

Reconnaître son prénom en maternelle : 15 jeux et modèles personnalisables

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	PS à GS
Durée	5 à 20 minutes
Matériel	supports grand format, matériel manipulable et fiches A4
Contenu	15 jeux, bandes modèles et générateur personnalisable

Reconnaître son prénom en maternelle : 15 jeux et modèles personnalisables 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. Photo et étiquette

Durée : 12-20 min Matériel : étiquettes-prénoms, lettres mobiles, photo facultative

Pour « Photo et étiquette », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Utilisez le vrai prénom de l'enfant en capitales lisibles. Dans 'Photo et étiquette', la comparaison porte sur un indice stable - initiale, longueur, ordre des lettres - et non sur la couleur de l'étiquette ou la place habituelle.

Repère : L'enfant retrouve son prénom même quand les étiquettes changent de position.

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

2. L'initiale tactile

Durée : 12-20 min Matériel : étiquettes-prénoms, lettres mobiles, photo facultative

Pour « L'initiale tactile », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Utilisez le vrai prénom de l'enfant en capitales lisibles. Dans 'L'initiale tactile', la comparaison porte sur un indice stable - initiale, longueur, ordre des lettres - et non sur la couleur de l'étiquette ou la place habituelle.

Repère : L'enfant retrouve son prénom même quand les étiquettes changent de position.

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

3. Le prénom en lettres mobiles

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

Pour « Le prénom en lettres mobiles », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Dites trois mots, faites-les répéter puis demandez quel morceau sonore revient. Utilisez des jetons pour matérialiser ce qui est entendu avant toute trace écrite.

Repère : La réponse est donnée à l'oral et peut être vérifiée en répétant lentement.

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

4. Le loto des prénoms

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

Pour « Le loto des prénoms », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Dites trois mots, faites-les répéter puis demandez quel morceau sonore revient. Utilisez des jetons pour matérialiser ce qui est entendu avant toute trace écrite.

Repère : La réponse est donnée à l'oral et peut être vérifiée en répétant lentement.

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

5. La chasse à son étiquette

Durée : 5-8 min Matériel : étiquettes-prénoms, lettres mobiles, photo facultative

Pour « La chasse à son étiquette », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Utilisez le vrai prénom de l'enfant en capitales lisibles. Dans 'La chasse à son étiquette', la comparaison porte sur un indice stable - initiale, longueur, ordre des lettres - et non sur la couleur de l'étiquette ou la place habituelle.

Repère : L'enfant retrouve son prénom même quand les étiquettes changent de position.

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

6. Le prénom puzzle

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

Pour « Le prénom puzzle », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Dites trois mots, faites-les répéter puis demandez quel morceau sonore revient. Utilisez des jetons pour matérialiser ce qui est entendu avant toute trace écrite.

Repère : La réponse est donnée à l'oral et peut être vérifiée en répétant lentement.

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

7. Le train des prénoms

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

Pour « Le train des prénoms », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Dites trois mots, faites-les répéter puis demandez quel morceau sonore revient. Utilisez des jetons pour matérialiser ce qui est entendu avant toute trace écrite.

Repère : La réponse est donnée à l'oral et peut être vérifiée en répétant lentement.

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

8. La boîte aux lettres

Durée : 5-8 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « La boîte aux lettres », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'La boîte aux lettres', 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 : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

9. Le prénom à entourer

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

Pour « Le prénom à entourer », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Dites trois mots, faites-les répéter puis demandez quel morceau sonore revient. Utilisez des jetons pour matérialiser ce qui est entendu avant toute trace écrite.

Repère : La réponse est donnée à l'oral et peut être vérifiée en répétant lentement.

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

10. L'appel autonome

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

Pour « L'appel autonome », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'L'appel autonome', 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.

11. Le prénom en capitales

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

Pour « Le prénom en capitales », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Dites trois mots, faites-les répéter puis demandez quel morceau sonore revient. Utilisez des jetons pour matérialiser ce qui est entendu avant toute trace écrite.

Repère : La réponse est donnée à l'oral et peut être vérifiée en répétant lentement.

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

12. Comparer deux prénoms

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

Pour « Comparer deux prénoms », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Dites trois mots, faites-les répéter puis demandez quel morceau sonore revient. Utilisez des jetons pour matérialiser ce qui est entendu avant toute trace écrite.

Repère : La réponse est donnée à l'oral et peut être vérifiée en répétant lentement.

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

13. Reconstituer sans modèle

Durée : 5-8 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Reconstituer sans modèle », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Reconstituer sans modèle', 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 : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

14. Signer une production

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

Pour « Signer une production », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Signer une production', 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.

15. Créer sa bande personnalisée

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

Pour « Créer sa bande personnalisée », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Créer sa bande personnalisée', 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.

Bandes-prénoms personnalisables

Mon prénom : _____

Mon prénom : _____

Mon prénom : _____

Mon prénom : _____

Mon prénom : _____

Mon prénom : _____

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.