

Formes géométriques en maternelle : 20 jeux PS-MS-GS à imprimer

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	PS-MS-GS
Durée	10 à 20 minutes par activité
Matériel	matériel courant et supports imprimés
Contenu	cartes, loto, tris et modèles

Formes géométriques en maternelle : 20 jeux PS-MS-GS à imprimer doit permettre à l'enfant de comprendre ce qu'il fait avant de lui demander de réussir une fiche. La progression proposée commence par la manipulation ou le grand geste, passe par la verbalisation, puis utilise le papier comme trace et non comme point de départ.

Fiches d'activité

Chaque fiche ci-dessous possède une mécanique identifiable, un matériel annoncé et un repère de réussite. Imprimez uniquement les pages nécessaires à votre séance.

1. La chasse aux formes de la classe

Durée : 5-8 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « La chasse aux formes de la classe », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'La chasse aux formes de la classe', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

2. Le sac tactile

Durée : 12-20 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Le sac tactile », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Le sac tactile', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

3. Le tri à quatre familles

Durée : 5-8 min Matériel : 12 cartes combinant plusieurs propriétés

Pour « Le tri à quatre familles », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Donnez une collection mélangée et laissez le groupe choisir une règle de classement. Avant de toucher aux cartes, un enfant annonce le critère; après le tri, un autre essaie de retrouver la règle sans l'avoir entendue.

Repère : La règle permet de décider où placer une nouvelle carte.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

4. Le loto des formes

Durée : 8-12 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « Le loto des formes », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Le loto des formes', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

5. Le memory forme-objet

Durée : 8-12 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « Le memory forme-objet », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Le memory forme-objet', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

6. Le puzzle de silhouettes

Durée : 5-8 min Matériel : cartes visuelles ou grille imprimée

Pour « Le puzzle de silhouettes », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Le puzzle de silhouettes', montrez d'abord un exemple avec seulement trois choix. L'enfant observe silencieusement quelques secondes, pointe sa réponse puis décrit l'indice visuel utilisé avant de retourner la carte de correction.

Repère : L'enfant peut nommer un détail précis - orientation, contour, taille, position - qui justifie son choix.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

7. La route des cercles

Durée : 10-15 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « La route des cercles », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'La route des cercles', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

8. Le défi même forme autre taille

Durée : 12-20 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « Le défi même forme autre taille », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Le défi même forme autre taille', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

9. Le défi même forme autre couleur

Durée : 5-8 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « Le défi même forme autre couleur », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Le défi même forme autre couleur', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

10. Le portrait géométrique

Durée : 10-15 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

Pour « Le portrait géométrique », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Le portrait géométrique' en parcours visible : le doigt suit d'abord la trajectoire, puis un outil large la reproduit sur grand format avant le passage à la fiche.

Repère : Le geste respecte le point de départ, le sens et la direction attendus.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

11. Le dé des formes

Durée : 10-15 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « Le dé des formes », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Le dé des formes', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

12. La suite logique de formes

Durée : 5-8 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « La suite logique de formes », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

13. Le contour au doigt

Durée : 10-15 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Le contour au doigt », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Le contour au doigt', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

14. Le classement avec intrus

Durée : 10-15 min Matériel : séries de 4 cartes

Pour « Le classement avec intrus », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Posez quatre cartes dont trois partagent un critère évident et une seule s'en écarte. L'enfant montre l'intrus puis explique la règle qui unit les trois autres. Changez ensuite le critère pour montrer qu'un autre intrus peut devenir possible.

Repère : L'enfant justifie son choix par une propriété observable.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

15. Le tangram très simple

Durée : 12-20 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « Le tangram très simple », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Le tangram très simple', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

16. Le dessin sous consigne

Durée : 5-8 min Matériel : 3 à 4 cartes séquentielles

Pour « Le dessin sous consigne », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mélangez les trois ou quatre cartes de 'Le dessin sous consigne'. L'enfant commence par chercher ce qui pourrait être le début, puis place la suite en expliquant 'd'abord', 'ensuite' et 'à la fin'. Retournez ensuite le corrigé.

Repère : L'ordre raconte une transformation compréhensible et l'enfant peut expliquer au moins deux liens de cause ou de temps.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

17. Le magasin des formes

Durée : 10-15 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « Le magasin des formes », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Le magasin des formes', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

18. La mosaïque collective

Durée : 10-15 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « La mosaïque collective », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'La mosaïque collective', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

19. Le bingo dans la cour

Durée : 8-12 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Le bingo dans la cour », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Le bingo dans la cour', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

20. Inventer une énigme de forme

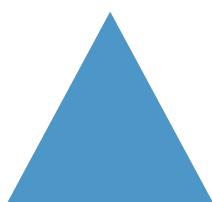
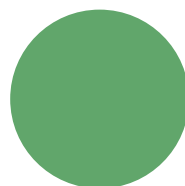
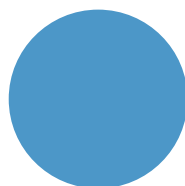
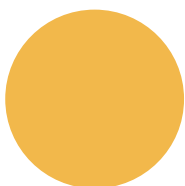
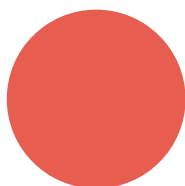
Durée : 12-20 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « Inventer une énigme de forme », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Inventer une énigme de forme', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

Planche de formes à découper



Checklist avant utilisation

- ☐ Le matériel réel correspond à ce qui est annoncé.
- ☐ La consigne peut être expliquée en moins d'une minute.
- ☐ Le critère de réussite est visible avant de commencer.
- ☐ Une version plus courte est prévue si le groupe décroche.
- ☐ Le rangement ou l'arrêt de l'activité est anticipé.