

Jeux de rimes en maternelle : 20 activités MS-GS à imprimer

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	MS et GS
Durée	5 à 20 min par jeu
Matériel	matériel courant et supports imprimés
Contenu	cartes de rimes, bingo et corrigé

Jeux de rimes en maternelle : 20 activités 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. Les oreilles de détective

Durée : 12-20 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « Les oreilles de détective », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Dites trois mots sans montrer d'écrit. Les enfants lèvent un jeton quand deux mots se terminent de façon proche, puis vérifient avec les cartes-images. Commencez par des finales très contrastées avant d'introduire des paires plus proches.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

2. Les deux maisons

Durée : 8-12 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « Les deux maisons », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Nommez les images du jeu 'Les deux maisons' avant la manche.

L'enfant associe deux cartes uniquement parce que leurs noms riment, puis justifie oralement sa paire. Une carte sans partenaire peut être ajoutée pour obliger à écouter jusqu'au bout.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

3. Le sac à paires

Durée : 8-12 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « Le sac à paires », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Dites trois mots sans montrer d'écrit. Les enfants lèvent un jeton quand deux mots se terminent de façon proche, puis vérifient avec les cartes-images. Commencez par des finales très contrastées avant d'introduire des paires plus proches.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

4. Le bingo des sons finaux

Durée : 8-12 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « Le bingo des sons finaux », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Pour 'Le bingo des sons finaux', utilisez uniquement des cartes-images déjà nommées ensemble. L'adulte dit une carte témoin, puis l'enfant cherche l'image dont le nom rime avec elle. Avant de poser la paire, il répète les deux mots pour faire entendre la finale commune.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

5. Memory sonore

Durée : 5-8 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « Memory sonore », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Pour 'Memory sonore', utilisez uniquement des cartes-images déjà nommées ensemble. L'adulte dit une carte témoin, puis l'enfant cherche l'image dont le nom rime avec elle. Avant de poser la paire, il répète les deux mots pour faire entendre la finale commune.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

6. Le train des rimes

Durée : 12-20 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « Le train des rimes », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Nommez les images du jeu 'Le train des rimes' avant la manche.

L'enfant associe deux cartes uniquement parce que leurs noms riment, puis justifie oralement sa paire. Une carte sans partenaire peut être ajoutée pour obliger à écouter jusqu'au bout.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

7. L'intrus qui ne rime pas

Durée : 12-20 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « L'intrus qui ne rime pas », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Posez trois images : deux noms riment, le troisième non.

L'enfant écoute chaque mot, désigne l'intrus puis répète la paire restante. Changez l'ordre des cartes pour que la position ne serve jamais d'indice.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

8. La pêche aux rimes

Durée : 5-8 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « La pêche aux rimes », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Nommez les images du jeu 'La pêche aux rimes' avant la manche.

L'enfant associe deux cartes uniquement parce que leurs noms riment, puis justifie oralement sa paire. Une carte sans partenaire peut être ajoutée pour obliger à écouter jusqu'au bout.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

9. La roue des familles

Durée : 12-20 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « La roue des familles », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Nommez les images du jeu 'La roue des familles' avant la manche.

L'enfant associe deux cartes uniquement parce que leurs noms riment, puis justifie oralement sa paire. Une carte sans partenaire peut être ajoutée pour obliger à écouter jusqu'au bout.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

10. Le relais oral

Durée : 10-15 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « Le relais oral », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Nommez les images du jeu 'Le relais oral' avant la manche. L'enfant associe deux cartes uniquement parce que leurs noms riment, puis justifie oralement sa paire. Une carte sans partenaire peut être ajoutée pour obliger à écouter jusqu'au bout.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

11. Les prénoms qui résonnent

Durée : 5-8 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « Les prénoms qui résonnent », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Nommez les images du jeu 'Les prénoms qui résonnent' avant la manche. L'enfant associe deux cartes uniquement parce que leurs noms riment, puis justifie oralement sa paire. Une carte sans partenaire peut être ajoutée pour obliger à écouter jusqu'au bout.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

12. Le panier oui/non

Durée : 12-20 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « Le panier oui/non », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Nommez les images du jeu 'Le panier oui/non' avant la manche. L'enfant associe deux cartes uniquement parce que leurs noms riment, puis justifie oralement sa paire. Une carte sans partenaire peut être ajoutée pour obliger à écouter jusqu'au bout.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

13. La bataille des deux cartes

Durée : 5-8 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « La bataille des deux cartes », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Nommez les images du jeu 'La bataille des deux cartes' avant la manche. L'enfant associe deux cartes uniquement parce que leurs noms riment, puis justifie oralement sa paire. Une carte sans partenaire peut être ajoutée pour obliger à écouter jusqu'au bout.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

14. Les phrases farfelues

Durée : 12-20 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « Les phrases farfelues », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Nommez les images du jeu 'Les phrases farfelues' avant la manche. L'enfant associe deux cartes uniquement parce que leurs noms riment, puis justifie oralement sa paire. Une carte sans partenaire peut être ajoutée pour obliger à écouter jusqu'au bout.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

15. La chasse aux rimes de la classe

Durée : 12-20 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « La chasse aux rimes de la classe », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Nommez les images du jeu 'La chasse aux rimes de la classe' avant la manche. L'enfant associe deux cartes uniquement parce que leurs noms riment, puis justifie oralement sa paire. Une carte sans partenaire peut être ajoutée pour obliger à écouter jusqu'au bout.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

16. Le dominos sonore

Durée : 5-8 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « Le dominos sonore », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Pour 'Le dominos sonore', utilisez uniquement des cartes-images déjà nommées ensemble. L'adulte dit une carte témoin, puis l'enfant cherche l'image dont le nom rime avec elle. Avant de poser la paire, il répète les deux mots pour faire entendre la finale commune.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

17. Le chef d'orchestre

Durée : 12-20 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « Le chef d'orchestre », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Nommez les images du jeu 'Le chef d'orchestre' avant la manche. L'enfant associe deux cartes uniquement parce que leurs noms riment, puis justifie oralement sa paire. Une carte sans partenaire peut être ajoutée pour obliger à écouter jusqu'au bout.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

18. Le tri avec justification

Durée : 12-20 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « Le tri avec justification », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Nommez les images du jeu 'Le tri avec justification' avant la manche. L'enfant associe deux cartes uniquement parce que leurs noms riment, puis justifie oralement sa paire. Une carte sans partenaire peut être ajoutée pour obliger à écouter jusqu'au bout.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

19. Le défi trois cartes

Durée : 5-8 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « Le défi trois cartes », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Nommez les images du jeu 'Le défi trois cartes' avant la manche.

L'enfant associe deux cartes uniquement parce que leurs noms riment, puis justifie oralement sa paire. Une carte sans partenaire peut être ajoutée pour obliger à écouter jusqu'au bout.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

20. Inventer une nouvelle carte

Durée : 12-20 min Matériel : cartes-images de rimes, jetons

Pour « Inventer une nouvelle carte », gardez une carte témoin au centre : chaque nouvelle carte doit être prononcée avant d'être rapprochée ou écartée. Nommez les images du jeu 'Inventer une nouvelle carte' avant la manche. L'enfant associe deux cartes uniquement parce que leurs noms riment, puis justifie oralement sa paire. Une carte sans partenaire peut être ajoutée pour obliger à écouter jusqu'au bout.

Repère : L'enfant s'appuie sur la fin sonore des mots et non sur la couleur, le dessin ou une lettre écrite.

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

Cartes de rimes - série 1



CHAT



CHAPEAU



BATEAU



GATEAU



SOURIS



TAPIS



LUNE



PRUNE

Cartes de rimes - série 2



BALLON



MOUTON



FLEUR



COEUR



PAIN



TRAIN



NEZ



CLE

Cartes de rimes - série 3



ROUE



HIBOU



MAIN



LAPIN



BOTTES



CAROTTES



MIEL



CIEL

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.