

5 jeux à imprimer pour la maternelle

Il vous faut : des ciseaux, un dé, et dix minutes.

kidibook.com

Le memory des dessins (dès 3 ans)

18 cartes, 9 paires. On mélange, on étale face cachée, chacun retourne deux cartes : une paire trouvée se garde et on rejoue. Travaille l'attention et la mémoire.

Les labyrinthes (dès 4 ans)

Deux niveaux. On suit le chemin au doigt d'abord, au crayon ensuite. Travaille le repérage dans l'espace et la motricité fine.

Le loto des nombres (dès 4 ans)

Chaque joueur prend une planche. L'adulte pioche un jeton à points : l'enfant compte, et couvre le chiffre s'il est sur sa planche. Première planche pleine gagnée ! Relie les quantités aux chiffres — le cœur du programme de maternelle.

La course des mascottes (dès 4 ans)

Un dé, les pions Titou, Rosie et Bibou, une piste de 20 cases pleines de surprises. Travaille le comptage et... l'art de perdre avec le sourire.

Les dominos des quantités (dès 3 ans)

Le jeu complet de 0 à 3 points. On distribue tout, on relie les côtés identiques. Première approche des quantités, sans les chiffres.

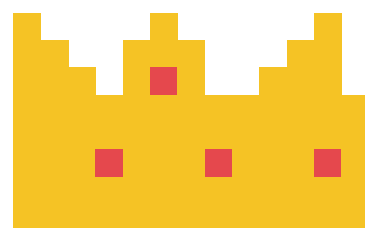
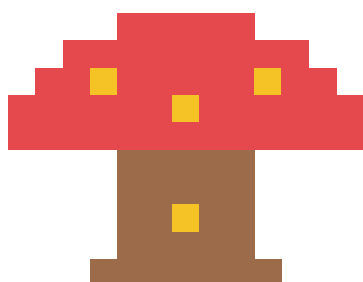
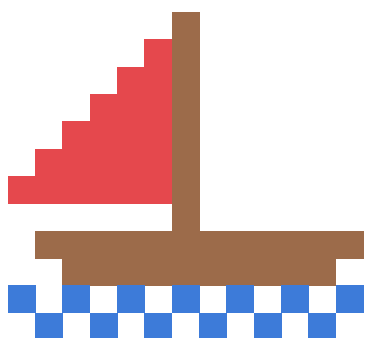
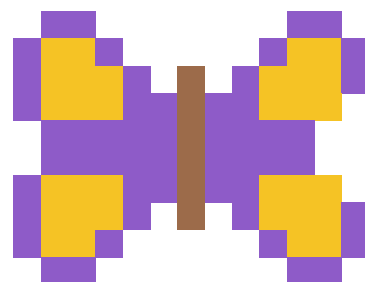
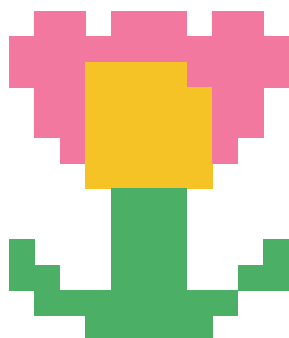
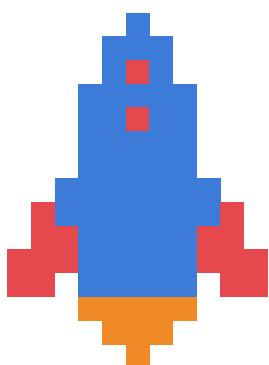
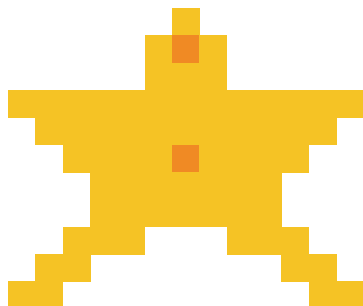
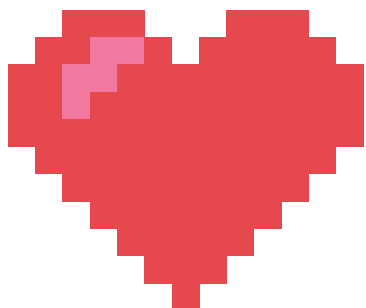
Astuce : imprimez les cartes sur du papier épais (ou collez-les sur du carton) — elles vivront plus longtemps.



Le memory des dessins · planche 1/2

Découpe les cartes le long des pointillés — il faut les deux planches pour jouer.

kidibook.com

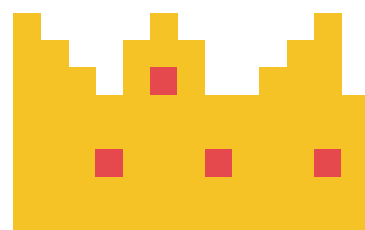
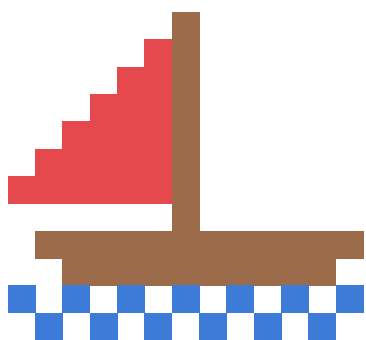
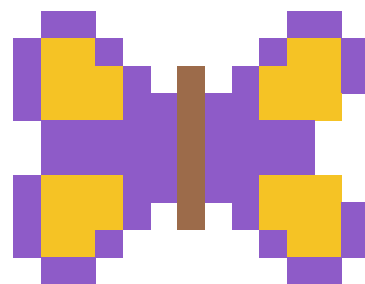
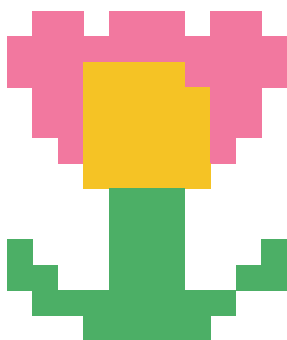
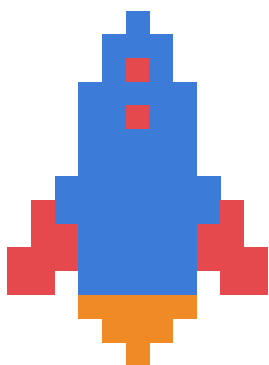
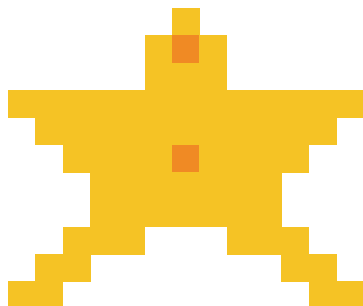
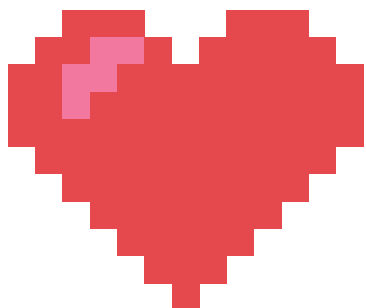




Le memory des dessins · planche 2/2

Découpe les cartes le long des pointillés — il faut les deux planches pour jouer.

kidibook.com





kidibook.com

A minimalist line drawing of a maze on a light beige background. The maze is composed of dark blue lines forming a complex path with multiple dead ends and loops. The path starts from the left edge and winds through the maze, eventually leading to the right edge.

Arrivée

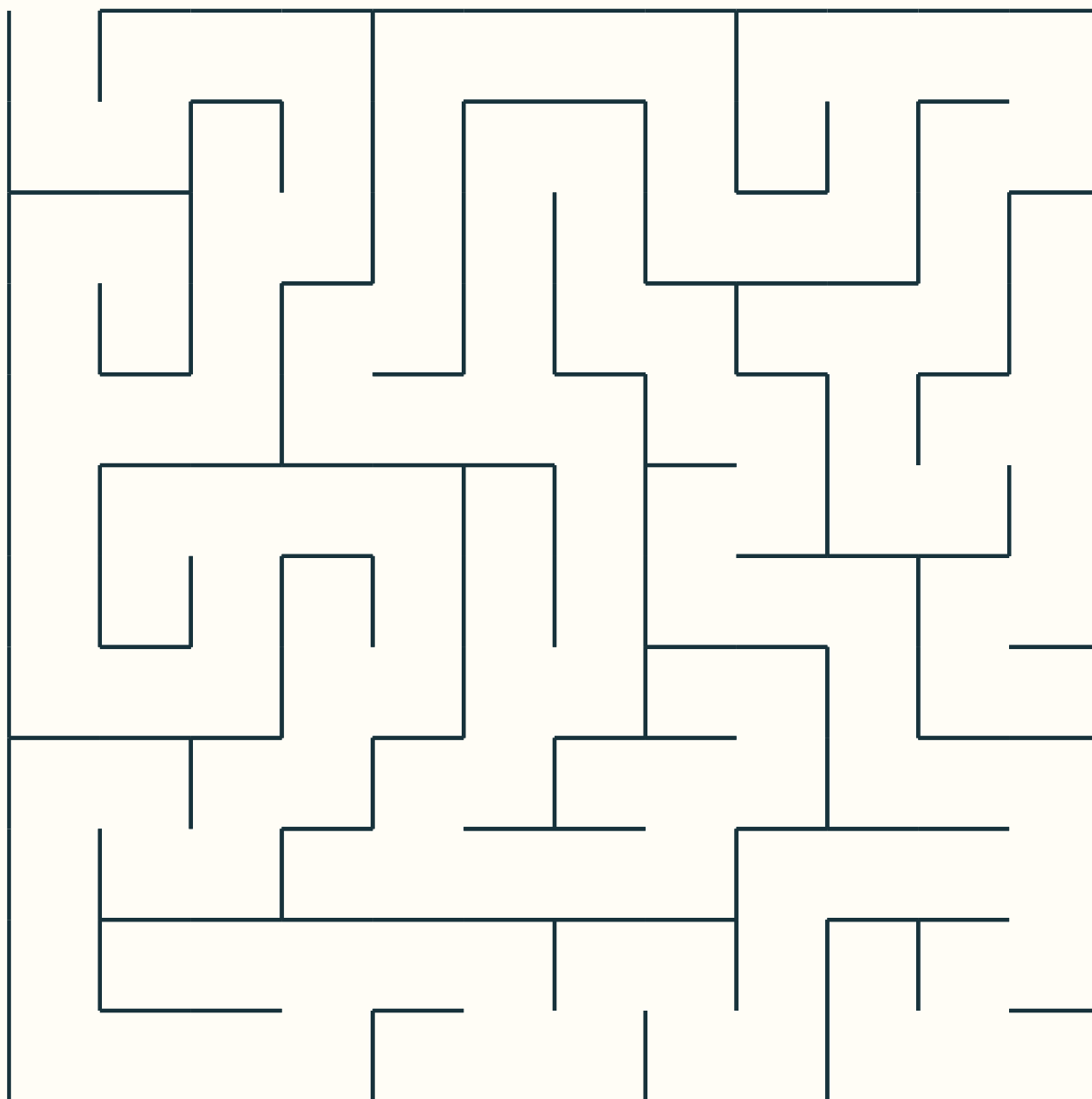


Le labyrinthe · niveau moyen

Aide Rosie à rentrer à la ruche ! (entre par le haut, sors par le bas)

kidibook.com

Départ



Arrivée



Le loto des nombres

Un adulte pioche un jeton, l'enfant cherche le chiffre sur sa planche.

kidibook.com

Planche 1

9	8	4
2	5	3
7	1	6

Planche 2

3	7	9
1	4	2
5	8	6

Planche 3

7	9	2
4	3	1
6	5	8

Planche 4

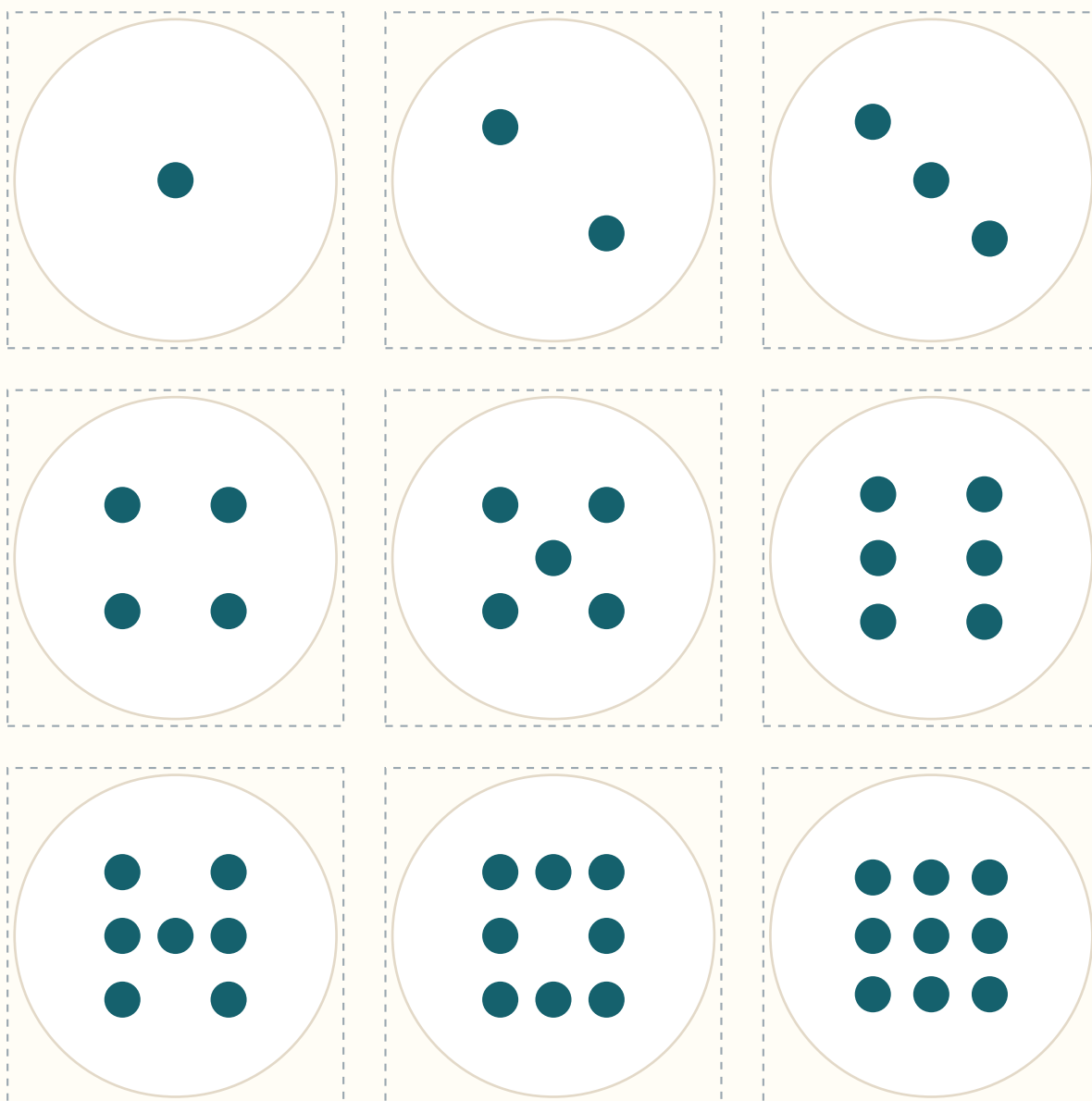
2	8	9
5	7	6
4	3	1



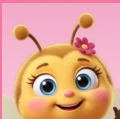
Les jetons du loto

Découpe les 9 jetons — chaque jeton montre une quantité de points à compter.

[kidibook.com](https://www.kidibook.com)



Variante : montrez le jeton une seconde seulement — l'enfant doit compter de tête !



La course des mascottes

2 à 3 joueurs · un dé · les pions à découper en bas de page.

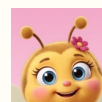
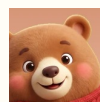
kidibook.com

1 DÉPART	2	3	4 Avance de 2 !	5
10	9	8 Passe un tour	7	6
11	12 Rejoue !	13	14	15
20 ARRIVÉE	19	18	17	16 Recule de 3

La règle : chacun lance le dé et avance son pion. Le premier arrivé sur la case 20 a gagné !

Pour gagner, il faut tomber juste sur la case 20 — sinon on recule des points en trop.

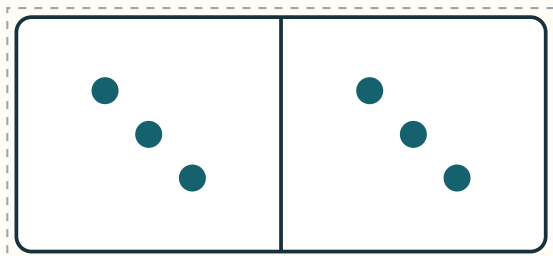
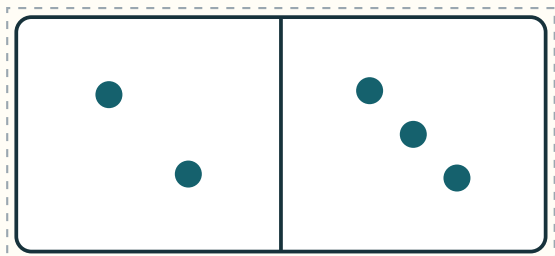
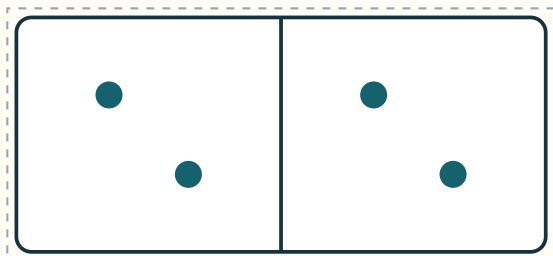
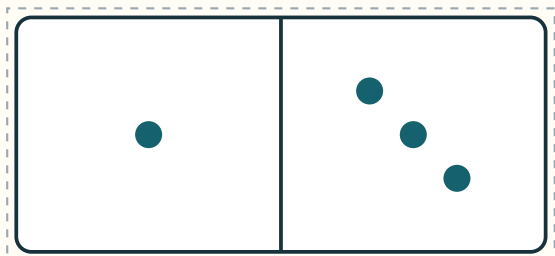
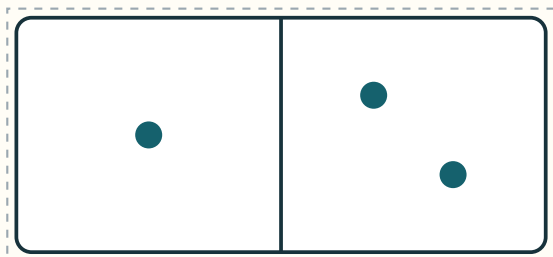
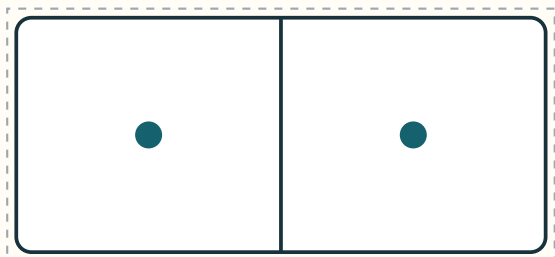
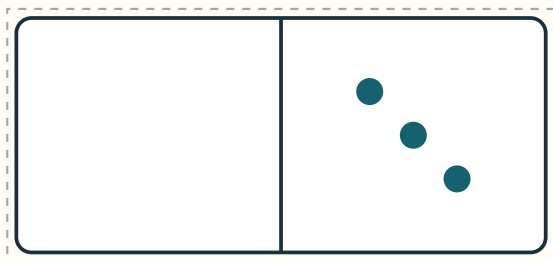
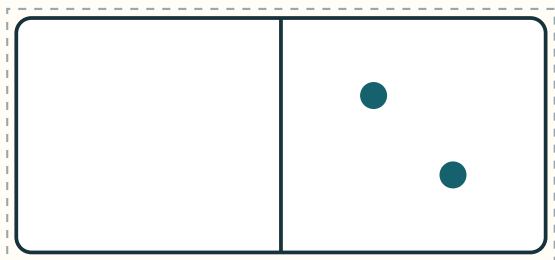
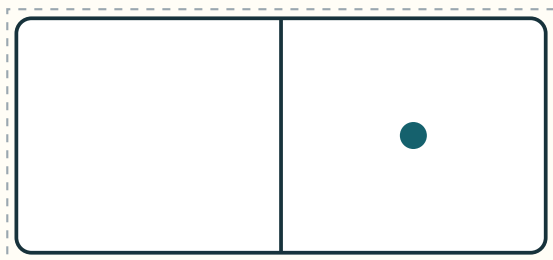
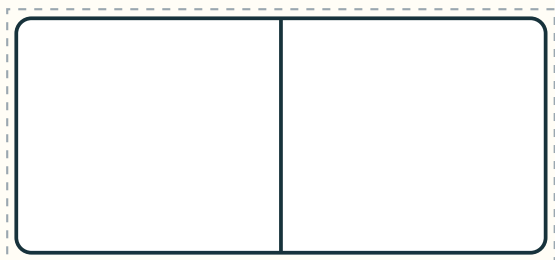
Les pions (à découper et à plier sur un bouchon, ou à poser à plat) :





Les dominos des quantités

Découpe les 10 dominos. On relie les côtés qui montrent le même nombre de points. [kidibook.com](https://www.kidibook.com)





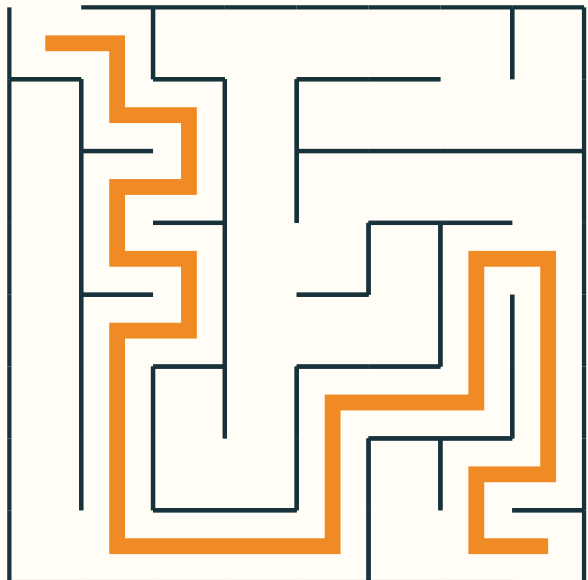
Les solutions des labyrinthes

À ne regarder que si on est vraiment, vraiment perdu !

kidibook.com

Niveau facile

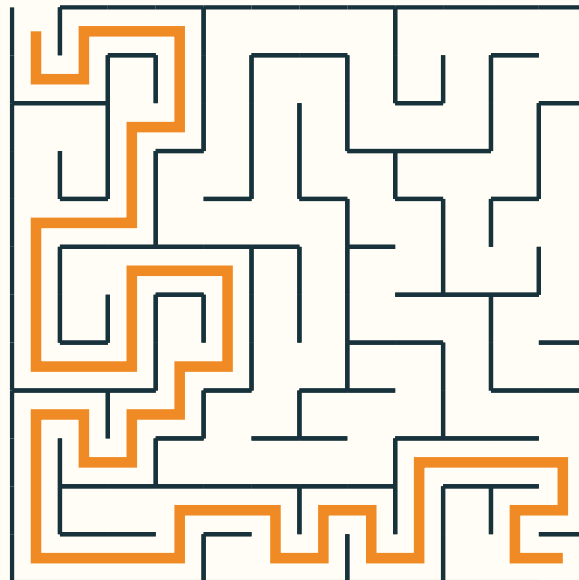
Départ



Arrivée

Niveau moyen

Départ



Arrivée