

**En consultation**  
(à remettre dans les malles)



**MAISON DES JEUX**



©formes colorées créée par Line Bourdoiseau

# Jeux de formes & formes de jeu



# LE LIVRET JEU

**Le livret présente des jeux conçus par la Maison des Jeux à partir des formes colorées créées par Line Bourdoiseau.**

Ce livret est à destination du personnel enseignant des écoles maternelles de la ville de Nantes pour favoriser les apprentissages et vivre des expériences ludiques avec un matériel unique.

Les jeux s'adressent à un public d'enfants âgés de 3 à 5 ans. Ils sont classés en différentes catégories à utiliser selon les attentes et objectifs définis pour la classe et au sein de l'école. Pour organiser les séances de jeu, l'enseignant peut s'appuyer sur la présentation de chaque jeu qui détaille les mises en place et les objectifs pédagogiques.

La répétition de séances de jeu favorisera pour les enfants une connaissance des règles, une amélioration de la motricité, une appropriation, voire une invention d'autres règles.

La manipulation de ces formes artistiques favorise leur coopération, leur dextérité et leur imagination.



Pour faciliter l'immersion des enfants dans le jeu, trois entrées en matière sont possibles, complémentaires et répétées :

- un conte de randonnée (page 4)
- une sensi avec une rencontre imaginaire et un courrier
- des exemples de manipulation avec consignes

**La nature du jeu** est proposée à titre indicatif afin de préciser dans quelle optique le jeu a été créé :

- **en coopération**
- **en solo**



- **en opposition**



**Chaque jeu est présenté selon le même modèle** : liste du matériel, numéro du jeu, nombre de joueur.ses, durée, but, mise en place, objectifs pédagogiques et capacités mobilisées.

**8 jeux sont proposés pour manipuler les formes :**

- n°1 LES TOURS : jeu de rapidité et d'observation
- n°2 LES ÉTANGS : jeu de lancer
- n°3 VERS LE CIEL: jeu d'adresse et de réflexion
- n°4 LES SERPENTINES : jeu de créativité
- n°5 LE PAYS DES FORMES: jeu de construction
- n°6 LES ESCALIERS : jeu d'observation
- n°7 LES BONBONS : jeu de tri
- PICTOFORMES : jeu de créativité en mixant les jeux n°3 - 4 - 6

## MODALITÉS

Les formes sont prêtées à une école pour 3 semaines.

**L'emprunteur est tenu de vérifier à la livraison des formes** qu'il a bien l'ensemble du matériel conformément avec la liste qui lui est remise. Les conditions de prêt et rendez-vous pour le retour du matériel sont fixés au moment du départ.

**A la fin du prêt, l'emprunteur s'engage à faire l'inventaire des formes,** nettoyer si nécessaire les formes et les ranger par jeu selon l'étiquetage des malles. Tout objet perdu, cassé ou abîmé devra être signalé.

- [Merci de remplir le formulaire de prêt et d'usage et le Bilan et utilisation des jeux et des formes.](#)

### **Une matinée à l'école avec la Maison des Jeux**

Au début de la période de prêt, un animateur de La Maison des Jeux passe une matinée à l'école. Il prend en charge 2 classes pour 1h chacune.

- Chaque séance permet à l'enseignant et à l'atsem de bénéficier de l'animation et de découvrir par la pratique la mise en jeu possible avec les enfants.
- C'est l'équipe pédagogique qui désigne les 2 classes. Il peut être intéressant de choisir 2 niveaux différents.
- Après ces 2 séances de jeux, l'animateur de la Maison des Jeux reste pour échanger avec les enseignants des 2 classes mais aussi avec les autres enseignants de l'école.
- Les enseignants et atsem des 2 classes deviennent référents pour les autres collègues afin de faciliter leur appropriation des formes.

### **Utiliser les jeux en classe**

Pendant la durée du prêt, les enseignants s'organisent pour se répartir les formes et mettre en place les séances de jeu. Il est important de remplir le [Bilan et utilisation des jeux et des formes](#) afin d'ajuster la proposition pour l'année prochaine.

### **DANS LES MALLES, VOUS TROUVEREZ :**

- **6 livrets à consulter** puis à remettre dans les malles à la fin du prêt
- **une enveloppe avec le nom de votre école** pour y ranger à la fin le formulaire et le bilan pour votre école.

# Le voyage au pays des formes

## L'EXPLORATION

**Pour jouer avec les formes, encourager l'imaginaire, acquérir du vocabulaire et favoriser le collectif, l'enseignant sélectionne des formes et propose des consignes aux enfants :**

- Éparpiller toutes les formes au sol : aucune forme ne doit en toucher une autre.
- Installer les enfants autour des formes, assis ou debout, pour observer à distance.
- Inviter les enfants à regarder les formes en décrivant ou en les invitant à les décrire selon les âges, la connaissance des formes : "regardez bien, il y a des formes jaunes, toutes jaunes, d'autres ont 2 couleurs..." ou encore : "regardez bien, il y a des formes arrondies, des formes avec des angles...des formes plates, posées au sol, des formes qui tiennent debout toutes seules..."
- Installer un rituel entre chaque création : éparpiller à nouveau les formes, aucune forme ne doit se toucher, etc...
- **Exemples d'invitation à la création** : "fabriquez une construction la plus haute possible, la plus longue possible.... un escargot géant, un arbre..., une route pour les fourmis..."
- Après chaque temps de création, installer à nouveau les enfants autour, assis ou debout pour observer le résultat et décrire avec eux ce qui a été construit, inventé.
- Au début, donnez plutôt un temps court et rythmé pour permettre la manipulation et la découverte des formes de manière dynamique.
- Progressivement, la durée peut s'étendre pour encourager les créations plus complexes et les coopérations.
- Renouveler l'expérience en grand groupe ou en répartissant des formes par petit groupe.
- Vous pourrez constater une appropriation progressive des formes, une meilleure agilité, une reconnaissance des couleurs, des coopérations, des adaptations à l'inattendu : déséquilibre, intervention des autres...

# LA SENSI

**Pour embarquer les enfants dans l'aventure des jeux, l'enseignant peut aussi introduire en racontant une rencontre imaginaire :**

## Parole de l'enseignant·e

Ce matin, j'ai croisé un personnage EXTRA ORDINAIRE.

Monsieur Super Formes !

Vous le connaissez ?

Jamais entendu parler ?!

Vraiment ? Ça c'est incroyable !

Comment le reconnaître ?

C'est simple :

- il est super
- avec de belles formes : (à mimer) des yeux carrés, un chapeau pointu, de longs bras rectangulaires, un joli ventre en triangle,...
- et surtout, il est tout en couleurs ! (montrer la photo)

Il lui arrive de se rendre dans les écoles pour y déposer quelques jeux qu'il a fabriqués à l'aide de ... SES PIEDS !! et aussi l'aide de Line qui est une artiste très en forme.

D'ailleurs, il m'a laissé une lettre pour vous, je vais vous la lire, ouvrez grands vos oreilles !

## Le courrier

> prévoir une enveloppe colorée pour y glisser la lettre toute en couleurs

*« Bonjour les enfants,*

*J'espère que vous allez bien...*

*Je vous observe depuis quelques temps. Eh oui, j'habite dans la rue voisine, vous savez la maison aux fenêtres ovales et aux volets bleus.*

*Il me semble que vous aimez jouer, créer, rigoler, ... alors, je suis venu ce matin déposer une malle contenant des jeux de formes !*

*Un petit conseil : prenez-en bien soin, car je reviendrai bientôt les chercher !*

*Et d'ici là, surtout amusez-vous et mettez-vous en forme !*

*A très vite,*

*Monsieur Super Forme*

*SF »*

# LE VOYAGE AU PAYS DES FORMES

*Idee : chaque paragraphe peut être "illustré" en réalisant avec les formes le paysage, la petite fille, les animaux, l'escargot, le chat, l'oiseau....*

Il existe un pays lointain.

C'est le pays des formes.

Leurs habitants sont faits de formes.

Ils vivent dans des villes de formes.

On peut être qui on veut. On peut être ce que l'on veut.

C'est comme ça qu'est née Colombe.

Une petite fille très en forme.

Très vite, elle dit :

- Je m'ennuie ! Qu'est-ce que j'peux faire ? J'sais pas quoi faire !

Colombe a besoin de bouger. Elle voit le ciel et elle dit :

- Je veux voler ! Oui c'est ça, je veux voler !

Comment faire ? Elle interroge l'escargot qui lui répond :

- Voler ? Quelle drôle d'idée. Je te conseille plutôt de ramper, tout doucement et de baver !

- Pouah ! Quelle horreur ?! Que de saletés !

Elle interroge le chat.

- Voler ? Quelle drôle d'idée. Tu feras mieux de sauter, de branche en branche !

- Sauter ? Ce n'est pas assez. Je veux aller encore plus haut que les arbres !

Elle interroge un oiseau.

- Voler ? Quelle belle idée ! Il n'y a rien de plus beau. C'est très simple : il te faut des ailes !

Mais évidemment ! Quoi de plus simple : au pays des formes, Colombe trouve deux ailes.

Elle se les collent sous les bras.

Et la voilà dans les airs.

Une colombe qui vole, quoi de plus beau !

# LES TOURS - jeu n°1



jeu de rapidité et d'observation



## 21 formes :

- 6 tours
- 15 formes trouées

**Nombre de joueurs.euses** en solo ou 3 équipes de 2

**Durée de la partie** : environ 2 minutes, renouvelables à volonté.

### But du jeu

Les tours ont perdu leurs étages, il faut les reconstituer le plus vite possible ! Le premier ou la première à avoir placé toutes ses formes trouées sur les tours a gagné la partie et devient l'architecte en chef !

- Attention certaines formes ne rentrent pas dans toutes les tours.

### Mise en place

On place les 6 tours au sol puis à 2 mètres des tours, on met un tas de 5 formes trouées par joueur.euse.

Au signal sonore, on saisit une **seule** forme et on court vers les tours pour essayer de placer sa forme. Dès que la forme a été placée, on en prend une autre et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ai plus de formes.

### Objectifs pédagogiques et compétences mobilisées

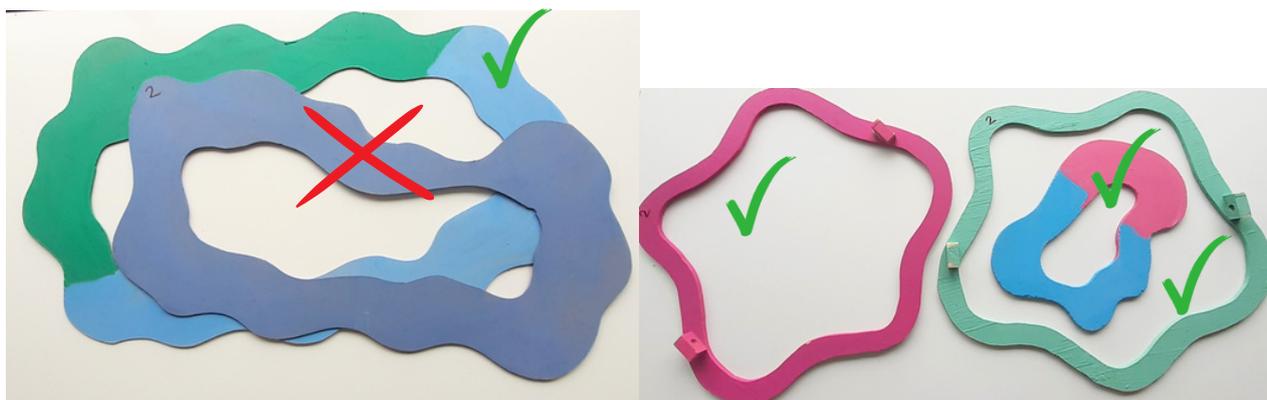
#### 5. Explorer le monde

##### 5.1.2 Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

Ce jeu demande aux enfants de rapidement visualiser les correspondances entre les formes et les "arbres". Il nécessite de la coordination et de la réflexion en plus de la rapidité.

# LES ÉTANGS - jeu n°2

## jeu de lancer



### 4 étangs

- à prévoir par l'école : une dizaine de sacs de grains

### Nombre de joueurs.euses (au choix) :

- en individuel : 4 enfants
- 2 équipes maximum

**Durée de la partie** : environ 3 minutes, renouvelables à volonté.

### But du jeu

Chaque sac lancé vers les étangs vaut des points selon l'âge des enfants :

- PS : les sacs placés au milieu ou sur le bord de l'étang valent 1 point
- MS/GS : 1 point pour les grands étangs, 2 points pour les petits

### Mise en place

Chaque joueur.euse dispose de 4 sacs, à lancer à tour de rôle. On se place à 1 m des étangs pour les PS, à 2m ou plus pour les MS/GS. Une fois qu'on a lancé ses 4 sacs on laisse sa place à un.e autre joueur.euse.

Le gagnant ou la gagnante est celui.celle qui réussit à obtenir 10 points et la partie prend fin.

### Objectifs pédagogiques et compétences mobilisées

#### 2. Activité physique

##### 2.2 Première compétence : courir, sauter, lancer...

Ce jeu d'adresse permet aux enfants de développer leurs compétences en lancer mais également de mesurer le rapport risque/gain pour les plus grands. Doit-on risquer de viser le dernier étang pour obtenir plus de points? Il permet également de stabiliser la connaissance des petits nombres.

# LE PAYS DES FORMES - jeu n°3

jeu de construction



**44 formes**

**Durée de la partie :** environ 10 minutes, renouvelables à volonté.

## **But du jeu**

Le pays des formes est tout chamboulé, toutes les formes se sont mélangées. Il faut recréer les maisons, les routes, les habitations...

## **Mise en place:**

Répartir les formes au sol et laisser les enfants s'exprimer.

## **Objectifs pédagogiques et compétences mobilisées**

### **4. Acquérir les premiers outils mathématiques**

#### **4.2.2 Reproduire un assemblage à partir d'un modèle.**

Ce jeu demande aux enfants de recourir à l'observation (modèle) ou à l'imagination pour créer ou reproduire des personnages, des animaux, des architectures, des véhicules... Il permet de développer le repérage dans l'espace et la créativité des enfants.

# VERS LE CIEL - jeu n°4

jeu d'adresse et de réflexion



## 38 formes

les formes marquées de la lettre B pour la base

**Nombre de joueurs.euses :** 2 enfants

**Durée de la partie :** environ 2 minutes, renouvelables à volonté.

### But du jeu

Placer toutes les formes du sac en les empilant sans que tout ne s'écroule.

### Mise en place

Mettre en place la base (la base est toujours constituée avec les formes marquées de la lettre B).

Chacun.e son tour le joueur ou la joueuse saisit un bloc et doit l'empiler sur un autre. La partie s'arrête quand tous les blocs ont été placés sans que la structure ne s'écroule.

### Objectifs pédagogiques et compétences mobilisées

#### 5. Explorer le monde

##### 5.1.2 Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

Il nécessite de la patience et des gestes précis.

Il permet de développer la notion d'équilibre et la motricité fine.

# LES SERPENTINES - jeu n°5

jeu de créativité



**46 formes** +  
ajouter par la  
suite toutes les  
autres formes  
ondulées

**Nombre de joueurs.euses** : seul.e ou par deux

**Durée de la partie** : environ 5 minutes, renouvelables à volonté.

## But du jeu

Créer des formes libres, en les intégrant dans un décor, faisant appel à l'imaginaire et à la disposition des formes entre elles, création de circuit, chemin, labyrinthe... les formes peuvent se suivre par couleur tel un jeu de domino.

## Mise en place

Placer les formes au sol et formuler une consigne à l'enfant comme par exemple :

- c'est la fête chez les vers de terre, ils dansent dans tous les sens !
- c'est la jungle, les herbes folles poussent partout...

## Objectifs pédagogiques et compétences mobilisées

### 5. Explorer le monde

#### 5.2.1 Manipuler des objets

Ce jeu demande aux enfants de recourir à l'observation (modèle) ou à l'imagination pour créer ou reproduire des personnages, des animaux, des architectures, des véhicules...

# LES ESCALIERS - jeu n°6

## jeu d'observation



**24 formes**

**Nombre de joueurs.euses:** en individuel

**Durée de la partie:** environ 3 minutes, renouvelables à volonté.

### **But du jeu**

Ranger les formes de la plus petite à la plus grande.

### **Mise en place**

On dispose les formes sur une table. L'enfant peut disposer de modèles si l'enseignant le souhaite.

### **Objectifs pédagogiques et compétences mobilisées**

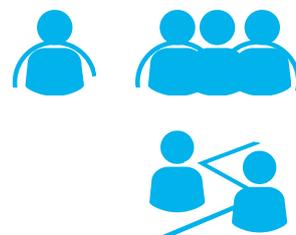
*Module: réaliser des compositions plastiques planes et en volume.*

#### *4.2.2 Classer des objets selon un critère de longueur.*

Ce jeu demande de classer des objets dans un ordre précis en fonction de leur taille. Il nécessite d'avoir travaillé sur les ordres de grandeur au préalable.

# LES BONBONS - jeu n°7

## jeu de tri



**5 bases et 35 formes :** plusieurs sets de formes bicolores et des formes pièges (formes avec une seule couleur ou 2 couleurs dont une "intrus")

**Nombre de joueurs.euses:** en individuel ou 3 équipes de 2 enfants

**Durée de la partie :** environ 5 minutes, renouvelables à volonté.

### But du jeu

Au signal sonore, il faut retrouver les formes de sa famille de couleur. Quand un groupe pense avoir terminé, il informe l'arbitre (l'enseignant.e ou un enfant désigné). L'arbitre stoppe le jeu et vérifie que les formes correspondent. Le groupe a gagné quand il a trouvé toutes ses formes.

### Mise en place

On dispose dans la cour ou dans la pièce les différentes formes. On donne la première forme. Les autres sont à retrouver dans la cour. Pour corser le jeu : on distribue à chaque enfant ou groupe une carte avec deux couleurs. Cette carte est posée au sol. Autour de la carte, les enfants installent les formes. Lorsque l'enfant ou le groupe pense avoir fini on crie "BONBON". On vérifie alors si les formes trouvées sont les bonnes. Si oui la partie est gagnée, sinon le jeu se poursuit.

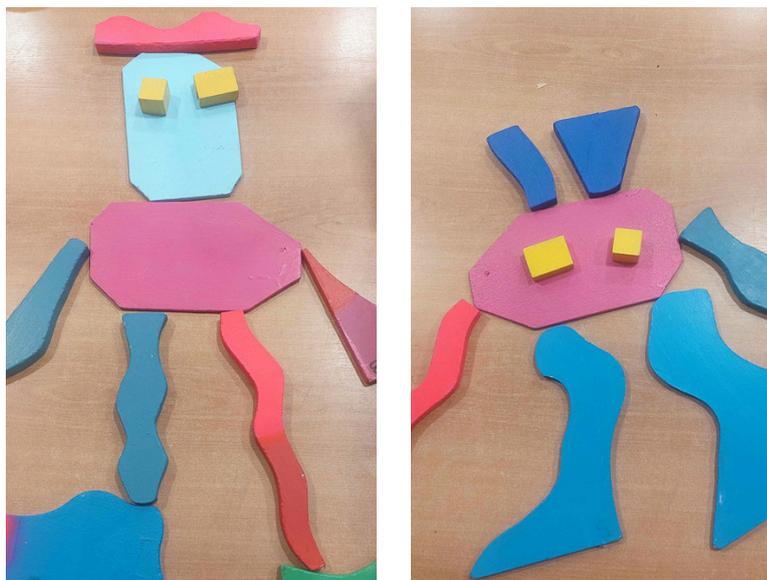
### Objectifs pédagogiques et compétences mobilisées

**Module:2.2 coopérer, élaborer des stratégies pour viser un but, un objectif commun.**

Ce jeu demande aux enfants de discriminer visuellement les couleurs et les associations de couleurs. Certaines couleurs se ressemblent beaucoup il ne faut donc pas aller trop vite et être sur.e du résultat.

# PICTOFORMES - jeux n°3 - 4 - 6

jeu de créativité



Les formes des jeux n°3, 4 et 6

## Nombre de joueurs.euses

Privilégier des petits groupes d'enfants avec un adulte

**Durée de la partie :** environ 5 minutes, renouvelables à volonté.

## But du jeu

Faire deviner la forme représentée sur la carte en la réalisant avec les formes à disposition. Le jeu se termine quand toutes les cartes ont été devinées. On gagne tou.t.e.s ensemble.

## Mise en place

Prendre le sac de formes et étaler son contenu au sol. Au signal sonore, un enfant pioche une carte et doit reproduire le modèle. Les enfants peuvent deviner au fur et à mesure de la manipulation de l'enfant.

## Objectifs pédagogiques et compétences mobilisées

Module: 3.2 Décrire une image en utilisant le vocabulaire adapté.

1.3 utiliser le lexique de manière appropriée.

Ce jeu est à mettre en place sur la dernière semaine de prêt après que les enfants aient bénéficié de plusieurs séances de jeu, manipulation et connaissance des formes. Ce jeu permet aux enfants de développer leur acuité visuelle pour les devineurs et de reproduire fidèlement un modèle pour celui qui reproduit la forme.

Pour développer les activités culturelles à l'école maternelle et permettre aux enfants de s'épanouir par le jeu et l'art, la ville a confié à la Maison des Jeux les formes colorées que Line Bourdoiseau avait créée pour les écoles en 2022-2023.



**La Maison des Jeux** est une association d'éducation populaire qui promeut le jeu pour tou.t.e.s en Loire Atlantique et plus particulièrement dans la ville de Nantes. Le livret et les jeux ont été conçus par les salarié.e.s de l'association.

<https://www.maisondesjeux-nantes.org/>



**Line Bourdoiseau** est une artiste qui vit et travaille entre les villes de Nantes et Bordeaux.

Elle crée des installations immersives dans les espaces urbains (extérieurs et intérieurs), dans lesquels les passants se retrouvent par hasard.

Les installations sont interactives et modulables, chacun peut les déplacer, créer un nouvel espace et même repartir avec une sculpture.



“Les sculptures sont principalement fabriquées à base de récupération. Les techniques sont mixtes. J'utilise du bois, du plâtre, du métal, du carton, du papier mâché,...



J'aime créer à partir de tout ce que je trouve. Les sculptures ne sont pas «sacralisées», je ne vois pas de problème à ce qu'elles soient détériorées, modifiées ou même emportées. La couleur a pour but d'activer l'espace public avec une touche vive.”

<https://www.linebourdoiseau.com/>