



Fiche ressource : jouer avec son enfant et développer des compétences

Dans ce document vous trouverez quelques conseils pour jouer avec votre enfant et l'aider à progresser

Quelques sites internet utiles (nous n'avons aucun lien commercial avec l'un ou l'autre de ces sites)

www.didacto.com

www.smartgames.eu/fr

www.mot-à-mot.com (orthophoniste)

éveil et jeux : www.oxybul.com

1

10 remarques préalables en désordre

1. Le jeu de société doit rester un moment agréable et non éducatif
2. Les idées ci-dessous ne doivent pas remplacer les jeux favoris de votre enfant.
3. Attention à l'hyperstimulation qui décourage...ne mettez pas votre enfant en difficulté. Choisissez un niveau de départ où il réussira sûrement
4. Lorsque vous jouez avec votre enfant, choisissez plutôt un jeu qui vous plaît également et un moment où vous êtes vraiment disponible.
5. Ritualiser un temps de jeu, même court mais très régulier, est une façon très efficace de dire à votre enfant qu'il compte pour vous.
6. Ne sanctionnez pas les comportements « mauvais joueur ». Dédramatisez par l'humour. Identifiez le manque de confiance en soi qui peut se cacher derrière ce type de comportement.
7. Ne trichez pas...soyez juste mais souple.

Et les jeux sur écrans ?

8. Les jeux d'écrans peuvent être utilisés comme récompense (avec un temps minuté). Ils ne doivent pas être interdits mais réglementés par vous (naturellement suivant les limites d'âge et la violence doit être bannie).
9. Pour évaluer le temps passé : additionnez TV/Tablette/ipod/téléphone
10. Certaines études montrent que bien gérés, les jeux sur écrans peuvent développer les capacités visuo spatiales, stratégiques, capacités à mener un projet....

↳ jeu à faire en voiture

Stimuler l'attention visuelle

- Le Lynx (mon premier ou nouvelle édition) – tout âge (magasin de jouet)
- Salut les robots – tout âge (site mot-à-mot)
- "où est Charlie" ? (livre – primaire)
- Dobble (animaux, formes...etc) selon l'âge
- Colori Duo (même genre que dooble) (site mot à mot)
- Animo dé clic (didacto.com)
- Labyrinthe Junior et labyrinthe
- Sardines (primaire) (site mot à mot)
- Mais qu'est ce qui manque ? (jeu de kim avec des cartes) – dès 3 ans (site mot à mot)
- Tous les jeux de mémos classiques
- Mémos smartmémo (site didacto.com)
- Qui est-ce ?
- *↳ Compter les voitures d'une couleur. Le 1^{er} à arriver à 10*

2

Stimuler l'attention auditive et le langage

- Vocabulon
- Tic Tac Boum
- Mémo Rébus
- Times'up
- Scrabble (junior)
- Boogle
- Jeu du dictionnaire : choisir un mot un peu compliqué dans le dictionnaire. Chaque enfant écrit une définition qui lui paraît possible. Vous écrivez la vraie définition. Vous mélangez, lisez toutes les propositions. Chacun vote pour une définition. 3 points si c'est bon. 1 point pour le joueur dont la définition a été sélectionnée.
- *↳ L'alphabet (en voiture c'est parfait) : de A à Z... le 1^{er} joueur dit un mot qui commence par A, le suivant par B...etc ...*
- *↳ Le petit bac : diviser une feuille en colonnes pour les catégories « animal », « ville » « plantes/fleurs »...Adapter les colonnes selon l'âge. 1 joueur se récite l'alphabet dans sa tête. Au Stop, il dit la lettre à laquelle il était arrivé. Chacun doit trouver un mot par colonne commençant par cette lettre. On arrête dès qu'un joueur a rempli toutes les catégories. 1 point par mot correct de chaque catégorie. 0 point si 2 joueurs ont le même mot (favorise la créativité et la recherche).*

- Le pendu à la plage ou sur une feuille
- Devine-tête : *scotcher sur la tête de chacun un nom de personnage qu'il ne connaît pas. A raison d'une question par tour, le gagnant est le premier à avoir deviné qui il est.*

Gérer son impulsivité

- Halli Galli et Halli Galli junior – *nécessite de savoir faire des additions simples*
- Ni oui ni non
- Jacques a dit
- L'Ane têtu : *1 adulte face aux enfants. L'adulte donne des consignes de gestes de + en + complexes (ex tournez à droite, avancez le pied droit). Les enfants doivent faire le contraire (tourner à gauche, reculer le pied gauche) !! pas facile !*
- 1-2-3 soleil
- Télécharger des labyrinthes sur Internet

3

Rapidité

- Jungle speed
- Tic Tac Boum

Catégorisation

- Jeu des 7 familles
- Tous les jeux de loto
- *Associations* : dire un mot –l'autre doit associer un mot le + vite possible avec logique...
ex : chaussures ? ...lacet ou chaussette... Accepter si le lien proposé est logique. Très amusant en voiture.

Stimuler les mathématiques

- Jeu de l'arbre (petites additions, petites soustractions) – *nécessite de savoir dénombrer jusqu'à 10 environ-*
- Jeu des petits chevaux
- Jeu de l'oie
- Croque-carottes pour les petits
- La bonne paye
- Mille bornes

- Tam Tam additions et Tam Tam multiplication
- Le Monopoly
- Créer un mémo calcul : à chaque carte « addition 7+3 par ex » correspond une carte réponse « 10 ». A adapter selon l'âge de l'enfant.
-  Bizz Bizz pour la comptine numérique : comptez à voix haute en remplaçant le chiffre 7 par bizz bizz. Pas si facile... « 17 = 10 bizz bizz »
- La bataille
- Jeu des multiplications à créer : pour la table à apprendre, créer des cartes multiplication (6*7) et des cartes réponses (42). séparer en deux tas avec 50% cartes multiplications et 50% de cartes réponses dans chaque tas, afin que chaque joueur n'ait aucune paire. Le 1^{er} pose une carte. Pour gagner le 2nd doit poser la carte correspondant au résultat. Si OK il gagne, si pas OK, l'autre gagne (mettre des joueurs de même niveau scolaire ou jouer vous-même). Eviter les trop grandes différences d'âge : le grand frère et la petite sœur.
- Jouer au magasin et organiser plein de soldes pour calculer des pourcentages !
- Pour dénombrer : chasse au trésor dans la maison ou dehors. Rapporter en un temps minuté 3 cailloux, 5 feuilles, 8 crayons...etc
- La Marelle

Stratégies

- Jeu de go (site didacto.com)
- Puissance 4
- Carcassonne
- Stratego
- Dames
- Echecs
- Camelot Junior puis Castle logix (smartgames)
- Go Better (smartgames)
- Pirate ou Safari Cache Cache (smartgames)
- Mastermind
- Sudoku junior
- Triomino

Capacités visuo-spatiales

- Labyrinthe des souris (didacto.com)
- Minilogix tangram (didacto.com)
- Minilogix Suite logiques (didacto.com)
- Minilogix (djeco)

- Bataille navale (et initiation Naviplouf pour les petits sur didacto .com)
- Tangoes junior, starter, expert (didacto.com)
- Tous les jeux de tangrams
- Mikado

Mémoire de travail auditivo-verbale

- **R** En voiture : calculs magiques : la règle toujours additionner les deux derniers chiffres.
Ex commencer par deux chiffres au hasard (petits): 3-5 => 3+5 = 8 puis on doit additionner le dernier chiffre dit (ici 5) avec le résultat (ici 8) => 5+8 = 13 => 8+13 = 21 => 21+13 = 44 ...et ainsi de suite
- **R** Choisissez une lettre au hasard. Faites le tour de votre famille : chacun doit donner un mot commençant par cette lettre. Faites le tour autant de fois que vous le pouvez. Arrêtez seulement quand un mot est répété ou que vous n'en trouvez plus
- **R** Faites le tour avec les prénoms...le suivant doit toujours commencer par la dernière lettre du précédent
- **R** Faire répéter des listes de mot en en ajoutant un à chaque fois... ex : café ...café sucre...café sucre beurre...
- **R** Faire raconter une histoire courte (max 2 longues phrases) où chaque joueur ajoute un élément de plus : le ...le petit...le petit garçon...le petit garçon part....etc

5

Mémoire de travail visuo-spatiale

- Simon micro serie (jouéclub)
- Jeu de kim

Confiance en soi

- Lister des situations familières aux enfants entraînant des émotions positives ou négatives. L'enfant pioche un papier et mime l'émotion liée à la situation (je passe au tableau pour résoudre l'exercice et je n'ai rien compris... » « je dois réciter ma poésie »...
- Mime des métiers et personnages célèbres (jeu de l'ambassadeur)

Imagination, expression orale

- Lister des situations familières aux enfants entraînant des émotions. L'enfant pioche un papier et mime l'émotion liée à la situation (je passe au tableau pour résoudre l'exercice et je n'ai rien compris... » « je dois réciter ma poésie »...
- Mime des métiers et personnages célèbres (jeu de l'ambassadeur)

- Lister 4-5 verbes sur une feuille. *Chaque joueur doit inventer une phrase cohérente (mais amusante) avec tous les verbes. 1 point par verbe placé (ou 1 point pr le 1^{er} qui a terminé..mais c'est plus délicat)*
- *↳ Choisir une lettre. Chaque joueur a 2-3 minutes pour inventer une phrase avec un maximum de mots qui commencent par cette lettre. (amusante mais cohérente). 1 point par mot correct. Ex A. Ah mon amie Anne, As-tu Apporté un Arrosoir pour Abreuver l'Artichaut. (Bon, on peut faire plus simple...)*
- *↳ Jeu des associations : dire un mot, chaque voisin doit dire un mot en lien (ex : Arrosoir, Pluie, Nuage, Ciel ...etc)*
- *↳ « Dis m'en 6 ». le 1^{er} joueur choisit une lettre. Le suivant doit trouver le + vite possible 6 mots débutant par cette lettre, puis il choisit une lettre pour son successeur ..etc (1 point par mot)*