX ?

Nous pouvons proposer aux élèves et aux parents de jouer ensemble en classe pendant la semaine de la maternelle à différents jeux comme les jeux sur plateaux, les jeux de cartes, les jeux de logique mais nous pouvons aussi présenter des jeux qui auront été créés, fabriqués en classe. On contourne le problème du coût, on motive les élèves et on renforce les apprentissages...que des avantages !

## JE CHOISIS DES JEUX POUR LA SEMAINE DE LA MATERNELLE



**SARDINES** M.S. G.S.  
2 À 4 JOUEURS

**JEU D'ATTENTION VISUELLE- INHIBITION** - LES JOUEURS DISPOSENT DE QUELQUES SECONDES POUR OBSERVER LES SARDINES AVANT QUE LA CARTE NE SOIT RETOURNÉE. LES 5 CARTES POSÉES FACE CACHÉE DEVANT CHAQUE JOUEUR SONT ALORS RÉVÉLÉES. SI LE JOUEUR RECONNAÎT DANS SON JEU DES SARDINES HABILÉES DE LA MÊME FAÇON QUE CELLES DE LA BOÎTE, IL REMPORTE LA CARTE.



**PIPPO** M.S.G.S.  
4 À 8 JOUEURS

**JEU D'ATTENTION VISUELLE ET D'INHIBITION** - ON PARTAGE LES CARTES ET CHAQUE JOUEUR POSE LES SIENNES DEVANT LUI FACES CACHÉES. CHAQUE JOUEUR À SON TOUR RETOURNE 2 CARTES : 2 CARTES POSÉES DEVANT LUI OU 1 POSÉE DEVANT LUI ET 1 DEVANT 1 AUTRE JOUEUR. À CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR PREND UNE CARTE À UN AUTRE JOUEUR, PARCE QU'IL A TROUVÉ UNE PAIRE, IL LUI EN DONNE UNE AUTRE, FACE CACHÉE. LE PREMIER JOUEUR DONT TOUTES LES CARTES SONT DÉCOUVERTES GAGNE LA PARTIE. CERTAINS ANIMAUX COMME LE COCHON ET LE HIBOU REVIENNENT PLUSIEURS FOIS AVEC DES POSTURES DIFFÉRENTES, IL FAUT ÊTRE TRÈS ATTENTIF !



**DOOBLE** M.S.G.S.  
2 À 6 JOUEURS

**FLEXIBILITÉ - ATTENTION VISUELLE -OPPOSITION** - LE PRINCIPE ÉTANT DE TROUVER DEUX ÉLÉMENTS COMMUNS. MAIS EN PASSANT D'UNE CARTE À UNE AUTRE, ON EST OBLIGÉ DE CHANGER D'INFORMATION. AUTRE SOLUTION POUR JOUER ET TRAVAILLER LA VITESSE. DEUX CHEMINS DE CARTES, CHAQUE JOUEUR DOIT ANNONCER L'ÉLÉMENT COMMUN POUR DÉPLACER SON PION D'UNE CARTE À UNE AUTRE. UN TROISIÈME JOUEUR EST ARBITRE DU DUELLE.



**FAMILLOU** M.S. ET G.S.  
DE 5 À 10 JOUEURS

**JEU DE COOPÉRATION** - UN JEU DE 7 FAMILLES COOPÉRATIF OÙ TOUS LES JOUEURS TENTENT ENSEMBLE DE RECONSTITUER LES 7 FAMILLES AVANT L'ARRIVÉE DU LOUP.

Je donne à voir et à comprendre

## LE JEU POUR MIEUX APPRENDRE

Des éléments à partager avec les enfants et les parents

**L'INHIBITION**, C'EST RÉFLÉCHIR AVANT D'AGIR LORSQU'ON DÉTECTE UN PIÈGE

**LA CONCENTRATION** :ATTENTION VISUELLE, AUDITIVE, KINESTHÉSIQUE

**LA FLEXIBILITÉ**, LA CAPACITÉ À CHANGER DE TÂCHE EN GARDANT LE CONTRÔLE COGNITIF

**LA COOPÉRATION**, APPRENDRE ENSEMBLE PLUTÔT QUE CONTRE LES AUTRES

LE JEU DES 7 FAMILLES : UN GRAND CLASSIQUE POUR ENTRAÎNER AU VOCABULAIRE, FACILE À CRÉER EN CLASSE.

# JEU JOUE AVEC TOI !

## JOUER ? MAIS AVEC QUELS JEUX ?

### WOOLFY

M.S. ET G.S.  
DE 2 À 4 JOUEURS



**JEU DE COOPÉRATION** - LES JOUEURS DOIVENT METTRE LES 3 PETITS COCHONS À L'ABRI DU LOUP. SELON LE RÉSULTAT DES DÉS, LES PETITS COCHONS PEUVENT TROUVER REFUGE DANS LES MAISONS, CONSTRUIRE LA MAISON EN BRIQUES OU FAIRE AVANCER LE LOUP. ATTENTION, CAR SI LE LOUP DOUBLE UN COCHON, IL LE MET DANS SA MARMITE, MAIS PAS DE PANIQUE : LES PETITS COCHONS PEUVENT TOUJOURS ÊTRE SAUVÉS. LES ENFANTS GAGNENT LE JEU S'ILS PARVIENNENT À CONSTRUIRE ENTIÈREMENT LA MAISON EN BRIQUES ET À Y METTRE TOUS LES COCHONS EN SÉCURITÉ.

### LE PETIT VERGER

P.S. M.S.  
DE 2 À 4 JOUEURS



**JEU DE MÉMORISATION, DE COOPÉRATION, DE CONCENTRATION ET DE FLEXIBILITÉ** (3 ACTIONS) LES ENFANTS DOIVENT ESSAYER DE CUEILLIR TOUTES LES CERISES AVANT QUE LE CORBEAU N'AIT ATTEINT LE CERISIER. LE JOUEUR LANCE LE DÉ ET OBTIENT UNE CARTE QUI LUI INDIQUE TROIS POSSIBILITÉS : CUEILLIR UNE CERISE, FAIRE AVANCER LE CORBEAU, NE RIEN FAIRE, LA CARTE EST ALORS RETOURNÉE SUR LA TABLE. LE JOUEUR DOIT ALORS BIEN SE SOUVENIR DES MOTIFS DES CARTES POUR NE PAS FAIRE GAGNER LE CORBEAU ! LES AUTRES JOUEURS PEUVENT ÉVIDEMMENT L'AIDER.

## DÉFI N°1 : CRÉER UN JEU POUR FAIRE JOUER PARENTS ET ENFANTS

Dans ma classe de GS de l'Ecole maternelle Pauline Kergomard de Soyaux, les élèves découvrent un corpus de mots lié à un univers de référence comme celui de l'espace cuisine de la classe ou comme celui lié à une histoire. Pour permettre la mémorisation et le réinvestissement du vocabulaire et de la syntaxe, j'invente tout le temps des jeux. Les enfants découvrent, apprennent à jouer avec ce support pendant plusieurs séances. Puis, ils l'empruntent le vendredi pour l'apporter à la maison et faire jouer les parents.



### ...UNE IDÉE :

Reprise et détournement du jeu connu A toi de deviner ! Les photos des enfants qui cuisinent, remplacent les images du jeu. Un élève place sans regarder une photo sur son front à l'aide du bandeau puis doit poser des questions aux autres enfants du groupe pour deviner qui il est. Les photos en double sont placées sur la table pour aider les élèves à poser la question.

Ce jeu a remporté un tel succès que j'ai décidé de le réinvestir dans notre nouveau projet sur le conte Jacques et le haricot magique en remplaçant les photos par des images des personnages de l'histoire en action. Dans un premier temps, j'ai scanné les illustrations du début du conte pour créer les cartes mais j'aimerais que les élèves dessinent eux-mêmes les personnages en action (par exemple, dessiner Jacques qui grimpe le long du haricot) pour fabriquer de nouvelles cartes afin de compléter le jeu.



# JEU JOUE AVEC TOI !

## DÉFI N°2 : CRÉER UN JEU EN CLASSE AVEC LES ÉLÈVES POUR FAIRE JOUER UNE AUTRE CLASSE.



### Dans la classe de GS d'Alix Gesson à l'École Maternelle de Brie

Les élèves de la classe de GS ont découvert les albums de la collection La famille souris de Kazuo Iwamura

A partir de ces lectures, ils ont travaillé sur le vocabulaire des vêtements ainsi que sur les mots et les tournures syntaxiques pour décrire la tenue de chaque personnage.

Un jeu a donc été fabriqué en classe :

- Décrire en dictée à l'adulte la tenue de chaque membre de la famille souris afin de créer les cartes du jeu.
- Ecrire en dictée à l'adulte la règle du jeu qui est placée dans la boîte du jeu.
- Transmettre le jeu à l'autre classe de GS.



## BESOIN D'UN PETIT COUP DE POUCE ?

Un dé, des cartes, un plateau ...on trouve toujours un moyen pour se mettre en situation de jouer. Il suffit d'adapter des "jeux classiques" au sujet.



A partir de cet album, on peut imaginer un Memory des différents éléments du monstre, des différentes étapes de déconstruction du monstre.



Un jeu pour créer de nouveaux monstres à partir des éléments plastifiés et d'un dé sur lequel les formes sont représentées.



Un jeu pour enlever des éléments du monstre avec l'utilisation d'un dé sur lequel les formes sont représentées afin d'imaginer un nouveau tableau.



# JEU CHAMBOULE LES LIVRES !

UN LEVIER POUR CONSTRUIRE UNE PASSERELLE ENTRE LA MAISON ET L'ÉCOLE



## LIRE AVEC DES LIVRES...

Un peu provoquant ce titre ? Mais force est de constater que nous lisons souvent le même type de livre, alors même que l'objet est pluriel. Voici une liste de catégories de livres qui peut redonner de l'envie, de la surprise et même de la frivolité dans la pratique de la lecture en classe et à la maison. Lire est un jeu

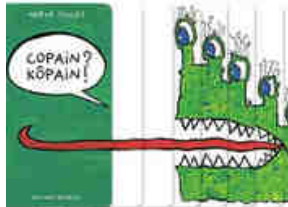
### DES EXEMPLES



#### Le livre vertical

exemple : Plouf de P. Corentin - école des Loisirs

Les enfants sont habitués à un type de format (voire deux, si on prend en compte le format italien). Certains livres proposent les deux sens vertical/horizontal. Un vrai apprentissage pour de nombreux enfants.



#### Le livre aux pages de formats différents

exemple : Copain ? Köpain ! d'H. Tullet - Seuil Jeunesse

Les enfants les adorent car ils dévoilent progressivement une nouvelle réalité. Les auteurs sont nombreux.



#### Le livre-accordéon

exemple : Ce livre là de M. Doray - Memo

Ils sont plus rares en classe, souvent réservés aux plus petits. Et pourtant, ce type d'objet est très riche pour la narration.



#### Le livre à volets

exemple : Le roi est occupé de M. Ramos - Pastel

J'aime bien stopper l'histoire quand une des fenêtres s'ouvre sur un piège. Mes élèves s'entraînent, expérimentent de fausses solutions, puis proposent après concertation une solution pour avancer jusqu'à la chute de l'histoire.



#### Le livre abécédaire pop-up

exemple : Abécédaire de P. Estellon - Les grandes personnes

Le pop-up est fragile. On le sait. Aussi, je le propose souvent dans un second temps, après les livres à volets.

## DÉFI 1 : UN TEMPS POUR DES LIVRES DIFFÉRENTS

Placer le livre au cœur du jeu pourrait être de passer d'une lecture strictement alphabétique à une lecture plus ouverte, à l'activité interprétative, à l'initiative du jeune lecteur.

La problématisation de l'objet livre relance l'activité interprétative, la réoriente et conduit les élèves à des relectures susceptibles de favoriser des mises en lien, des changements de points de vue, relevant de la boîte à outils du lecteur.

### "Je lis un livre différent chaque jour"



#### Le livre à lecture aléatoire

exemple : hou ! hou ! Prince charmant ? de S. Missilin et A. Piu - Amaterra

Un des livres préférés de la classe. Après des premières lectures collectives et interactives. Les enfants l'ont parcouru en toute liberté pour rechercher une solution. Un livre jeu coopératif qui a fait mouche dans la classe.



#### Le livre objet à trous

exemple : Le livre avec un trou d'H. Tullet - Bayard Jeunesse

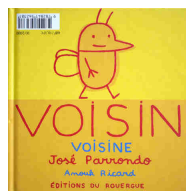
Pour une fois, il faut toucher le livre, placer un doigt, faire des bruits. On peut lire ce type de livre collectivement : le plus simple est de jouer avec le livre, d'être modélisant dans son usage.



#### Le livre sans images

exemple : Le livre sans images de B. J. Novak - Babelio

Un livre épuisant pour le lecteur. Vous allez le lire et le relire. Les enfants prennent conscience du pouvoir des mots. Ils adorent et jouent avec !



#### Le livre qui se lit à l'endroit puis à l'envers

exemple : Voisin Voisine de J. Parrondo - Rouergue

"Il faut tenir le livre à l'endroit" mais pas toujours. "Le monde à l'envers" contraint le lecteur mais nombre de livres invitent à chambouler ses habitudes.

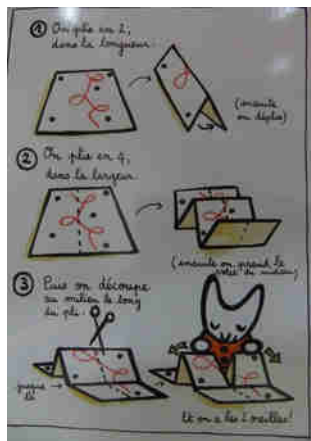
un site pour faire des choix : [litterature-enfantine.fr](http://litterature-enfantine.fr)

"Il faut mettre le livre entre les mains des enfants. Pour y arriver, je débute par un travail de découverte qui permet de comprendre comment manipuler l'objet (on envisage l'objet livre avant même de le lire). On cherche à comprendre les codes de cette lecture. Parfois, il y a des "accidents" et on le répare devant tous les enfants. J'accepte ce risque. Mais la mise en réseau des livres est une aide majeure. Ce travail est d'abord collectif, puis individuel à l'accueil ou accompagné avec l'ATSEM, les parents sur un temps bibliothèque. Par la suite, je fais confiance à mes élèves. L'important est de comprendre qu'un livre peut se lire de différentes façons." PS-MS - A. DAUDET - Fléac

# JEU CHAMBOULE LES LIVRES !

UN LEVIER POUR CONSTRUIRE UNE PASSERELLE ENTRE LA MAISON ET L'ÉCOLE

## DÉFI N°2 : JE JOUE AVEC LES LIVRES



### Je fabrique des livres accordéons.

Il existe beaucoup de tutos. Vous pouvez en construire un par exemple qui sera le décor pour déplacer un personnage d'une histoire.

Les enfants se sont entraînés à conter des histoires. La semaine de la maternelle est l'occasion de jouer les histoires devant un public : parents, camarades de l'école. L'occasion de mettre en scène le livre accordéon créé.

### Je mets en scène le livre.



Fléac 2022 - Les 3 boucs



Jarnac 2021

### Je détourne les personnages.

ici, les doudous de Malika Dorey ont été préparés par l'enseignante. Pendant la semaine, les enfants les personnalisent avec l'aide des parents. Puis ils les utilisent pour jouer des saynètes dans la cour ou la classe. Des photos sont prises puis collées dans un support livre. Le texte peut alors être pris en compte à l'écrit ou oralement.

### Je crée un espace mise en réseau.

Un espace a été créé sur les émotions. Les enfants ont regroupé les livres en fonction des émotions des personnages. "Robert a passé une mauvaise journée"... De nouveaux livres sont lus et sont disposés dans l'espace. Avec les parents, pendant la semaine, les livres sont mélangés, replacés. Un travail sur les mots de l'émotion est exposé. On les mime, on joue certaines scènes en fonction de cartes de personnages extraits des livres.



### Je fais la galerie d'un personnage.

"il avait un nez long comme un bâton, des yeux gros comme des boutons. (...)" Voici le début de la description du troll dans le livre "les trois boucs". Pendant la journée, un atelier sur les personnages de nos "livres chouchous" est programmé. Les enfants ignorent ce qu'ils vont dessiner. Un texte descriptif est lu. Le dessin est réalisé étape après étape (yeux/nez/...). A la fin de la journée, les portraits sont regroupés et affichés. Les livres sont présentés et lus sans les illustrations. On associe les livres avec nos personnages.



# JEU CHAMBOULE LES LIVRES!

UN LEVIER POUR CONSTRUIRE UNE PASSERELLE ENTRE LA MAISON ET L'ÉCOLE

## DÉFI N°2 : J'ANIME LES LIVRES

### Je fabrique des jeux.

Il est assez facile de créer des plateaux de jeux qui s'inspirent de l'histoire ou des personnages.

Le jeu des 7 familles, quant à lui, permet de travailler le vocabulaire d'une histoire, de reconstituer le portrait d'un personnage, voire de guider le dessin du portrait d'un personnage. Une idée ? Inventez un times up avec les personnages de vos histoires préférées.



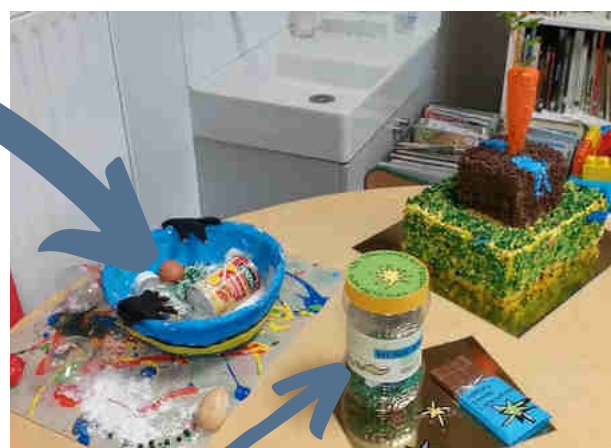
### J'aménage un coin lecture/écoute.

Des coussins, une toile tendue, des tuyaux et quelques entonnoirs...et voici un espace pour lire et écouter en autonomie avec les parents des histoires.



### J'installe une exposition

La semaine de la maternelle peut être aussi l'occasion d'exposer le travail d'une période. Ici, les boîtes à histoires d'Alan Mets (personnages/lieux/éléments), des plans et des dessins pour construire des "gateaux à histoires"...L'idée est d'inventer un gâteau qui permet de faire deviner un livre. Comme dans une recette, les enfants collectent les ingrédients des boîtes à histoires, mélangent les ingrédients puis construisent une maquette/sculpture qui donne à voir les indices pour identifier le livre.



"Un grand bol de lait" : on retrouve le bol, la souris, du lait (plâtre), l'intérieur du ventre du loup et ses mains poilues et griffues. Comme dans l'histoire, Béa a mis le bazar dans la cuisine et le ventre du loup.

"Grick"...un bol à cornichons avec la tête des enfants collée sur chaque cornichon. Ils sont enfermés dans le bocal. La tablette de l'espace attend le gagnant sorti de la boîte.





# JEU PLOUF, SPLASH, BLOUP !

## JOUONS AUX CÔTÉS D'HERVÉ TULLET



### Le jeu du sumo

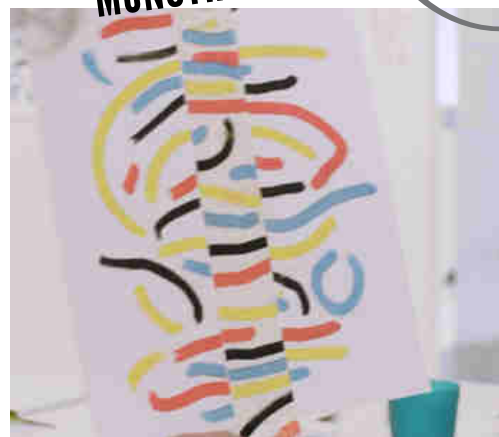
Une feuille, un grand cercle tracé et deux joueurs. A vos feutres, le jeu est en place ! Le but est de repousser l'autre joueur hors du cercle. Les traits se chevauchent et dessinent un nouvel imaginaire. Serait-ce une assiette ? A vous d'imaginer le menu. besoin d'un tuto en vidéo : [lien](#)

**MONSTRUEUSEMENT FACILE !**

### C'est scotchant !

Les enfants sont fascinés par le scotch en classe. Et si on jouait avec ? On a besoin ici de scotch repositionnable pour créer des réserves, des retournements graphiques, des recombinaisons. Il suffit de fixer des bandes de scotch sur des feuilles à dessins, de dessiner puis de décoller le scotch. On retourne le scotch en cherchant une continuité dans les lignes. Un jeu visuel et surprenant.

Besoin d'un tuto en vidéo : [lien](#)



### Jeu dessine !

"Le jeu Dessine !" - les enfants tirent chacun à leur tour deux cartes dans la pile : "Quoi dessiner ?" et dans la pile : "Comment dessiner ?". Ils doivent créer un dessin en suivant les instructions données par les cartes et le dé. Une inspiration pour dessiner avec les parents. Sinon, essayez le jeu "Un mémo" : les enfants jouent au Memory à partir de cartes qui reprennent les graphismes des œuvres de Tullet.



### Le tout en musique ...

Et si la musique devenait le support à un nouveau jeu graphique. Herve Tullet vous propose de laisser vivre votre main au rythme de la musique. Il vous offre une piste son pour vivre ce temps créatif très ludique.

Besoin d'un tuto en vidéo : [lien](#)