

Séance : Loto des personnages de l'album « Dis moi ours brun ... » PS octobre 2011

Domaine : S'appropriier le langage

échanger, s'exprimer, comprendre, progresser vers la maîtrise de la langue française

Compétence(s) visée(s) :

Se faire comprendre pour les besoins de la vie scolaire

Comprendre une histoire courte

Comprendre et acquérir un vocabulaire

Objectif(s) :

Oser prendre la parole dans un petit groupe

Désigner, nommer les personnages

Pointer, répéter ce qui est désigné

S'approprier les noms des couleurs

Comprendre, acquérir le vocabulaire propre à l'album

Respecter une règle de jeu

Organisation matérielle :

* Album "Dis-moi Ours brun ... "

36 images des personnages en couleur dans un sac

6 planches de loto des personnages différentes de l'histoire plastifiées

Critères de réussite - Evaluation :

Répète le personnage désigné

A mémorisé le vocabulaire des personnages et des couleurs

Associe 2 images identiques

Analyse :

Règles du jeu :

- 6 joueurs maximum et un meneur de jeu (adulte ou enfant) qui tire les cartes.
- Chaque joueur doit associer les cartes personnages avec les personnages sur sa planche de loto.
- Le premier joueur qui a fini sa planche loto a gagné.

Déroulement:

Chaque joueur tire une planche au hasard: il prend connaissance de ses images.

Le meneur tire une carte et la montre à tout le monde : il annonce le nom du mot représenté et sa couleur

Le meneur de jeu laisse la carte découverte entre 5 et 15 secondes.

Si personne ne la réclame, il la remet dans la pioche.

But du jeu : Remplir le plus rapidement possible sa (ses) planche(s) de jeu.

>>> Prolongement en mémoire

Matériel : 24 cartes (12 images et 12 images : utiliser les 2 premières cartes du jeu de loto à imprimer 2 fois)

Nombre de joueurs : 6 joueurs.

Règles du jeu :

- Mélanger les cartes et bien les ordonner (en lignes et colonnes) face contre table au milieu de la surface de jeu.

- Tour à tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur retourne deux cartes en les nommant : s'il retourne une paire, il la conserve et peut rejouer, sinon il retourne les cartes face contre table SANS LES DEPLACER, et c'est au joueur suivant de jouer.

But du jeu : Gagner un maximum de paires.

Variantes :

Il est possible d'utiliser les cartes du loto, ou encore de n'imprimer que les cartes images par exemple, etc., pour faire varier les degrés de difficulté de ce jeu.

Dans un premier temps, pour se familiariser avec le jeu, les cartes peuvent être placées face visible sur la surface de jeu et les paires faites collectivement.