

R

P

T

A

Jeux pour reconnaître

E

R

et

T

nommer

les lettres

A

B

R

P

Kim visuel des lettres de l'alphabet

Kim caché : cinq cartes sont posées, face visible, sur une table. Après un temps d'observation, le meneur de jeu les recouvre d'un grand tissu. L'enfant nomme de mémoire toutes les lettres dont il se souvient, sans en oublier. Après la première partie, on peut changer les cartes, en ajouter, demander à un enfant de mener le jeu...



Kim ajouté : le meneur ajoute une carte pendant que les joueurs ferment les yeux. De quelle carte s'agit-il ?



Kim retiré : les cartes sont posées, face visible, sur la table. Le meneur en enlève une et la cache pendant que les joueurs ferment les yeux. Quelle est celle qui manque ?



Kim visuel des lettres de l'alphabet (suite)

Kim déplacé : une carte est déplacée. Laquelle est-ce ?



Kim ordonné : les cartes sont alignées dans un ordre puis mélangées. Les joueurs doivent les nommer en suivant l'ordre initial



Mémoire des lettres

Matériel : 52 cartes (26 étiquettes plastifiées reproduites en double). Sur chacune d'elle est inscrite en capitales d'imprimerie une lettre de l'alphabet différente.

But du jeu : gagner le plus de paires de lettres possibles.

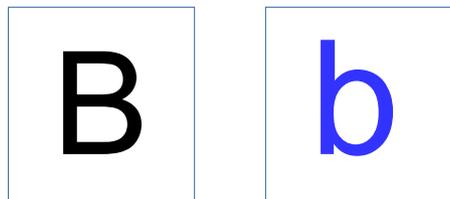
Règles du jeu : Retourner toutes les lettres (ou une partie des paires de lettres en fonction des connaissances des enfants) à l'envers sur la table. Le premier joueur retourne deux cartes à l'endroit. Les joueurs doivent bien les regarder et mémoriser leur place sur la table. Si les deux lettres sont identiques, le joueur les garde. Il a le droit de rejouer uniquement s'il nomme la lettre découverte. Si elles sont différentes, il les replace au même endroit à l'envers. C'est au deuxième joueur de jouer...Le jeu se termine quand toutes les paires ont été retrouvées.

Le gagnant est celui qui accumule le plus de paires.

On peut imaginer toutes sortes de jeux de mémoire différents.

Comme par exemple :

- associer deux lettres écrites dans des écritures différentes

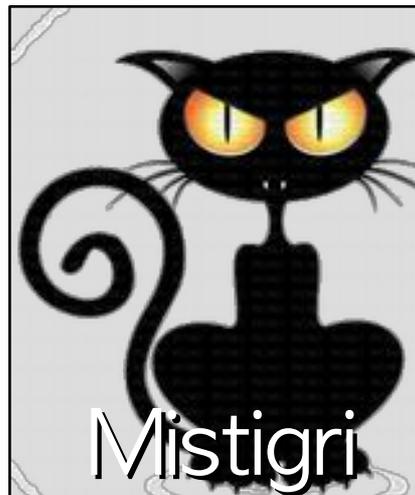


Mistigri des lettres de l'alphabet

But du jeu : pour gagner, il faut se débarrasser de toutes ses cartes. Le dernier à détenir le Mistigri a perdu.

Les joueurs ne doivent pas montrer leurs cartes. Chaque joueur se défasse de ses cartes identiques (pose les paires de cartes identiques sur la table). Il doit nommer la lettre en les posant sur la table. Le joueur ayant distribué commence la partie en piochant une carte chez son voisin de gauche, sans la montrer aux autres joueurs. Si la nouvelle carte lui permet de former une paire, alors il s'en défasse en nommant la lettre. C'est ensuite au tour du voisin de piocher une carte dans le jeu de la personne à sa gauche. La partie se déroule ainsi jusqu'à ce que toutes les paires aient été formées et qu'il ne reste plus qu'une carte, le Mistigri.

Variante : La carte ôtée du paquet n'est pas retournée. Tout le monde ignore jusqu'à la fin quel est le Mistigri.



Nota : on peut aussi décider que la carte piège est une certaine lettre de l'alphabet (à la place de la carte proposée ci-dessus).

Pour aider les enfants à tenir les cartes :



Loto des lettres de l'alphabet

But du jeu : remplir sa plaque en premier

Pour commencer une partie de Loto, chaque participant reçoit une carte « loto des lettres ». Retourner toutes les cartes-lettres à l'envers sur une table.

L'un des joueurs doit tirer une carte lettre et annoncer la lettre qu'il a pioché à voix haute (il montre ou non cette lettre aux autres joueurs). Tous les joueurs regardent alors sur leurs cartons si la lettre tirée s'y trouve. Si cela est le cas, le joueur doit recouvrir la lettre de son carton d'un jeton ou d'un objet (haricot, bouchon ...). Une autre lettre est alors tirée au hasard.

On peut apprendre à associer les lettres dans différentes écritures en piochant des cartes en script ou en cursive...

Voir les cartons, à la fin du document. On peut les imprimer ou les fabriquer soi-même.

Source : <http://laclassede-laurene.blogspot.com/2012/09/le-loto-des-lettres.html>



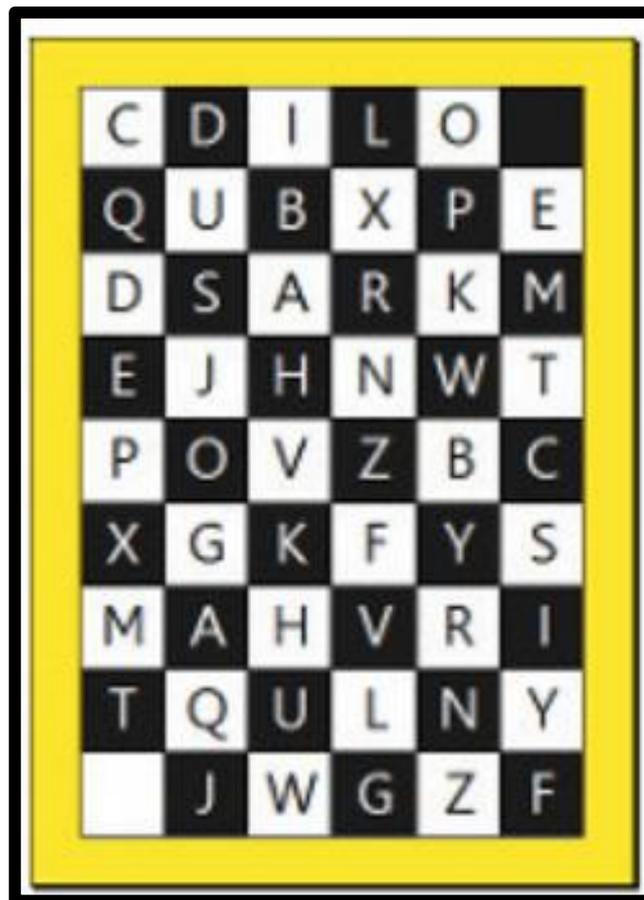
Guili-toc des lettres

Le jeu se joue à deux :

Un joueur montre une lettre du doigt en disant "Guili Guili" . L'autre joueur doit retrouver la lettre identique ou son négatif et la pointer en la nommant.

On change de rôle à chaque tour.

Le plateau de jeu sera d'abord en lettres capitales mais il pourrait ensuite être décliné en script, en cursive voire en paires de lettres de deux écritures différentes.



Planches de lettres téléchargeables ici pour ce jeux :
<http://maternelle-bambou.fr/jeu-de-lettres-guilitoc/>

Domino des lettres

Chaque joueur reçoit 6 ou 7 dominos. Attention, les dominos doivent être distribués lettres cachées. Le reste des dominos fait office de pioche.

Le premier joueur pose un domino sur la table. Chaque joueur doit poser à son tour un domino ayant la même lettre à côté du domino précédemment posé.

Pour gagner au domino, il suffit d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos. Il se peut que le jeu soit bloqué. Alors le joueur ayant le moins de domino dans son jeu est déclaré vainqueur.



Vous trouverez quelques planches à imprimer ci après et toutes les planches à imprimer ici :

<https://dessinemoiunehistoire.net/dominos-des-lettres/>

Jeu de l'oie des lettres

Lorsque c'est son tour, le joueur lance le dé.
Il doit nommer la lettre de la case sur laquelle arrive son pion.
S'il réussit à nommer sa lettre, le joueur reste sur la case.
S'il se trompe en nommant sa lettre, le joueur recule d'une case.



Vous trouverez quelques planches à imprimer à la fin du document ou ici :

<http://maternelle-bambou.fr/jeu-oie-lettres-alphabet/>

Vous pouvez aussi réaliser les planches vous-même.

Kim visuel, Mémoire et Mistigiri : capitales

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

**Des planches
à imprimer
ou reproduire**

(merci aux auteurs des différents blogs)

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X



m

n

o

p

q

r

s

t

u

v

w

x

y

z

y

z

Kim visuel, Mémoire et Mistigiri : cursives

a

b

c

d

e

f

g

h

i

j

k

l

m

n

o

p

q

r

s

t

u

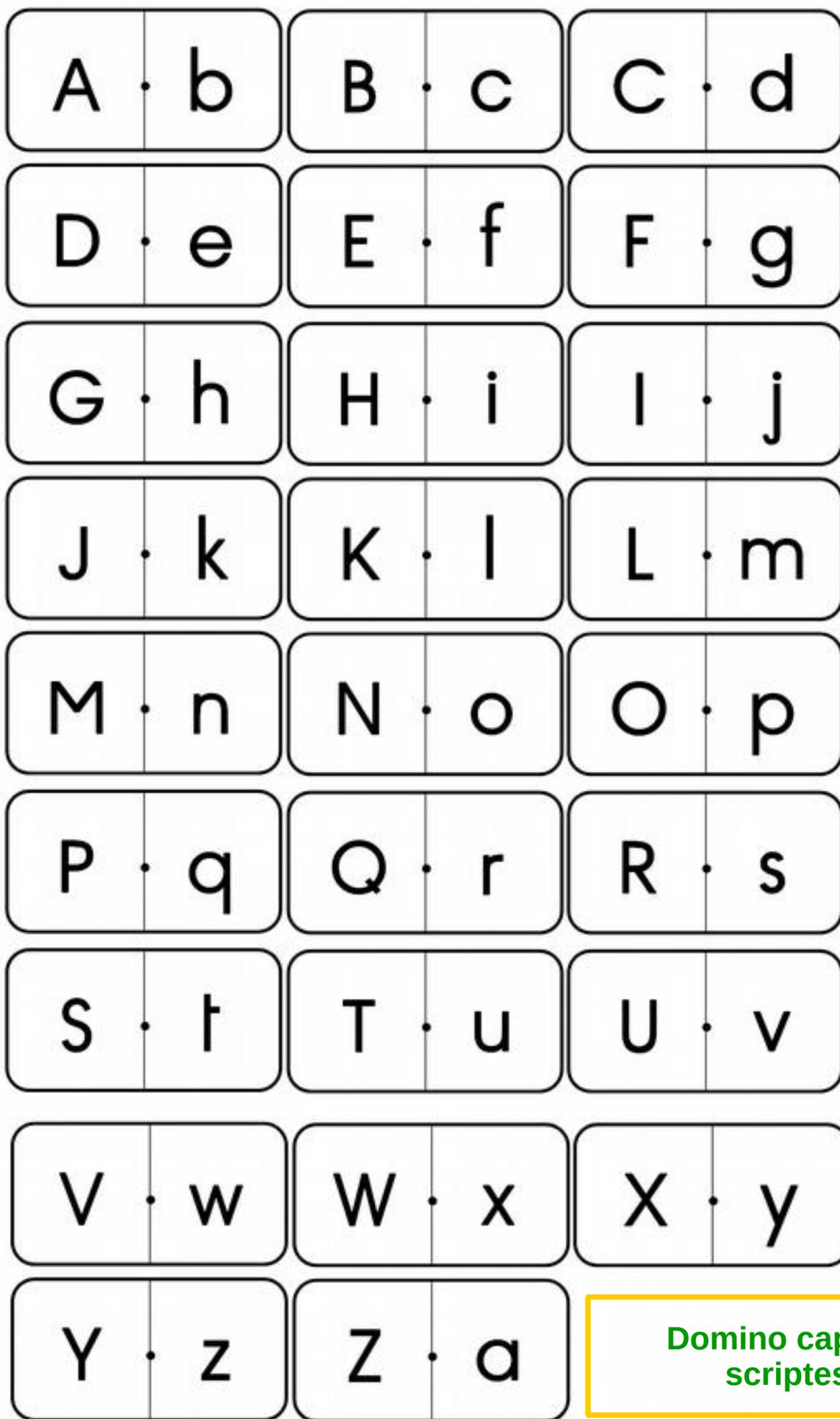
v

w

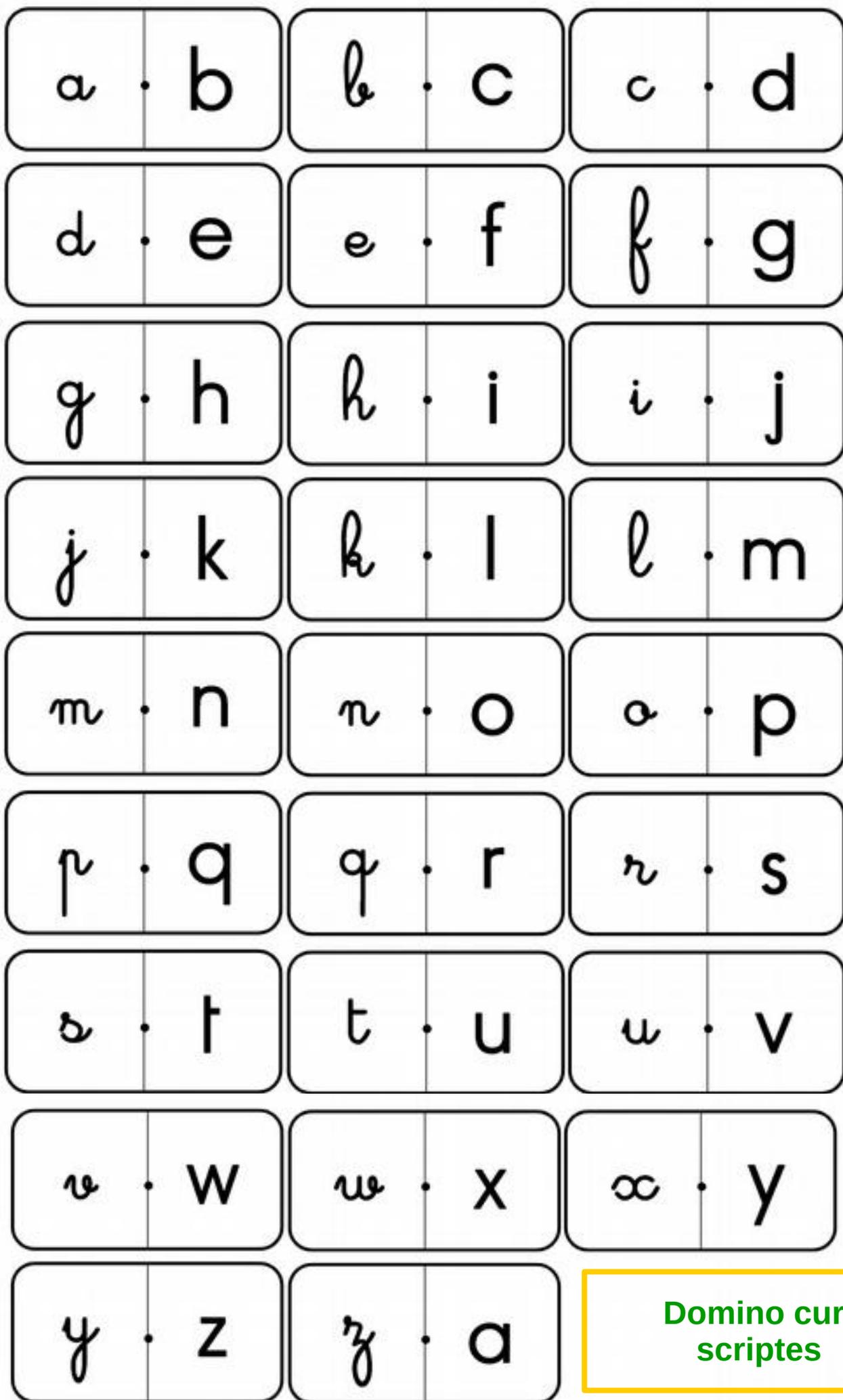
x



Télécharger des memory ici :
<https://dessinemoiunehistoire.net/jeu-de-memory-lettres/>



Domino capitales
scriptes



A · B

B · C

C · D

D · E

E · F

F · G

G · H

H · I

I · J

J · K

K · L

L · M

M · N

N · O

O · P

P · Q

Q · R

R · S

S · T

T · U

U · V

V · W

W · X

X · Y

Y · Z

Z · A

Domino capitales
capitales

A · b B · c C · d

D · e E · f F · g

G · h H · i I · j

J · k K · l L · m

M · n N · o O · p

P · q Q · r R · s

S · t T · u U · v

V · w W · x X · y

Y · z Z · a

Domino capitales
cursives

Le loto des lettres

I	S	C	Y
K	Q	L	A

Le loto des lettres

B	Z	J	R
D	T	M	L

Le loto des lettres

K	U	C	S
M	A	R	E

Le loto des lettres

S	F	T	D
N	E	V	L

Le loto des lettres

O	W	U	M
I	D	G	E

Le loto des lettres

H	F	N	P
X	C	V	O

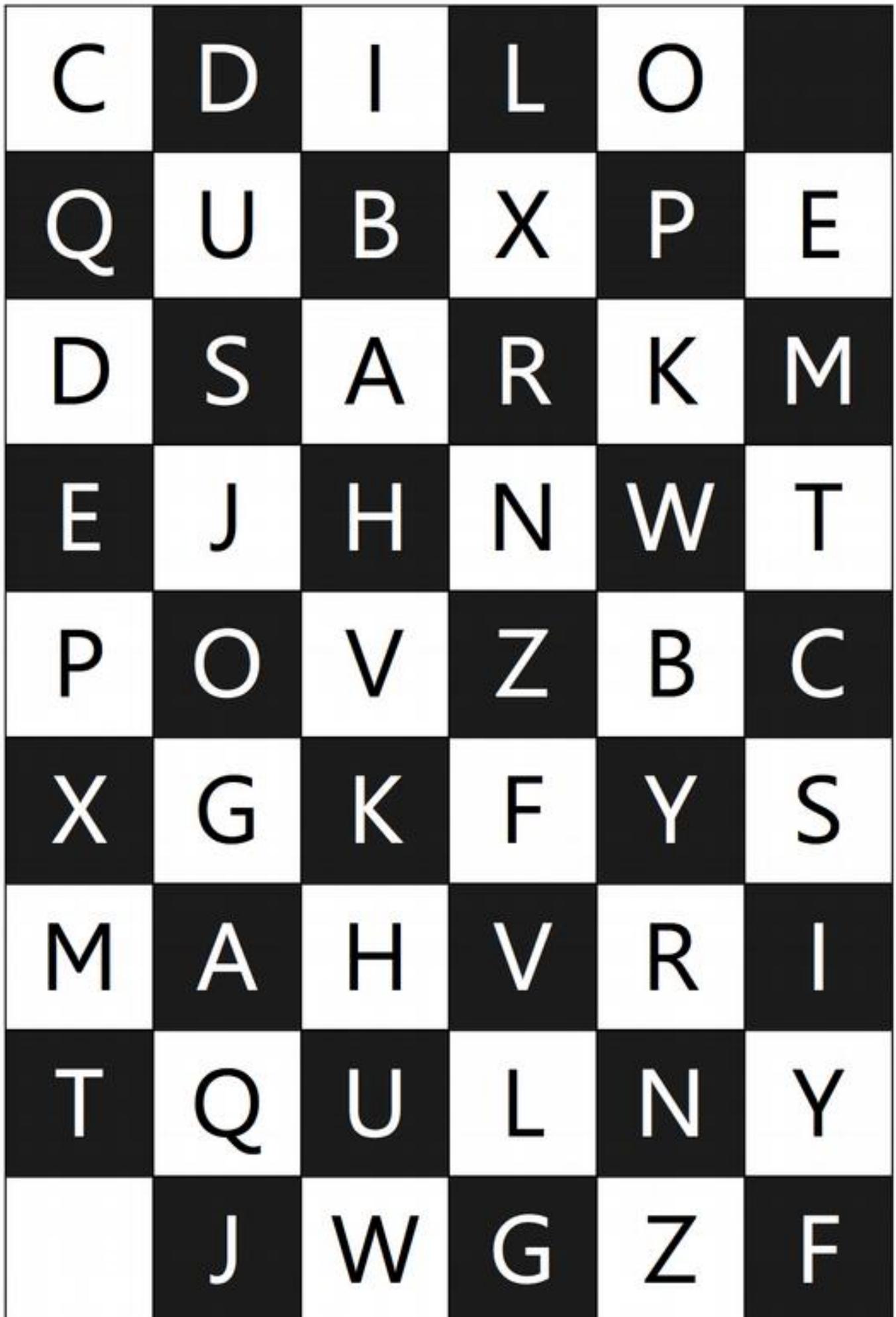
Le loto des lettres

A	G	I	Y
W	Q	U	O

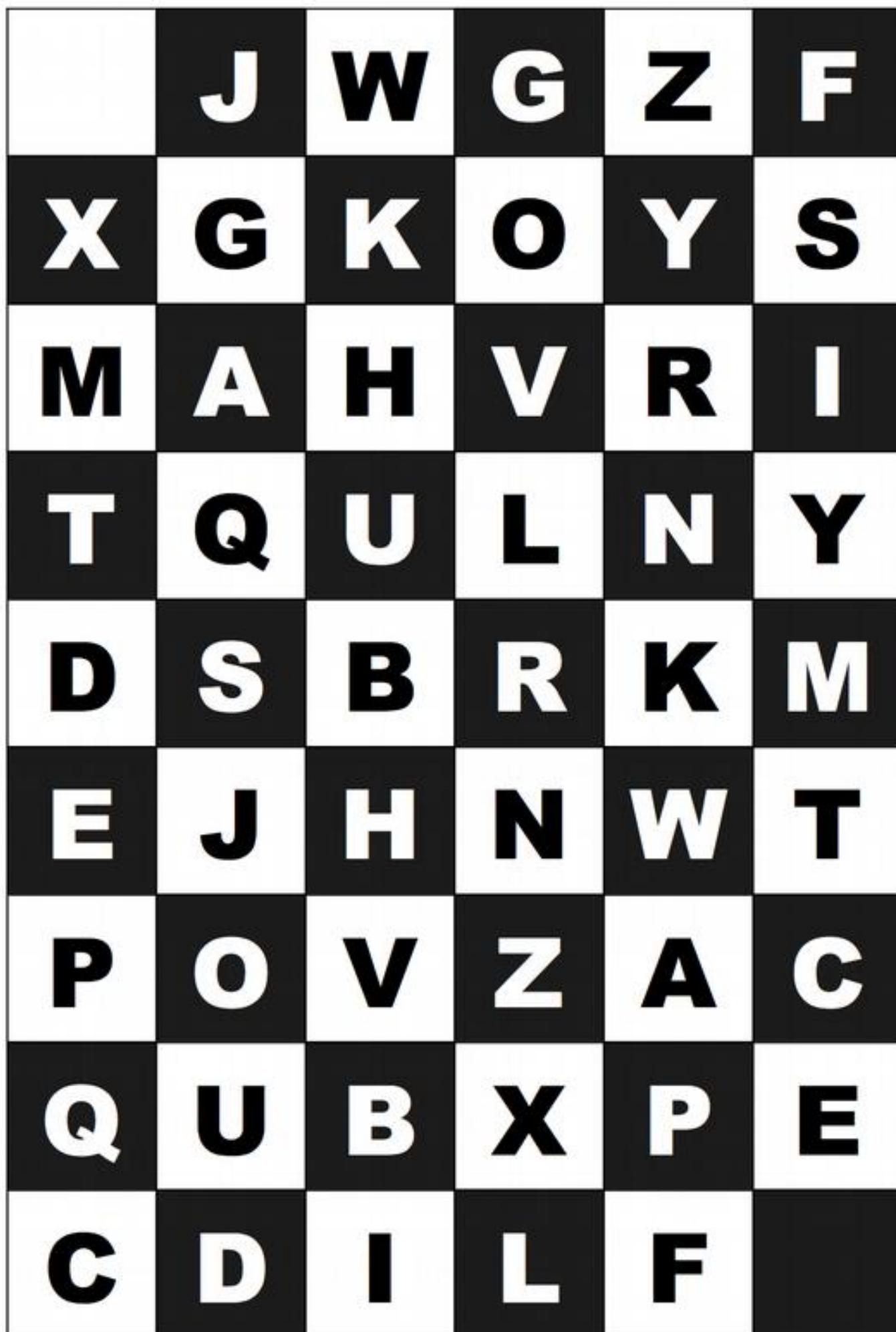
Le loto des lettres

P	B	J	H
R	Y	X	Z

Guili-toc, plateau capitales



Guili-toc. plateau capitales



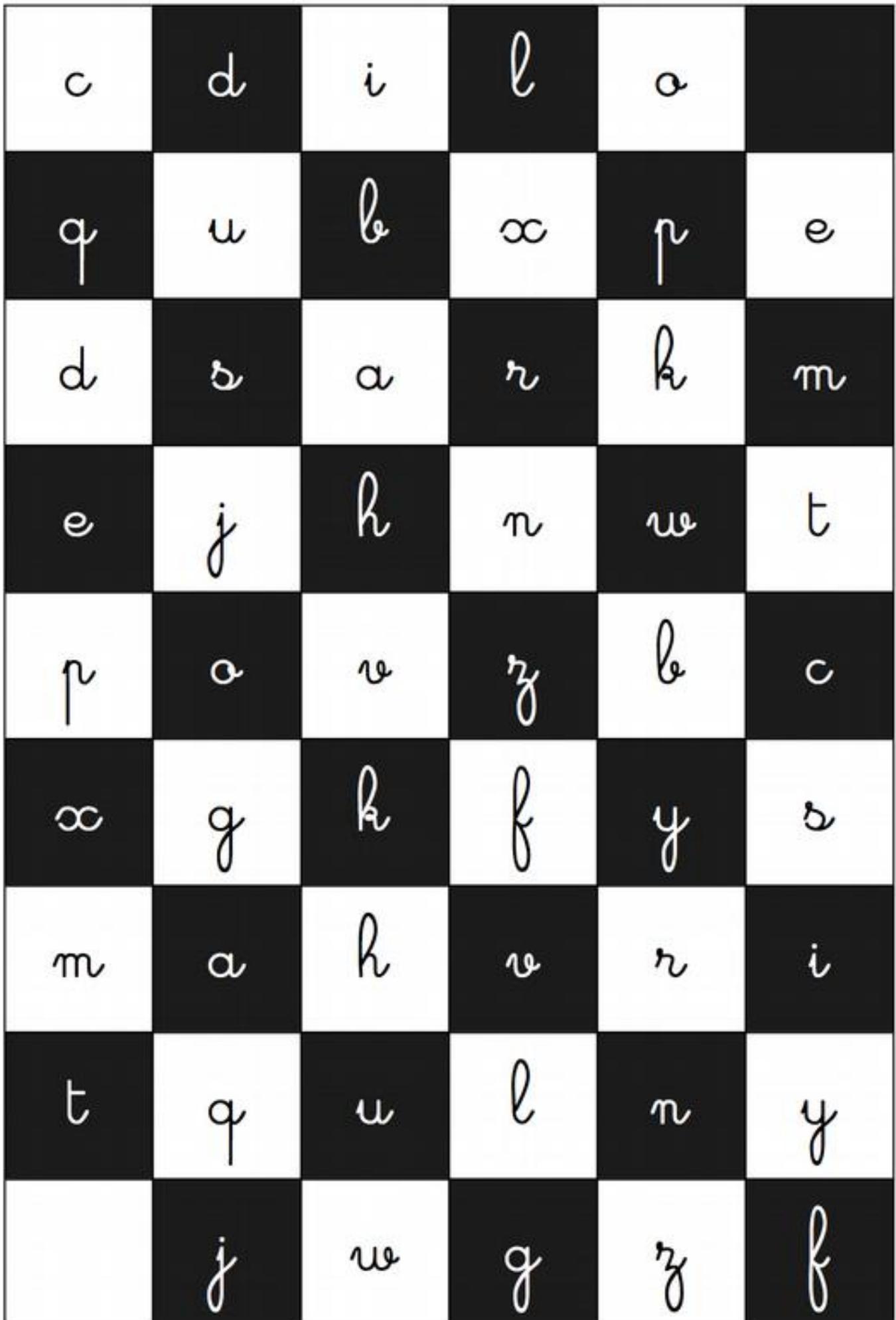
Guili-toc, plateau scriptes

c	d	i	l	o	
q	u	b	x	p	e
d	s	a	r	k	m
e	j	h	n	w	t
p	o	v	z	b	c
x	g	k	f	y	s
m	a	h	v	r	i
t	q	u	l	n	y
	j	w	g	z	f

Guili-toc, plateau scriptes

	j	w	g	z	f
x	g	k	o	y	s
m	a	h	v	r	i
t	q	u	l	n	y
d	s	b	r	k	m
e	j	h	n	w	t
p	o	v	z	a	c
q	u	b	x	p	e
c	d	i	l	f	

Guili-toc, plateau cursives



Guili-toc, plateau cursives

c	d	i	l	o	
q	u	b	x	p	e
d	s	a	r	k	m
e	j	h	n	w	t
p	o	v	z	b	c
x	g	k	f	y	s
m	a	h	v	r	i
t	q	u	l	n	y
	j	w	g	z	f

Guili-toc, plateau écritures mélangées

c	D	i	L	O	
Q	u	b	X	p	E
d	S	a	r	k	m
e	j	h	N	w	T
P	O	v	z	B	C
x	G	K	f	Y	s
M	A	H	v	R	i
t	q	U	L	n	y
	J	W	g	z	F

Guili-toc, plateau écritures mélangées

C	d	i	L	a	
q	U	b	x	p	E
D	s	a	R	K	m
e	j	H	n	we	T
P	O	v	Z	B	c
X	g	k	F	y	S
M	A	h	V	r	i
t	Q	u	l	N	Y
	J	W	G	z	f

Jeu de l'oie, lettres capitales



Jeu de l'oie, lettres dans différentes écritures

DÉPART	É	à	g	f	P	d	C	F	we	i	x	t	n
X	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u
V	C	i	c	Q	O	Z	b	e	h	D	m	K	j
d	g	M	a	G	P	I	l	e	U	f	g	t	i
n	k	T	ARRIVÉE	d	t	B	o	Z	l	W	q	Z	s
β	W	q	Z	s	α	w	k	O	Y	ŕ	e	S	u
P	v	C	m	Y	w	S	x	h	Y	R	b	r	J
h	y	u	h	u	u	u	u	u	u	u	u	u	u
A	r	z	m	H	u	h	y	q	u	u	u	u	u

