FILOUMI

LA COLLECTION GRATUITE À IMPRIMER

MATERNELLE - 3-6 ANS

Mes petits jeux de maternelle

Observer, associer et compter en jouant ensemble.



Un petit atelier.
Une nouvelle découverte.

À son rythme, avec un adulte.
On essaie, on observe, on recommence.

01 Memory, labyrinthes, loto, parcours et dominos.

02 Des règles simples et les solutions des labyrinthes.

Impression A4 à 100 %. Choisissez seulement les pages utiles.
Le téléchargement est gratuit ; les livres présentés à la fin sont payants.

5 jeux à imprimer pour la maternelle

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

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.

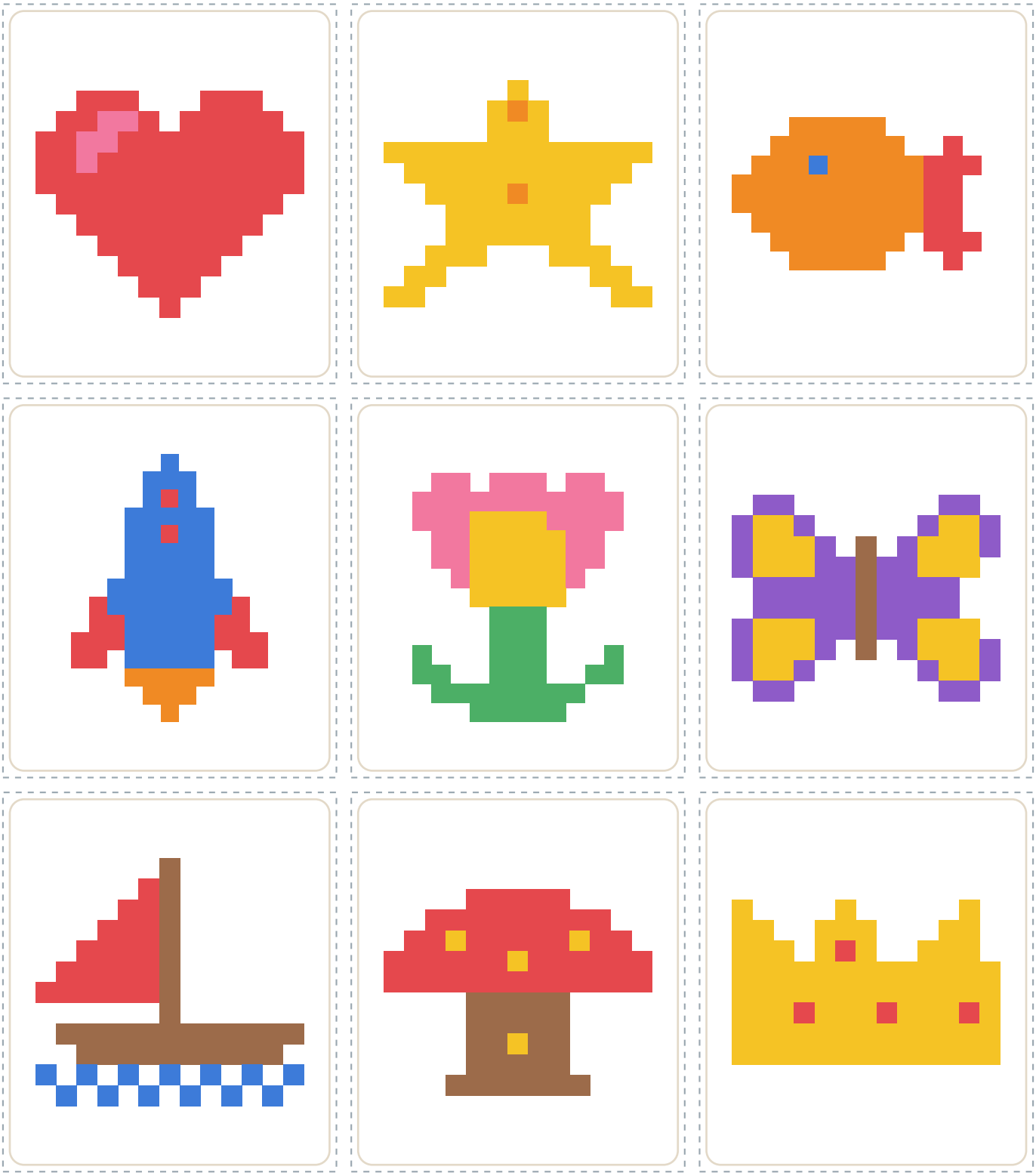
Les dominos des quantités (dès 3 ans)

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.

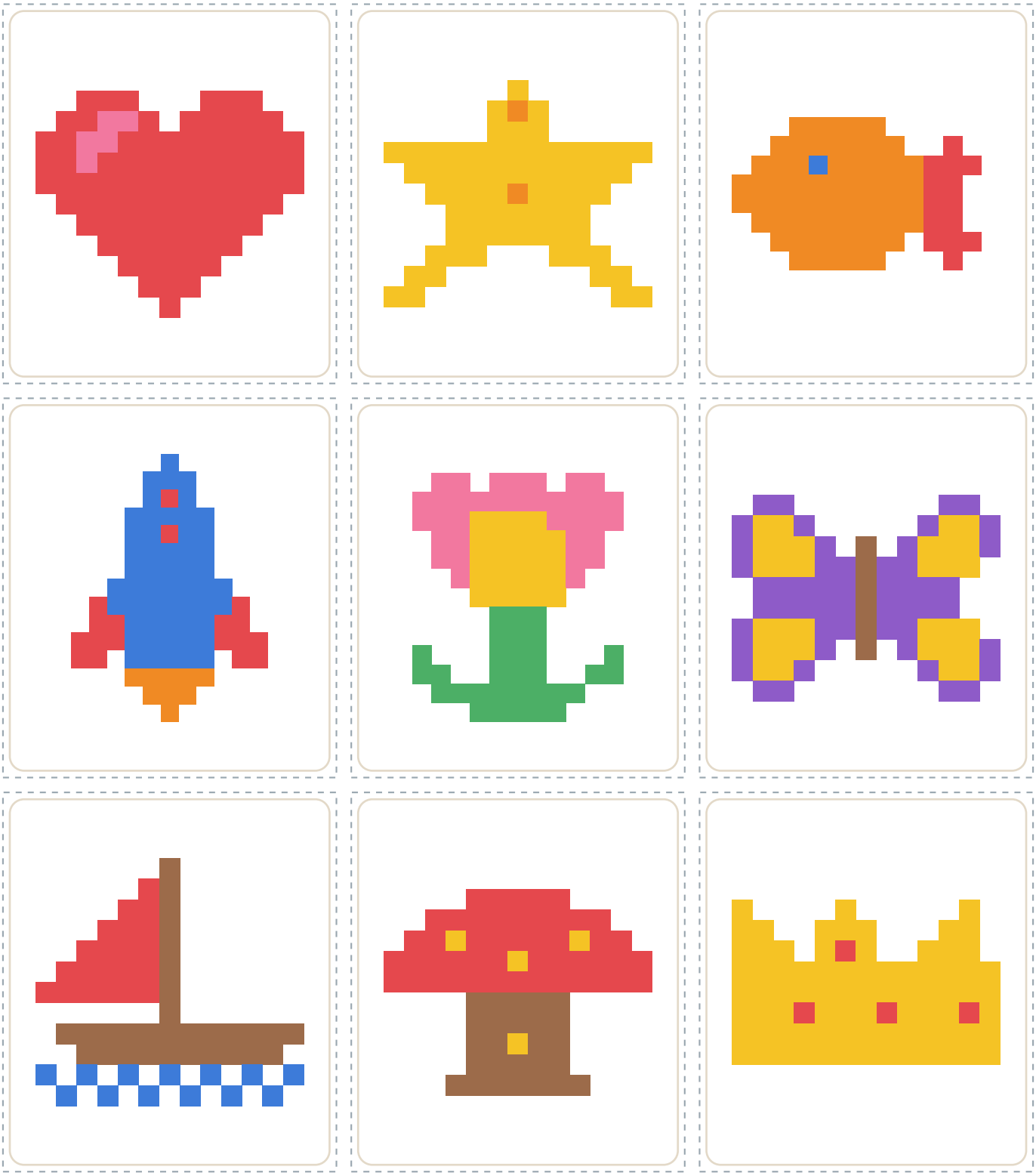
Le memory des dessins - planche 1/2

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



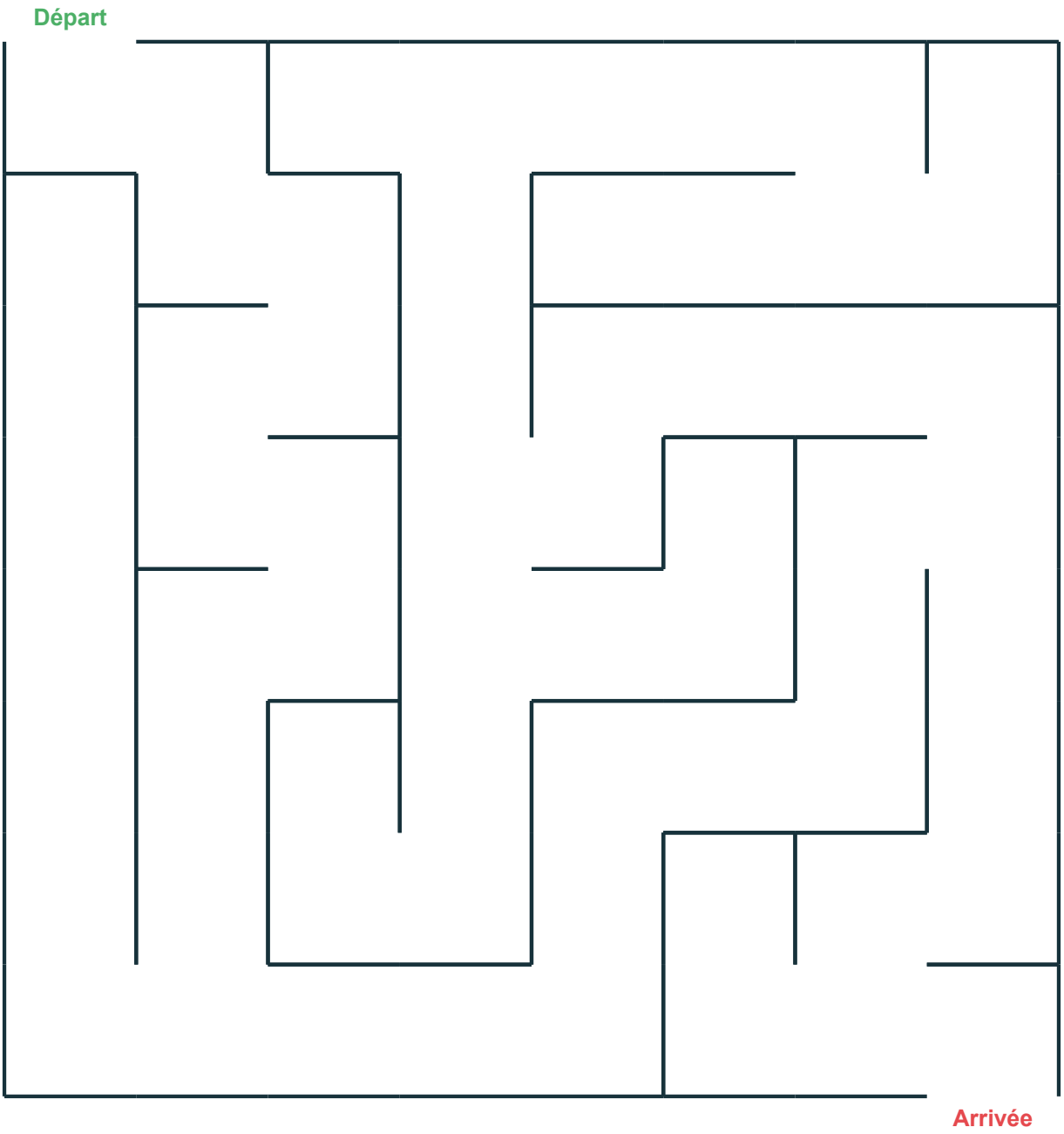
Le memory des dessins - planche 2/2

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



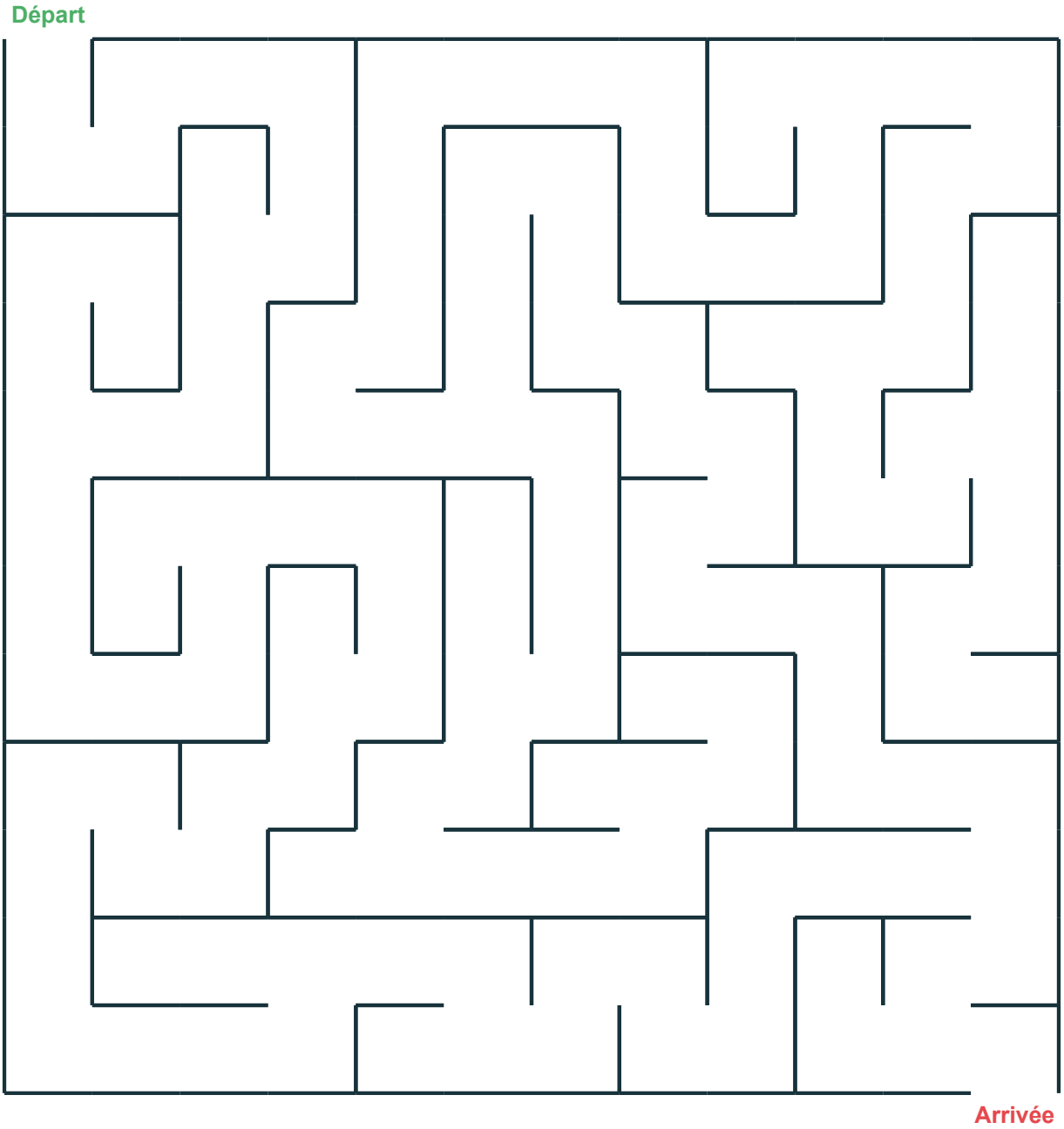
Le labyrinthe - niveau facile

Aide Titou à retrouver son pot de miel ! (entre par le haut, sors par le bas)



Le labyrinthe - niveau moyen

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



Le loto des nombres

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

Planche 1		
9	8	4
2	5	3
7	1	6

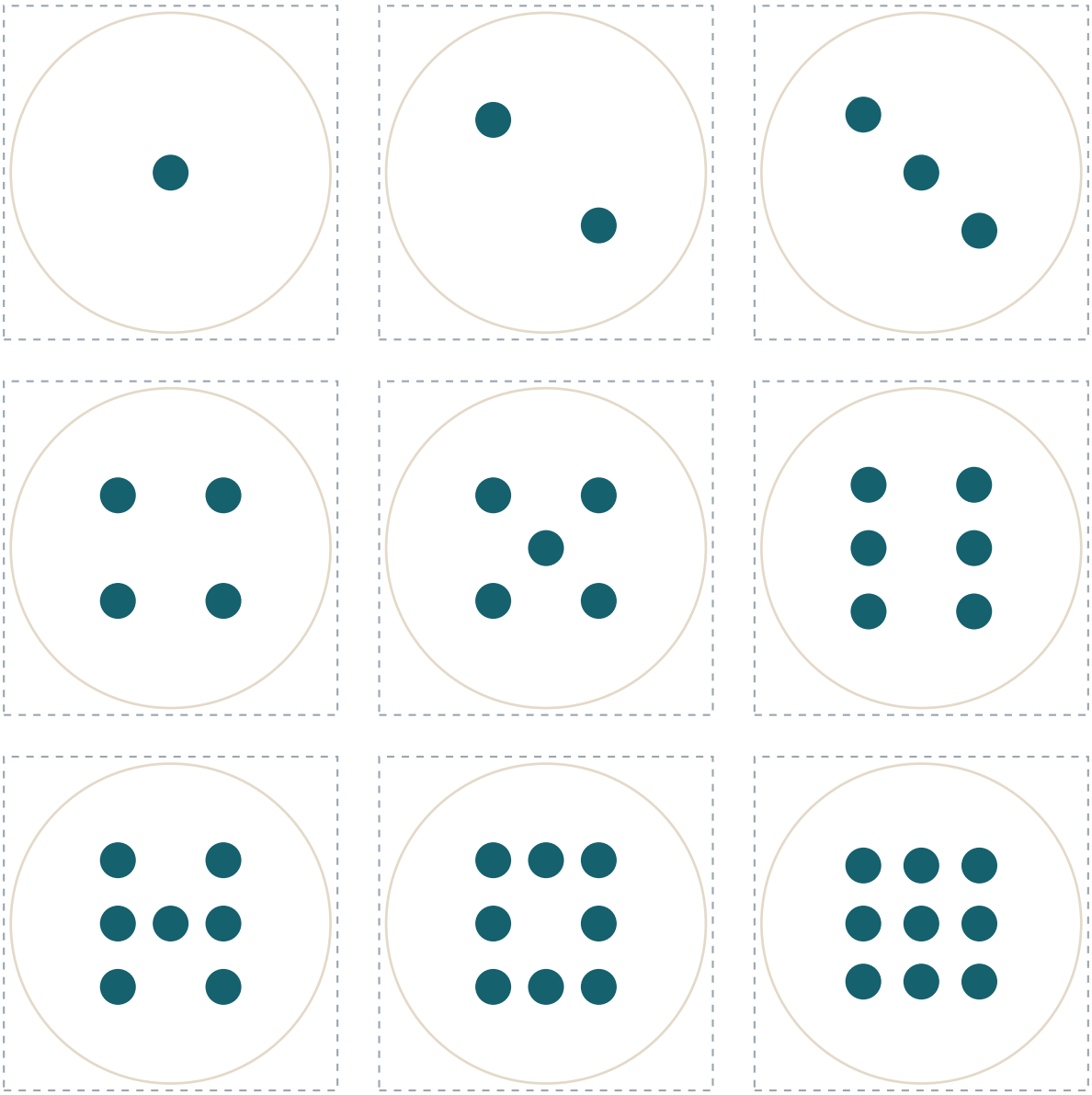
Planche 2		
3	7	9
1	4	2
5	8	6

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.



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.

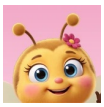
1 DÉPART	2	3	4 Avance de 2 !	5
10	9	8 Passe un tour	7	6
11	12 Rejoue !	13	14	15
20 ARRIVÉE	19	18	17	16 Recule de 3

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) :

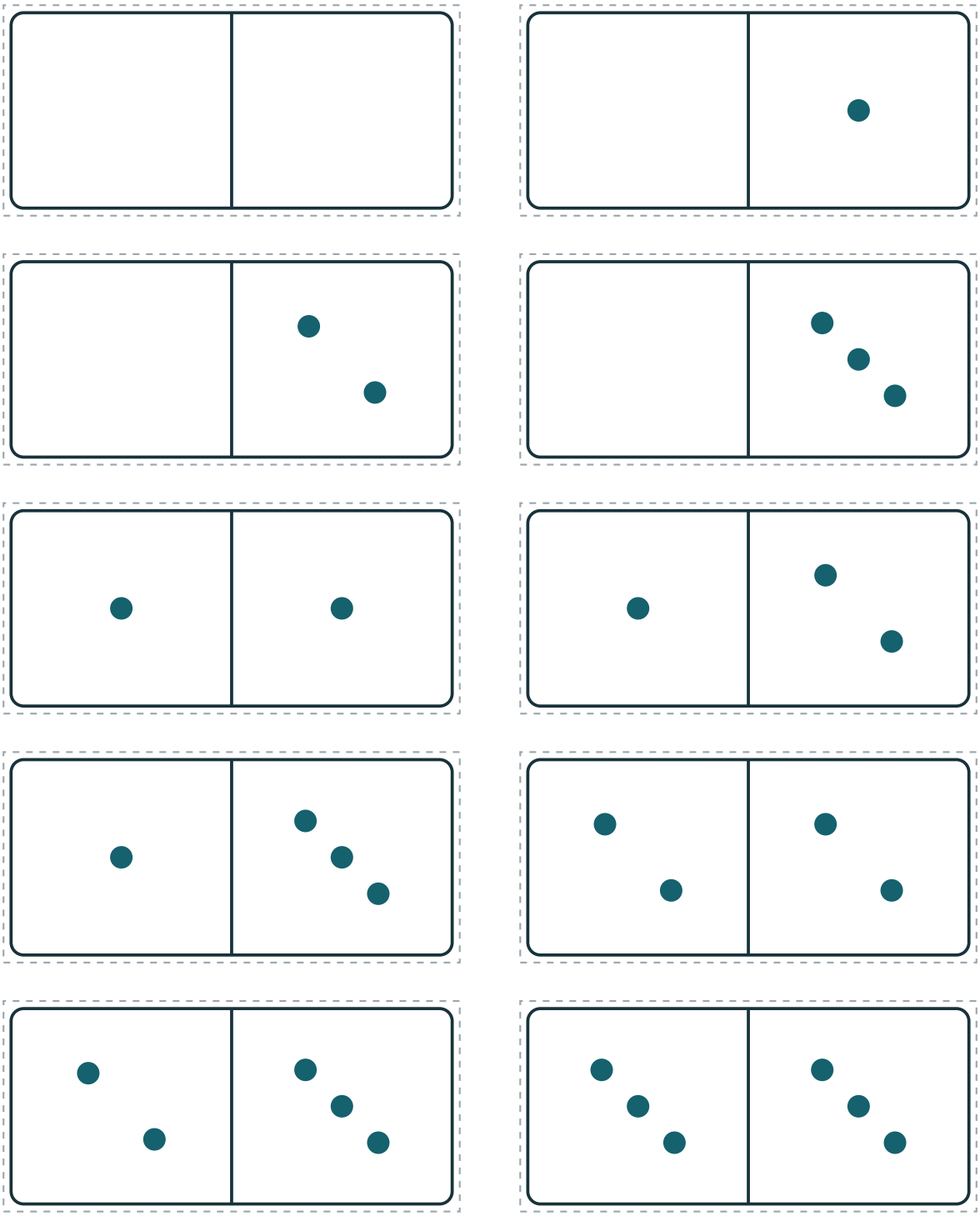






Les dominos des quantités

Découpe les 10 dominos. On relie les côtés qui montrent le même nombre de points.

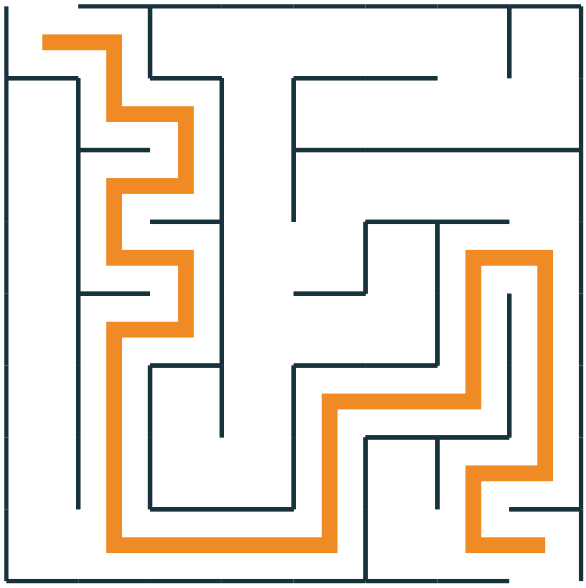


Les solutions des labyrinthes

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

Niveau facile

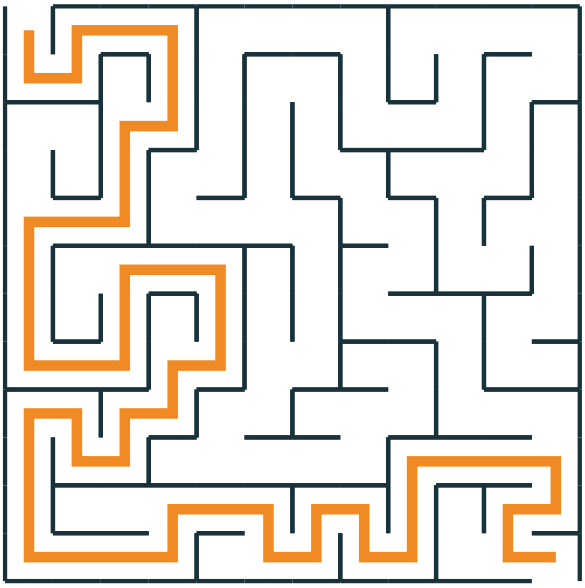
Départ



Arrivée

Niveau moyen

Départ



Arrivée

Et si on continuait ensemble ?

Une idée de livre pour les parents, après les activités gratuites.



LIVRE PAPIER PAYANT

Le Grand Cahier Montessori

Pour prolonger les découvertes avec des activités inspirées de Montessori, adaptées aux enfants de 3 à 6 ans. Le livre broché réunit 100 activités.

Voir les pages intérieures et choisir en toute tranquillité

Découvrir ce livre

Sur écran : cliquez sur le bouton. Sur papier : scannez le QR code.

editions. filoumi.com

Le prix, les aperçus et les modalités de livraison sont indiqués sur la fiche du livre. Les activités de ce PDF restent gratuites, sans achat nécessaire.