

Les coins-jeux + Annexes ci dessous

Sources utilisées :

Académie de Caen-DSDEN de l'Orme (Groupe de travail mission pré-élémentaire)

Le jeu à l'école maternelle "Le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. L'enfant qui joue à l'école maternelle s'initie à la vie scolaire, et l'on oserait dire qu'il n'apprend rien en jouant ? " P. Kergomard.

Qu'est ce qu'un coin jeux ?

Un coin jeu est un espace de transition entre la maison et l'école. C'est un espace sécurisant pour l'enfant car ce dernier y retrouve des objets familiers.

Une typologie des coins-jeux (cf mission maternelle Créteil)

| Jeux d'imitation | Jeux moteurs | Jeux de construction | Jeux de manipulation | Jeux sensoriels |
|--|--|---|--|---|
| Cuisine Poupées Epicerie Voitures Téléphone ... | Porteurs Trotteurs Piscine de balles | Cubes Puzzles Blocs Pièces de bois Rondins Formes géométriques | Transvasements Graines, eau, sable, perles ... Jeux d'adresse Toupies ... | Parcours tactiles avec différents reliefs, matériaux Boîtes à formes, à toucher Encastremets Modelage |

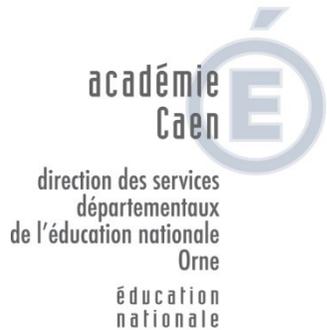
Quels sont les apprentissages en jeu ?

| Maitrise de la Langue | Découverte de l'écrit | Découvrir le monde | Vivre ensemble |
|--|--|---|--|
| Langage en situation <ul style="list-style-type: none"> Nommer Désigner Décrire Comparer Donner des ordres | <ul style="list-style-type: none"> Repérage d'étiquettes, d'affichettes etc. | Découvrir <ul style="list-style-type: none"> Les objets La matière Le vivant Les formes et grandeurs Approcher les quantités et les nombres Se repérer dans le temps Se repérer dans l'espace | Prise en compte de l'autre Ecouter, aider, coopérer Construire son identité Eprouver de la confiance en soi en jouant des rôles Exécuter en autonomie des tâches simples |
| Langage d'évocation <ul style="list-style-type: none"> Expliquer Justifier Interpréter Raconter Anticiper | | | |

→ voir dans l'annexe ci dessous les progressions de la TPS à la GS aux coins-jeux.

Annexe

FICHES PROGRESSIONS COINS JEUX



| | | |
|----------|-------------------|----------|
| Fiche 1 | Poupées | PS-MS |
| Fiche 2 | Dinette | PS |
| Fiche 3 | Dinette | MS |
| Fiche 4 | Malle à vêtements | PS |
| Fiche 5 | Malle à vêtements | MS |
| Fiche 6 | Malle à vêtements | GS |
| Fiche 7 | Garage | PS |
| Fiche 8 | Garage | MS |
| Fiche 9 | Garage | GS |
| Fiche 10 | Puzzles | PS-MS-GS |



FICHE 1 Coin : POUPEES

| Périodes | Matériel | Activité/consigne | Domaine et compétences visées | Différenciation | Evaluation |
|----------|--|---|---|--|---|
| 1 | Poupées Matériel de toilette Baignoires | Manipulation/Désignation Découverte libre Faire la toilette de poupées avec les enfants Variables : avec eau/ sans eau etc. | Découverte du monde Langage <ul style="list-style-type: none"> Désignation du lexique production d'énoncés | Etre à l'écoute de chacun, reformuler | Observation et repérage du lexique et des productions d'énoncés |
| 2 | Enlever le matériel de toilette Amener des vêtements, des chaussons, chaussures de toutes tailles, pour différentes saisons | Manipulation/Désignation Habillage et déshabillage des poupées. | Langage : <ul style="list-style-type: none"> Désignation du lexique Utilisation des verbes (enfiler, lacer, boutonner, etc.) et d'adjectifs Motricité fine | Proposer des vêtements plus ou moins faciles à enfiler, à nommer | Observation et repérage du lexique et des productions d'énoncés Réinvestissement dans les temps d'habillage et de déshabillage collectif |
| 3 | Poupées, matériel de toilette et vêtements, chaussures | Catégorisation Nommer, construire des rangements cartonnés, ranger selon des catégories, sous-catégories . | Langage : argumenter, justifier DDM : Apprendre à catégoriser, repérer ce qui est semblable, ce qui est différent, ce qui manque, ce qui est intrus, ce qui permet de nommer la catégorie etc... | Nature de la catégorisation attendue Proposer de la sous catégorisation pour certains | Observer la capacité à catégoriser, argumenter, justifier Jeu des intrus avec argumentation |
| 4 | Poupées, matériel de toilette et vêtements, chaussures, accessoires de rangement | Réinvestissement, réactivation Refaire fonctionner tous les éléments vus précédemment | Langage : en augmentant le niveau d'exigence dans tous les domaines | Constitution de s groupes en fonction des compétences langagières des élèves. | Observation sur grille de la maîtrise du lexique |
| 5 | Des photos des poupées dans différentes situations (différents moments de la toilette, de l'habillage etc..) | Maitriser la chronologie, augmenter le niveau d'abstraction de la représentation du monde Proposer des parcours de plusieurs photos à refaire, désigner, ranger, catégoriser etc. | Langage : lexique et syntaxe Maitriser le sens de lecture (gauche→droite) Introduction aux images séquentielles etc. | Nombre de photos en fonction des niveaux Remplacer photos par schémas ou dessins | Observation des énoncés et de leurs enchainements |

Jeux d'imitation

Jeux moteur

Jeux de construction

Jeux de manipulation

Jeux sensoriel

FICHE 2 Coin : DINETTE

Niveau de classe TPS

PS

MS

GS

| Périodes | Matériel | Activité/consigne | Domaine et compétences visées | Différenciation | Evaluation |
|----------|---|---|--|--|---|
| 1 | Table et chaises Vaisselle Casier de rangement | Manipulation : désignation Découverte, libre Mettre la table Variable : le nombre de convives | Découverte du monde Approche de petites quantités Correspondance terme à terme Résolution de problèmes Langage et désignation du lexique Production d'énoncés | Etre à l'écoute S'exprimer correctement Apprendre à nommer | Evaluation diagnostique de départ |
| 2 | Apport de contenants (boîtes du commerce, biberon) De fruits et légumes plastiques, pâtes etc. | Manipulation : désignation Mettre la table et servir à manger Variante : âge des convives Le type de repas | Ddm : différencier et trier Classer et comparer Désignation lexicale Production d'énoncés Acquisition de voc spécifique et de courtoisie Structuration du temps | Proposer différents repas de la journée Proposer différents convives (bébés, enfants, adultes) | Observation et repérages des énoncés Mise en commun oralisée Réinvestissement langagier à partir de leur vécu |
| 3 | Apport de bacs, casiers, meubles de rangement | Réinvestissement et prolongement Mettre la table Proposer un repas S'organiser pour ranger | Langage : argumenter et justifier Utilisation de verbes appropriés DDM : Catégoriser Repérer ce qui est semblable, différent, intrus Utilisation d'actions spécifiques Se repérer dans l'espace | Nature de la catégorisation | Observer la capacité à catégoriser, argumenter et justifier |

Jeux d'imitation

Jeux moteur

Jeux de construction

Jeux de manipulation

Jeux sensoriel

| Périodes | Matériel | Activité/consigne | Domaine et compétences visées | Différenciation | Evaluation |
|----------|---|---|--|--|--|
| 1 | Table et chaises Vaisselle Casier de rangement | Manipulation : désignation, organisation Découverte, libre Mettre la table Variantes : le nombre de convives (jusqu'à 6) Se répartir les rôles, s'accorder et vérifier | Découverte du monde Approche de petites quantités Correspondance terme à terme Résolution de problèmes Langage et désignation du lexique Production d'énoncés | Etre à l'écoute S'exprimer correctement Apprendre à nommer | Evaluation diagnostique de départ Observation et repérage du lexique et des productions d'énoncés ainsi que de la résolution des problèmes. |
| 2 | Apport de contenants (boites du commerce, biberon) De contenus (fruits et légumes plastiques, pâtes) Fiches, imagiers, photographies des aliments | Manipulation : désignation, organisation Mettre la table et servir un repas type (entrée, plat, dessert) Variante : avec ou sans fiche de référence de menu Avec codage, décodage de la fiche menu | DDM : différencier et trier Classer et comparer Désignation lexicale Production d'énoncés Acquisition de voc spécifique et de courtoisie Structuration du temps Se familiariser avec l'écrit | Proposer différents repas | Observation et repérages des énoncés Mise en commun oralisée Réinvestissement langagier à partir de leur vécu Vérification correspondance fiche écrite avec repas |
| 3 | Apport de mini four, lavabo et table de cuisson et petits matériels de lavage, séchage | Réinvestissement et prolongement Mettre la table Proposer un repas avec sa préparation, son installation, le nettoyage et le rangement. | Langage : argumenter et justifier Utilisation de verbes d'action appropriés DDM : Utilisation d'actions spécifiques Se repérer dans le temps Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène | Répartir les rôles si besoin. Aide ponctuelle dans le respect chronologique | Observer la capacité à s'organiser dans des tâches chronologiques |

FICHE 4 Coin : MALLE A VETEMENTSNiveau de classe TPS PS MS GS

| Périodes | Matériel | Activité/consigne | Domaine et compétences visées | Différenciation | Evaluation |
|----------|---|---|--|--|---|
| 1 | Malle avec des vêtements usuels (tee-shirt, pantalon, pull, gilet, chaussettes, etc.) | Découverte libre Nommer les vêtements | Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent | Etre à l'écoute de chacun | S'habiller en respectant la demande |
| 2 | Apporter d'autres vêtements (bonnets, écharpes, gants, etc.) | Nommer les vêtements Les associer à la saison | Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent Utiliser les verbes d'action (boutonner, enfiler, fermer, etc.) | Etre à l'écoute de chacun, reformuler | S'habiller en respectant la demande |
| 3 | Enrichir davantage la malle | Catégoriser (ranger les chaussettes ensemble, etc.) | Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent Comparer et classer selon la forme, la taille Construire des collections | Adapter la difficulté de catégorisation à chaque élève | Observer la capacité à catégoriser |
| 4 | Garder le contenu de la malle | Donner une contrainte liée au lexique (par exemple : Mettre un tee-shirt rouge) | Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et adjectifs) Comprendre une consigne simple dans une situation non ambiguë | Mettre en place des groupes de besoin en fonction des compétences des élèves | Observer sur grille la maîtrise du lexique |
| 5 | Contenu identique | Donner une contrainte liée aux photos Cibler les verbes d'action | Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier) Comprendre une consigne simple dans une situation non ambiguë | Complexifier la contrainte en fonction des élèves | Etre capable de décrire la photographie (noms et adjectifs travaillés) Respecter la contrainte pour s'habiller |

Jeux d'imitation Jeux moteur Jeux de construction Jeux de manipulation Jeux sensoriel **FICHE 5 Coin : MALLE A VETEMENTS**Niveau de classe TPS PS **MS** GS

| Périodes | Matériel | Activité/consigne | Domaine et compétences visées | Différenciation | Evaluation |
|----------|--|--|--|--|---|
| 1 | Malle avec des vêtements usuels (pantalon, gilet, tee-shirt, etc.). Vêtements plus diversifiés qu'en PS | Découverte libre Nommer les vêtements | Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent | Etre à l'écoute de chacun, reformuler | S'habiller en respectant la demande |
| 2 | Proposer de nombreux accessoires usuels : lunettes, chapeaux, ceinture, cravate, etc. | Nommer les vêtements Les associer à la saison (Prépare la valise pour aller à ...) | Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs) Repérage dans le temps | Proposer des situations d'habillage et préparer la valise | Vérifier le contenu de la valise en fonction de la « saison » S'attacher à la bonne construction des phrases |
| 3 | La même malle « Armoire » voire cartons de rangement | Ranger les vêtements dans l'armoire pour aborder la catégorisation | Langage : argumenter pour justifier le rangement | Adapter les catégorisations en fonction de chaque élève | Vérifier le rangement de l'armoire Vérifier les capacités à argumenter son choix |
| 4 | Proposer de nombreux accessoires et éléments thématiques : baguettes magiques, chapeaux de sorcière, capes, etc. | Découverte libre Se déguiser en fonction d'une contrainte | Développer son imagination dans des activités simulées proches de l'imaginaire Identifier les personnages de contes | Se déguiser à partir d'une carte personnage Se déguiser à partir d'un album | Vérifier que le déguisement correspond Argumenter, nommer et décrire |
| 5 | Proposer de nombreux accessoires et éléments thématiques : baguettes magiques, chapeaux de sorcière, capes, etc. | Préparer la valise du Chaperon Rouge, de Blanche Neige, etc. en incluant des intrus Mimer des verbes d'action Quizz : Qui est-ce ? | Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs) : connaître ce qui caractérise un personnage | Mettre plus ou moins d'intrus en fonction des compétences | Argumenter, nommer et décrire Vérifier que le déguisement correspond à la demande |

Jeux d'imitation

Jeux moteur

Jeux de construction

Jeux de manipulation

Jeux sensoriel

FICHE 6 Coin : MALLE A VETEMENTS

Niveau de classe TPS PS MS GS

| Périodes | Matériel | Activité/consigne | Domaine et compétences visées | Différenciation | Evaluation |
|----------|--|---|--|--|--|
| 1 | Proposer de nombreux accessoires et éléments thématiques : baguettes magiques, chapeaux de sorcière, capes, etc. | Jeu du robot : se déguiser en fonction d'une photo décrite par un camarade Mimer des verbes d'action Quizz : Qui est-ce ? | Réactivation du lexique lié à la malle Développer son imagination dans des activités simulées proches de l'imaginaire Identifier les personnages de contes | Se déguiser à partir d'une carte personnage Se déguiser à partir d'un album | Vérifier que le déguisement correspond Argumenter, nommer et décrire |
| 2 | Cartons/boîtes de rangement Création d'un affichage | Catégorisation : vêtements, accessoires, etc. | Catégorisation/Schématisation Production d'écrits tâtonnés | Aide et outils différents suivant les compétences des élèves | Vérifier par un jeu de familles des vêtements |
| 3 | Matériel identique | Jeu de la marchande : aller chercher ses vêtements en suivant une liste | Coder et décoder une liste | Variation des quantités | Adéquation entre la liste écrite et le contenu du panier |
| 4 | Matériel identique | Création d'un spectacle Ecriture collective ou par groupe de saynètes Jeux dramatiques | Produire un énoncé oral, un récit Mémoriser et jouer des saynettes | <i>Aide de l'enseignant</i> | S'investir et participer à un projet Qualité de l'interprétation des textes |
| 5 | Matériel identique | Création d'un photorécit du spectacle | Utiliser les nouvelles technologies Mémoriser et interpréter des saynettes | <i>Aide de l'enseignant</i> | -Autonomie dans l'utilisation du matériel, (appareil photo, enregistrement...) -Qualité de l'interprétation |

Jeux d'imitation Jeux moteur Jeux de construction Jeux de manipulation Jeux sensoriel **FICHE 7** Coin : GARAGENiveau de classe TPS PS MS GS

| Périodes | Matériel | Activité/consigne | Domaine et compétences visées | Différenciation | Evaluation |
|----------|--|--|---|---|--|
| 1 | Voiture, garage | <ol style="list-style-type: none"> « Range les voitures dans le garage » « Range ensemble celles qui se ressemblent » « Range par couleur » | -Trier, classer des objets -Expliciter la (les) catégorisation(s) opérée(s) - Classer selon plusieurs critères Lexique voitures (roues, carrosserie...), couleur, type de véhicules, éléments du garage, lexique spatial (en ligne, côte à côte, en haut, en bas...) | Proposer des sous-catégories | Capacité à catégoriser en rangeant |
| 2 | Voitures, garages, tapis de circulation, personnages | « Jeux de déplacements verbalisés par l'adulte ou les élèves » | - S'approprier le langage : lexique et syntaxe en lien avec les noms, les verbes d'actions, adverbess... (partir, rouler, passer, avancer, reculer, tourner, écraser, conduire, ouvrir, se poser, jouer, casser, donner, prêter, prendre, rendre, garder) | - exigences lexicales et syntaxiques en fonction des compétences langagières des élèves | Produire des phrases correctes en employant un lexique approprié |
| 3 | Voitures, garages, personnages | « Donne un personnage à chaque voiture » | Estimer des quantités -dénombrer, comparer des collections | - varier la quantité demandée en fonction des compétences des élèves | - Comparer des quantités Dénombrer en pointant correctement - Retenir une quantité |
| 4 | Voitures, camions, motos, garage, tapis de circulation | « Continue l'embouteillage en alternant les deux couleurs » | Se repérer dans l'espace - respecter un algorithme à deux éléments | - voitures déjà sélectionnées ou non | - respecter un algorithme |
| 5 | Voiture, garage, tapis de circulation, kaplas | « Construis un circuit avec les kaplas » | Découvrir les objets - Créer - réaliser une maquette, adapter son geste aux contraintes et au matériel | Aide de l'enseignant | - construire un circuit fonctionnel |

Jeux d'imitation ☐

Jeux moteur ☐

Jeux de construction ☐

Jeux de manipulation ☐

Jeux sensoriel ☐

FICHE 8 Coin : GARAGE

Niveau de classe TPS ☐ PS ☐ MS ☐ GS☐

| Périodes | Matériel | Activité/consigne | Domaine et compétences visées | Différenciation | Evaluation |
|----------|--|---|--|---|--|
| 1 | Voitures, véhicules autres, garage | 1 « Range les véhicules dans le garage » 2 « Range ensemble les véhicules qui se ressemblent » 3 « Range par couleur et par type de véhicule... » | -Trier, classer des objets -Expliciter la (les) catégorisation opérée - Classer selon plusieurs critères Lexique voitures (roues, carrosserie...), couleur, type de véhicules, éléments du garage, lexique spatial (en ligne, côte à côte, en haut, en bas...) | - proposer des sous-catégories | - repérer des caractéristiques communes |
| 2 | Voiture, garage, tapis de circulation, personnages | 1 « déplacement libre des voitures » 2 « déplacer et dire ce qu'on fait à un camarade » 2 « faire une course poursuite et un troisième élève commente » | - s'approprier le langage - se déplacer sur une piste - situer un objet par rapport à d'autres - lexique : se déplacer, circuler, panneau accélérer/ralentir, s'approcher, rattraper, doubler, se garer, stationner, s'enfuir, bloquer, accident, percuter, cogner, rond point, passage piéton, renverser, écraser | - exigences lexicales et syntaxiques en fonction des compétences des élèves | - utilisation pertinente du lexique |
| 3 | Voiture et autres véhicules (camion, deux roues, tracteurs..., tapis de circulation) | « Créer un embouteillage en alternant les couleurs ou les véhicules » | - respecter un algorithme Lexique : idem période précédente + noms des différents véhicules, embouteillage, | Algorithmes à deux ou trois éléments Algorithmes commencés | - respecter un algorithme |
| 4 | Voitures, garages, personnages | 1 « Donne une voiture à chaque personnage » 2 « Va chercher assez de voitures pour que chaque personnage en ait une » 3 « idem en un seul voyage » | Estimer des quantités -dénombrer une collection, mémoriser une quantité - résoudre des problèmes portant sur des quantités | Varié les quantités en fonction des compétences des élèves | -Dénombrer une collection et la mémoriser |
| 5 | Voitures, tapis de circulation, planchettes Kapla, personnages | 1 « Construis un circuit pour agrandir l'espace de circulation » 2 « jeu du robot » avec un modèle taille réelle | - situer des objets dans l'espace, réaliser une maquette, s'approprier le langage comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage dans l'espace | Varié le nombre de Kaplas | - Produire un énoncé compréhensible - comprendre un message |

Jeux d'imitation **Jeux moteur** **Jeux de construction** **Jeux de manipulation** **Jeux sensoriel** **FICHE 9 Coin : GARAGE****Niveau de classe** TPS PS MS GS

| Périodes | Matériel | Activité/consigne | Domaine et compétences visées | Différenciation | Evaluation |
|----------|--|---|---|--|---|
| 1 | Voitures + autres types de moyens de transport | 1 Jeu avec les nouveaux moyens de transport 2 « Ranger les véhicules » | Catégorisation Classer les moyens de transport (codage et affichages en lien) lexique des noms et des verbes d'action en lien | - pour certains élèves sous-catégories - classement avec deux critères | - repérer des caractéristiques communes - connaître les familles de moyens de transport |
| 2 | Camions benne, roues, voitures, tapis de circulation, garages, personnages | 1 « Chaque camion doit transporter X roues jusqu'au garage, va chercher le nombre exact de roues dans la réserve » 2 « Va chercher des personnages de manière à ce qu'il y ait autant de passagers dans chaque voiture » | Estimer des quantités - réaliser une distribution, résoudre des problèmes portant sur des quantités Lexique : : démarrer, dépasser, se croiser, s'arrêter, se garer, transporter, charger, manquer, disparaître, s'amuser, échanger, tendre, | - quantités variables suivant les compétences des élèves - restreindre le nombre de voyages | - réaliser une distribution -résoudre des problèmes portant sur des quantités |
| 3 | Voitures, garages, tapis de circulation | 1 « Suis l'itinéraire dicté par ton camarade» 2 « Dans l'embouteillage, décris la quatrième voiture (cinquième, dixième...))» | S'approprier le langage - nommer et formuler en se faisant comprendre une action - comprendre un message et agir de façon pertinente - utiliser les adverbes de temps - comprendre une désignation ordinale | - itinéraire dicté par l'enseignante aux élèves plus en difficulté | - énoncer un itinéraire - suivre un itinéraire oral - comprendre une désignation ordinale |
| 4 | Voitures, garages, tapis de circulation | 1 « Dessine l'itinéraire que ton camarade a suivi » 2 « Suis l'itinéraire dessiné » | Structurer l'espace - coder et décoder un itinéraire, se repérer dans l'espace d'une page | - itinéraire imité ou non - représentations du tapis : photographies ou schémas | - suivre un itinéraire - représenter un itinéraire |
| 5 | Voiture, planchettes Kapla, panneaux, arbres... | 1 « Construis le même circuit que le modèle de la photo (le schéma)» 2 « idem en écrivant une commande » | - situer des objets dans l'espace, - réaliser une maquette, comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage dans l'espace - faire une liste | -Modèles plus ou moins complexes | - reproduire un circuit à partir d'un modèle en deux dimensions - coder des objets et établir une liste correspondant au circuit |

Jeux d'imitation Jeux moteur Jeux de construction Jeux de manipulation Jeux sensoriel **FICHE 10** Coin : PUZZLESNiveau de classe TPS PS MS GS

| Périodes | Matériel | Activité/consigne | Domaine et compétences visées | Différenciation | Evaluation |
|----------|--|--|--|--|---|
| 1 | Pâte à modeler Objets solides Manipulation libre d'encastresments (pièces en bois, solides...) | Fabrication d'empreintes Placer les pièces | DDM / Arts visuels DDM | Validation par superposition ou encastrement | |
| 2 | Morceaux mélangés (pièces cartonnées..) TICE * | Associer une forme à son encastrement / empreinte | DDM | Formes réversibles ou non | Coller la pièce sur son empreinte |
| 3 | Puzzles simples TICE * | Orientation des pièces Reconstituer une image Situer des éléments les uns par rapport aux autres. | DDM | Nombre de pièces | Auto-évaluation (Rangement dans l'étagère /Autonomie) |
| 4 | Puzzles personnalisables TICE * | Orientation des pièces. Découpage Reconstituer une image Situer des éléments les uns par rapport aux autres. Lien avec d'autres disciplines | DDM Ou autres (Albums de littérature de Jeunesse, EPS...) | Nombre de pièces Accès au modèle | Auto-évaluation (lien avec les tableaux à double entrée) http://classematernelle.canalblog.com |
| 5 | Puzzles complexes TICE * | Reconstituer une image Situer des éléments les uns par rapport aux autres. Discrimination visuelle, savoir reproduire un puzzle à partir d'un modèle. S'orienter dans l'espace. | DDM Ou autres (Albums de littérature de Jeunesse, EPS...) | Nombre de pièces Accès au modèle | Observation des stratégies, explication par les enfants. Recherche des coins du puzzle, des bords du puzzle... |

TICE et Puzzles : PuzMat : logiciel permettant de fabriquer des puzzles à partir d'images importées. Learning Apps : générateur d'activités en ligne dont activité de type puzzle. Echos d'écoles <http://echosdecole.com/games/search?s=morceaux>. TBI, IPAD