

Séance : Loto des scènes des albums « Le Petit chaperon rouge dans les albums ...» mars avril 2012

Domaines : S'approprier le langage: échanger, s'exprimer, comprendre, progresser vers la maîtrise de la langue française
Découvrir la langue écrite

Compétence(s) visée(s) :

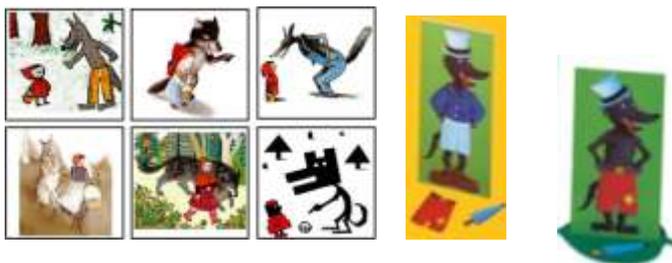
Se faire comprendre pour les besoins de la vie scolaire
Comprendre une histoire courte
Comprendre et acquérir un vocabulaire
Connaître quelques contes

Objectif(s) :

Oser prendre la parole dans un petit groupe, justifier ses choix
Classer des illustrations qui représentent des moments identiques dans les différents albums
Décrire les actions des personnages
Comprendre , acquérir le vocabulaire propre à l'album
Respecter une règle de jeu, coopérer pour gagner

Organisation matérielle :

7 albums du PCR..
7 planches de loto
49 images scènes des moments charnières des PCR dans un sac
Loup aimanté + habits du jeu le loup chez Nathan



Règle du jeu :

6 joueurs maximum , 4 planches sont posées sur la table . Augmenter le nombre de planches pour varier les difficultés .un enfant tire une carte dans un sac chacun son tour .

Dans le sac , mettre les 28 cartes correspondantes aux planches et ajouter 3 cartes intrus correspondant aux planches non placées sur la table

Exemple: 7 images de la rencontre du PCR avec le loup, 7 images le loup frappe à la porte de la grand-mère, 7 images loup déguisé en grand-mère, 7 images de la fin de l'histoire + 3 intrus (PCR mangée, PCR à la porte, attaque de la gdm)

Tous les joueurs jouent contre le loup , à chaque fois qu'un enfant classe une image sur la mauvaise planche : il doit placer un vêtement sur le loup

Déroulement:

Le premier joueur prend une carte de son choix : il décrit sa carte avant de la poser sur une planche
Le deuxième joueur prend une carte qu'il décrit , si sa carte illustre le même moment que le joueur précédent, il la place sur la même carte de loto ; sinon il la place sur une nouvelle carte de loto
But du jeu : Remplir les planches de jeu. avant que le loup ne soit habillé.

Prolongement en jeu de 7 familles :

Matériel : 49 cartes **Nombre de joueurs :** 7 joueurs.

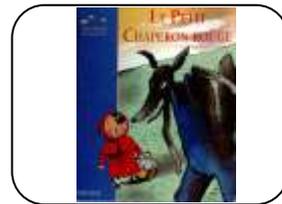
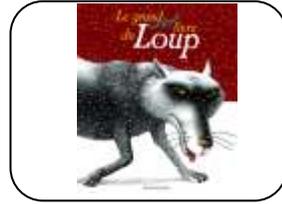
Règles du jeu : Les cartes étant distribuées totalement entre les joueurs, chacun d'eux, à son tour cherche à obtenir de ses adversaires les cartes qui lui manquent pour compléter une ou plusieurs familles. La demande se fait carte par carte autant de fois que la carte demandée est bien dans la main du joueur sollicité. Quand ce dernier n'a pas cette carte, c'est à son tour de choisir l'adversaire à qui il compte prendre des cartes, et ainsi de suite...

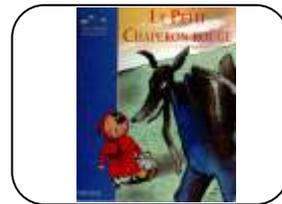
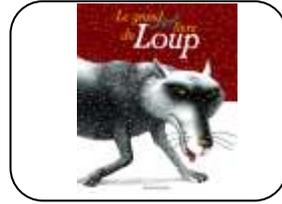
Bien entendu celui qui a remis des cartes peut les récupérer quand c'est à son tour de faire la demande. Pour faciliter le classement des cartes dans la main chaque famille a une couleur différente. Il est possible d'enlever certaines cartes (personnages ou couleurs) pour simplifier le jeu.

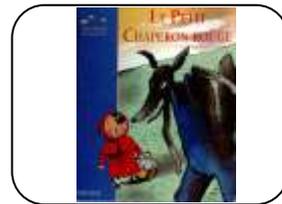
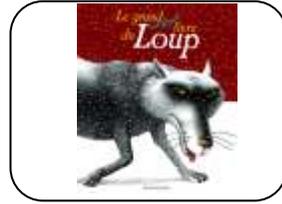
But du jeu : Le gagnant est celui des joueurs qui a posé devant lui le plus de familles complètes.

Critères de réussite – Evaluation :

Décrire l'action et le moment représenté sur sa carte par une phrase simple .
Comparer les cartes et les classer selon un critère : illustrer la même action







Empty rectangular box for notes or drawing.



Empty rectangular box for notes or drawing.

Empty rectangular box for notes or drawing.

Empty rectangular box for notes or drawing.

