

► Jouer (seul et à plusieurs) :

- *Scrabble*
 - *Le Compte est bon*
 - *Master mind*
 - Jeux de plateau avec utilisation de dés pour développer des compétences en calcul.
 - Jeu du « Qui est-ce ? » pour apprendre à poser des questions en isolant des variables parmi les visages.
 - Transformer les jeux classiques en jeux coopératifs, pour développer l'empathie. [Exemple avec les Petits chevaux.](#)
 - [Jeux et maths.](#)
 - Fabriquer un jeu et inventer la règle puis l'échanger avec celui qu'un copain aura inventé.
 - Jouer aux cartes : reconnaître les « dessins » des cartes, les trier.
- Avec les cartes 1 à 3 pour les élèves de petite section et de 1 à 6 pour les élèves de moyenne section et toutes les cartes pour les plus grands :
- * reconnaître les nombres sur les cartes
 - * jeu de memory avec les cartes : retrouver deux cartes qui ont le même nombre
 - * classer les cartes de la plus petite à la plus grande
 - * jouer à la bataille : repérer la plus grande carte
 - * le jeu du « pouilleux » etc.
- Jeu de la bataille navale à partir du CE1 (en créant ses grilles)
 - Jeu du petit bac : on choisit une lettre au hasard et, pour plusieurs catégories (prénom masculin, prénom féminin, ville, pays, animal...), chacun cherche un mot qui commence par cette lettre (accessible dès 6 ans).
 - Jouer avec des post-it à réaliser un dessin symétrique sur la vitre du salon (faire du pixel art).
 - le *Rubik's cube*
- Puis, des jeux de société, dont :
- *Chroni* (ex-Chronicards) : pour la chronologie historique
 - *Set* (chez Gigamic) pour faire varier ses critères de recherche
 - *Par Odin* pour initier les plus grands (CM1 et au-delà) au maniement des égalités mathématiques.
 - *L'île interdite* et *Kosmopolit* pour coopérer en famille.
 - *Qwinto* pour allier calcul mental simple, stratégie et chance.
 - Les jeux de chez Smartgames.

Source : <https://www.cahiers-pedagogiques.com/Faire-l-ecole-a-la-maison-sous-coronavirus>