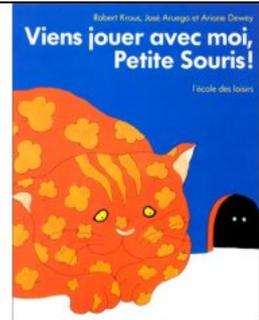


**Album :** « Viens jouer avec moi petite souris »

**Jeu :** « Puzzles chien, chat, souris »



**Cycle concerné:** 2

**Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :**

- Ecouter autrui, demander des informations et accepter les orientations de l'échange.
- Respecter les règles du jeu.

<b>Compétences culturelles</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliser l'album comme référent d'apprentissage</li><li>• Jouer pour apprendre</li></ul>
<b>Compétences linguistiques</b>	<p><b>Morpho-syntaxe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Phrase déclarative et/ou impérative : <i>Je voudrais... ; Je veux... ; Donne moi ... ; Il me faut/faudrait....</i></li><li>• Formule de réponse : <i>je l' / les ai déjà..</i></li><li>• Temps présent de l'indicatif et/ou du conditionnel</li><li>• Clôture : <i>...J'ai gagné... Ca y'est j'ai fini, mon puzzle est terminé/fini...</i></li><li>• Les déterminants : <i>le ; la ; les...</i></li></ul> <p><b>Lexique :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les parties du corps</li><li>• Les animaux (<i>chat ; chien ; souris</i>)</li></ul> <p><b>Phonologie :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sons inconnus dans la langue d'origine</li></ul>
<b>Compétences pragmatiques / de communication</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formulation d'une demande</li><li>• Formulation d'une clôture de jeu</li><li>• Variation de la forme d'adresse (vouvoiement, tutoiement) suivant la personne qui tient le rôle du meneur de jeu.</li></ul>

**VARIANTE :**

Pour favoriser les interactions entre élèves, il faut désigner un joueur qui aura le rôle de « distributeur » de morceaux de puzzle.

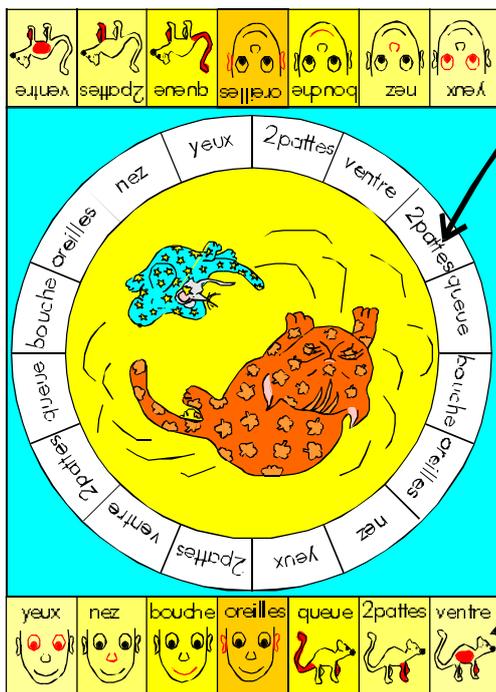
# Jeu de lecture

## Viens jouer avec moi petite souris!

Matériel: -une plaque de jeu

- 6 puzzles: 2 du chien, 2 du chat, 2 de la souris
- un dé
- 6 pions

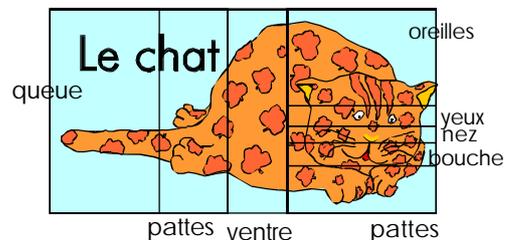
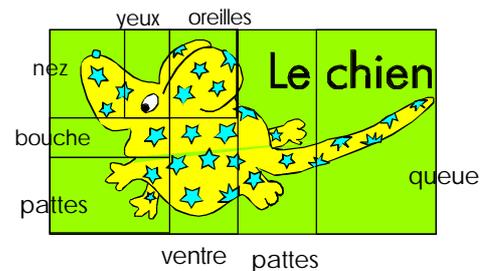
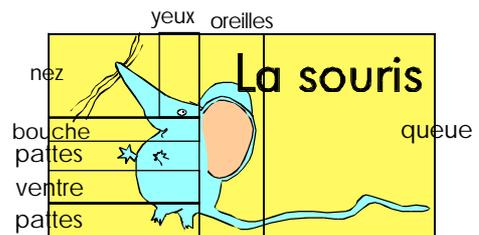
Description du matériel: la plaque de jeu



frisesur laquelle se déplace les pions.

"dictionnaire" référence, pour savoir quelle pièce du puzzle le joueur peut prendre.

les puzzles



Nombre de joueurs: 2 à 6

But du jeu: finir son puzzle en premier

Déroulement: Chaque joueur choisi le puzzle qu'il veut réaliser, puis, ils posent leur pion sur une case de la frise.

Le premier joueur (désigné selon votre choix), lance le dé, et déplace son pion vers la droite ou la gauche du nombre de cases indiqué par le dé. Le mot écrit sur sa case d'arrivée lui indique quel morceau de puzzle il peut mettre en place. (Il peut s'aider du dictionnaire pour trouver la signification du mot)

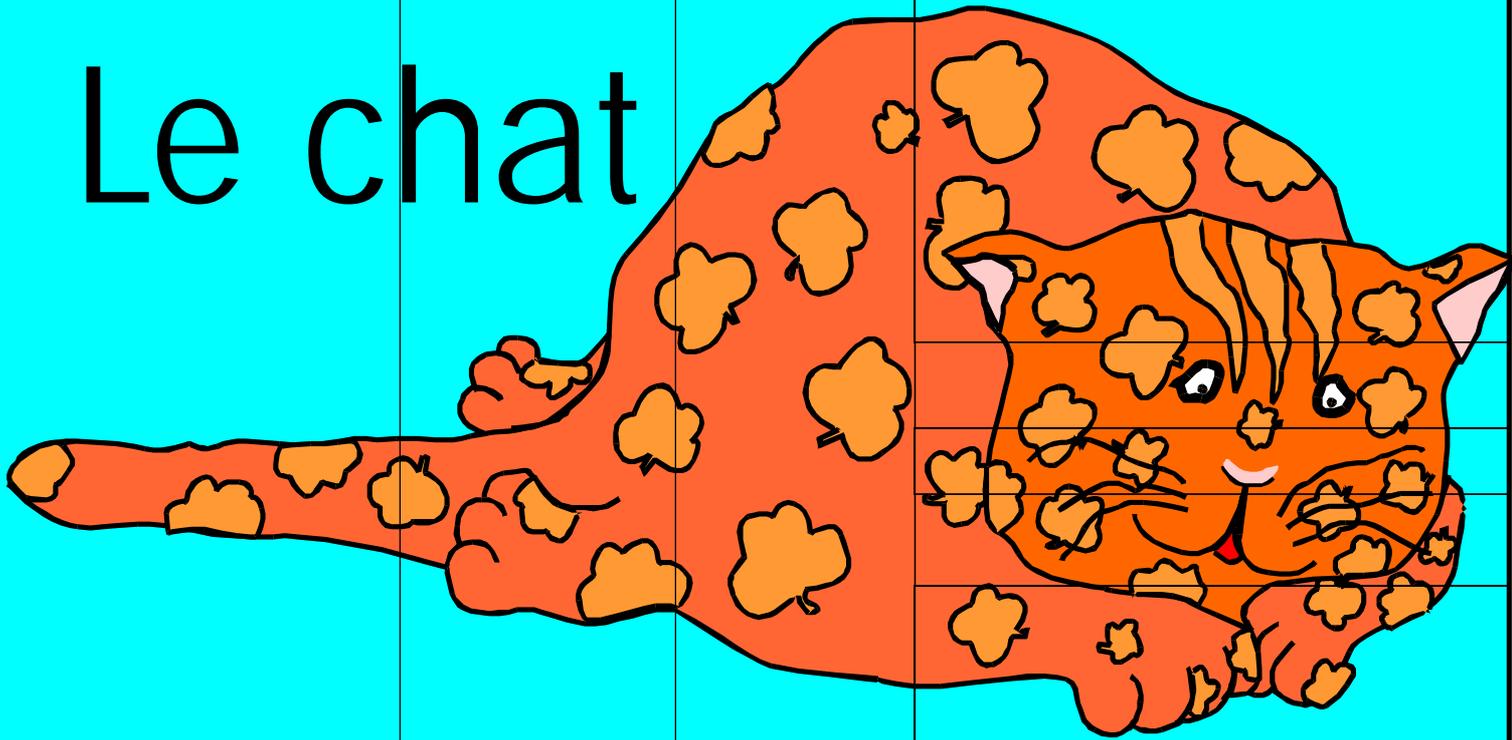
Puis c'est au tour du deuxième joueur.

Si l'un des joueurs tombe sur une case indiquant le nom d'une partie de son puzzle qu'il a déjà, il passe son tour.

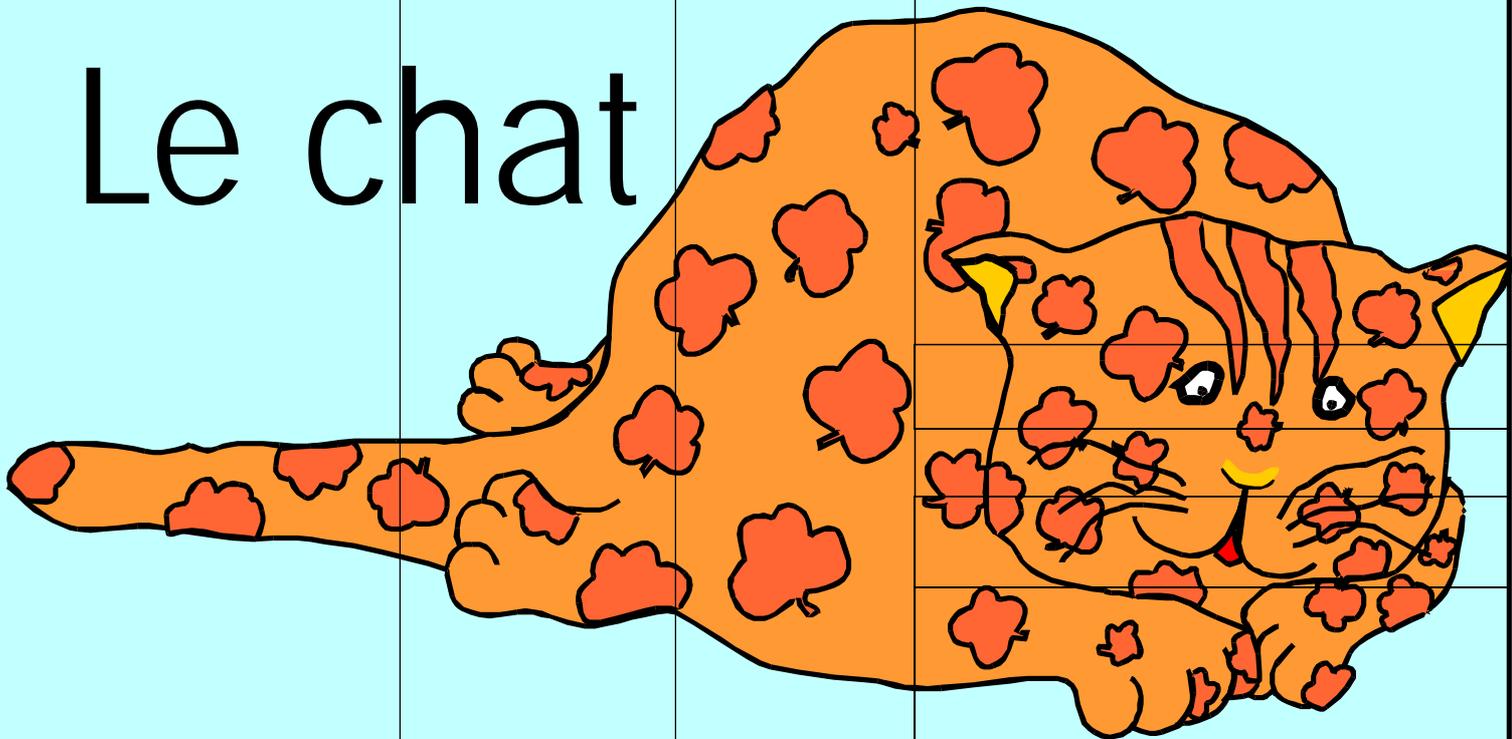
Le gagnant est celui qui finira son puzzle en premier.

Activités préparatoires: réalisation libre des puzzles.

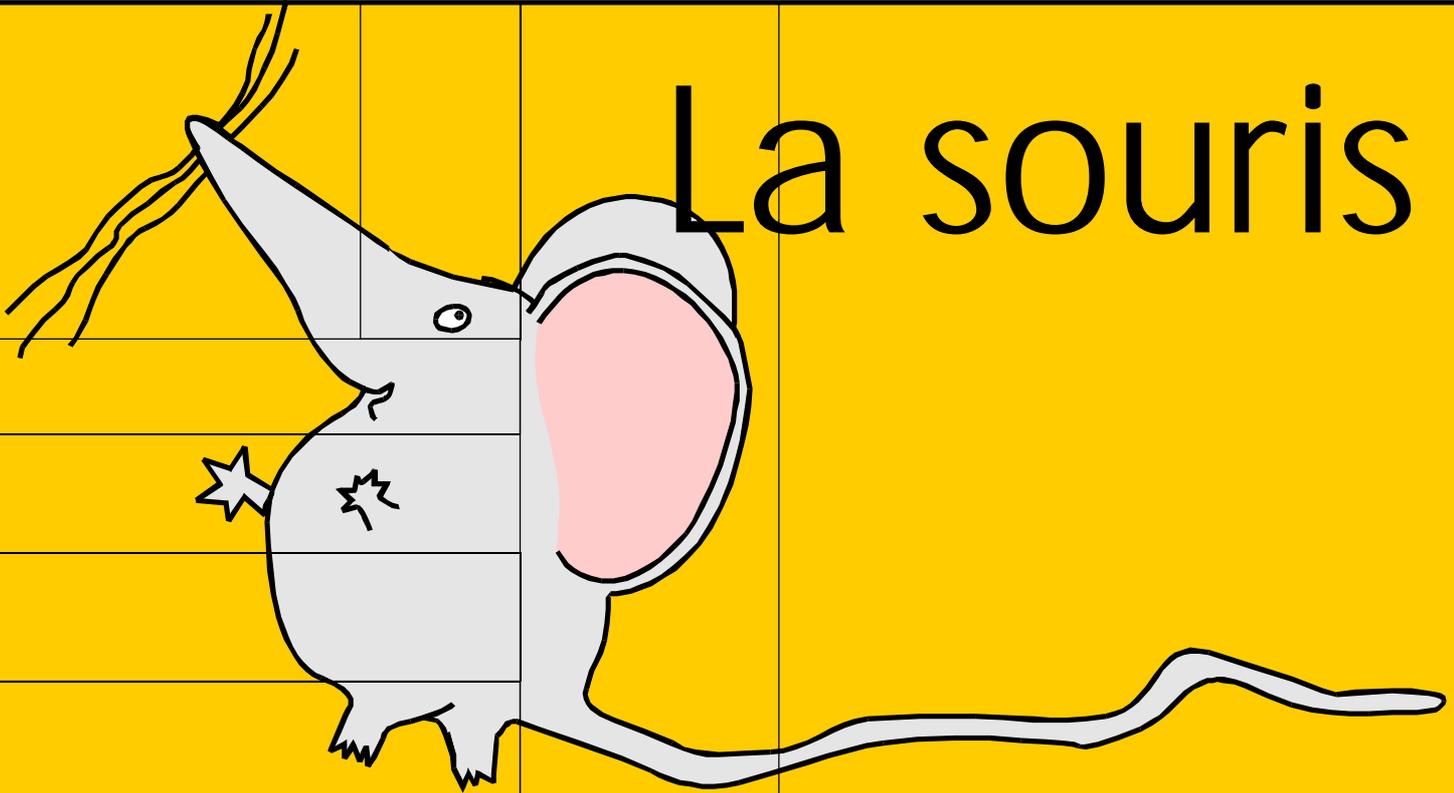
Le chat



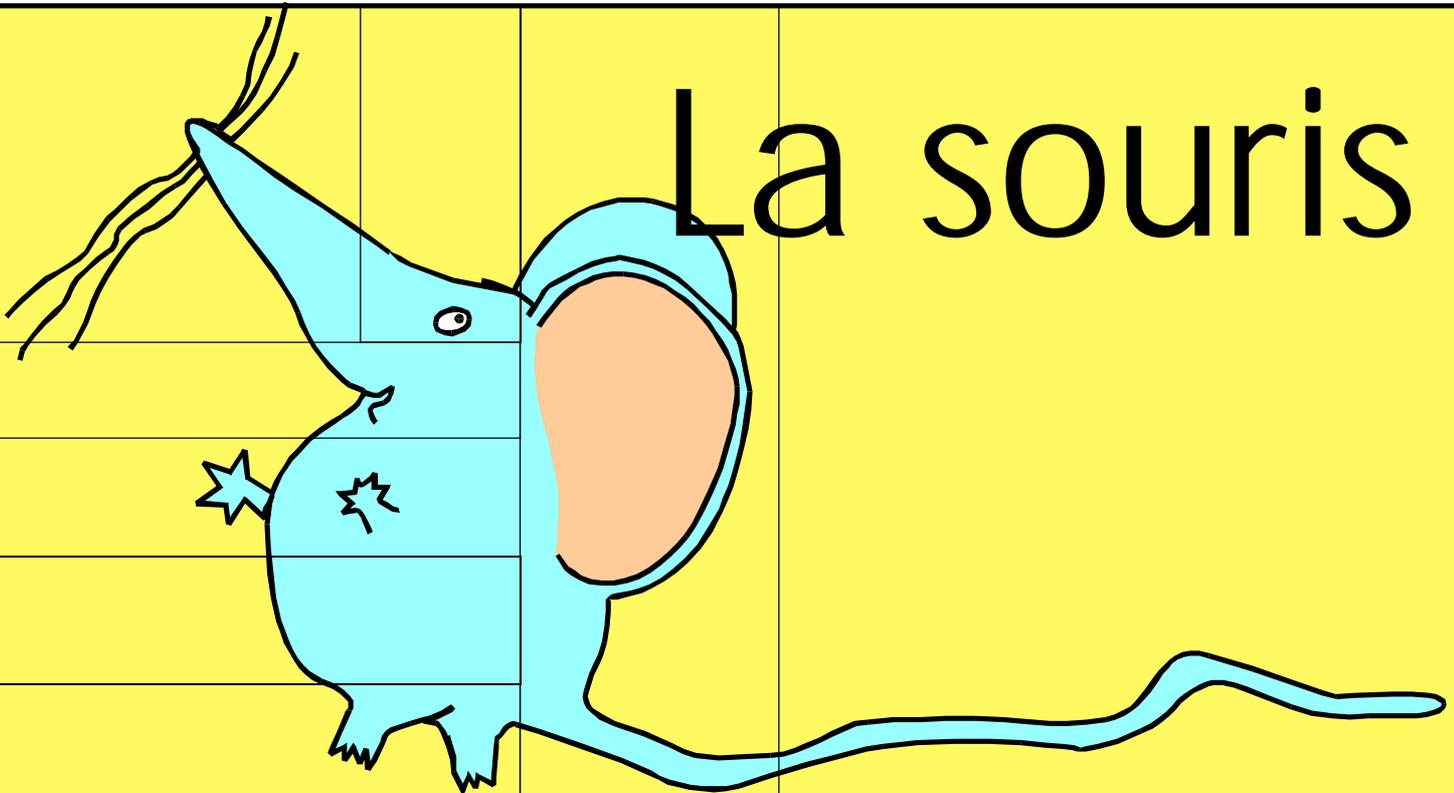
Le chat

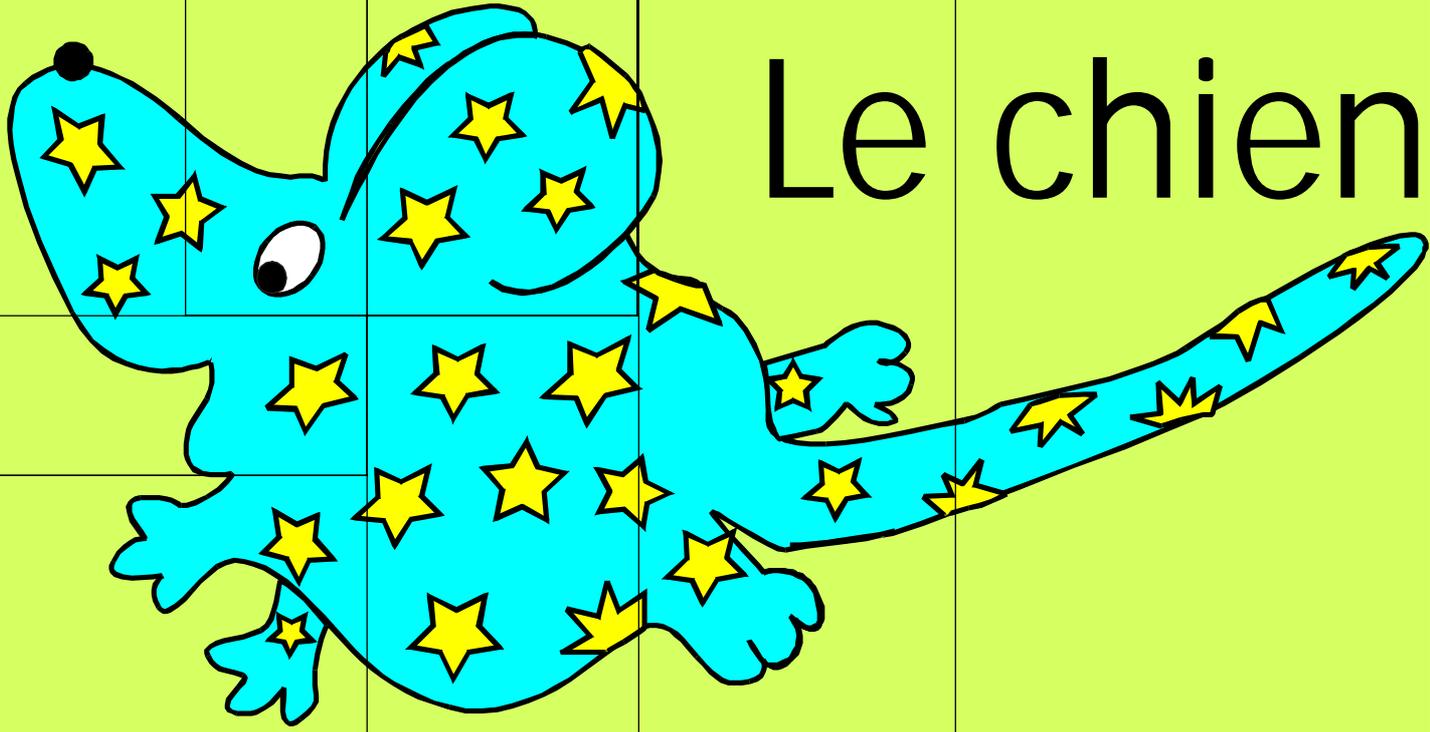


La souris

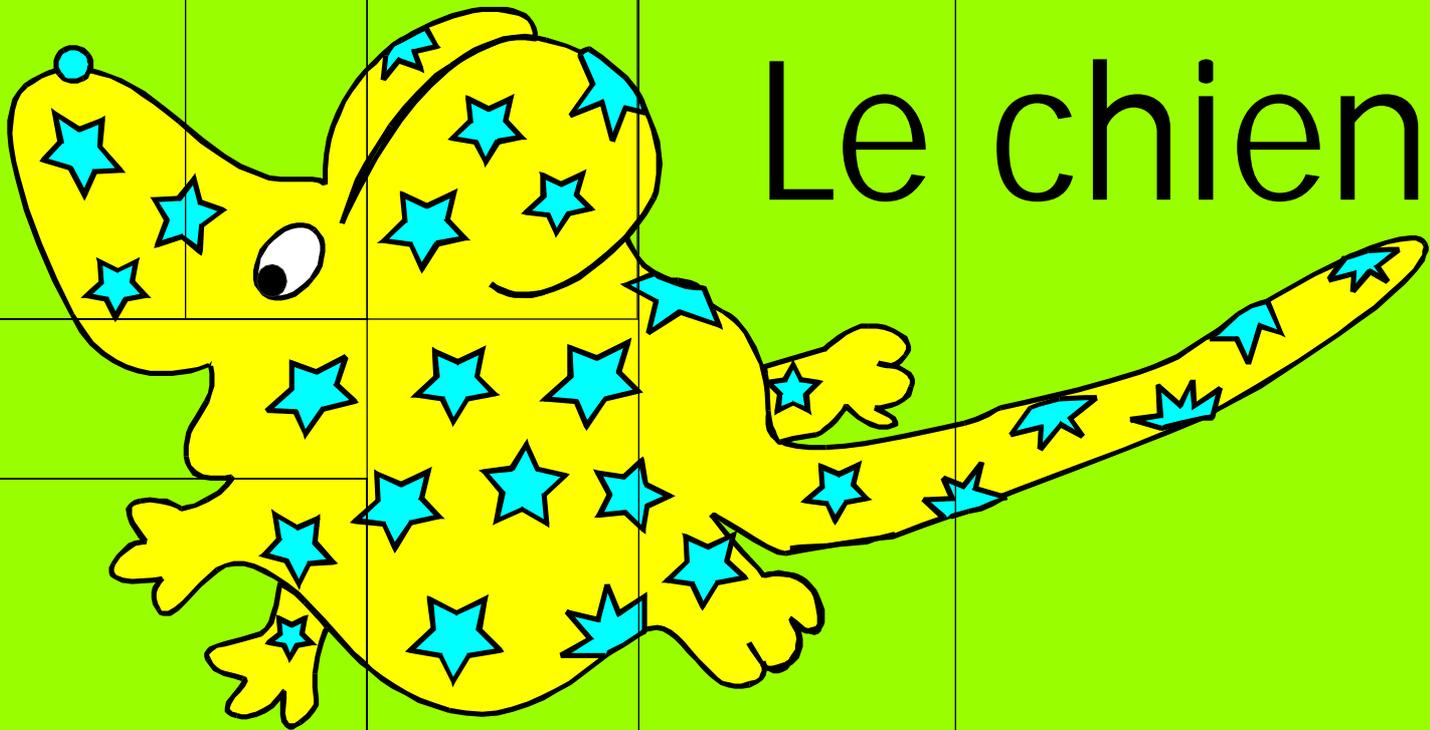


La souris

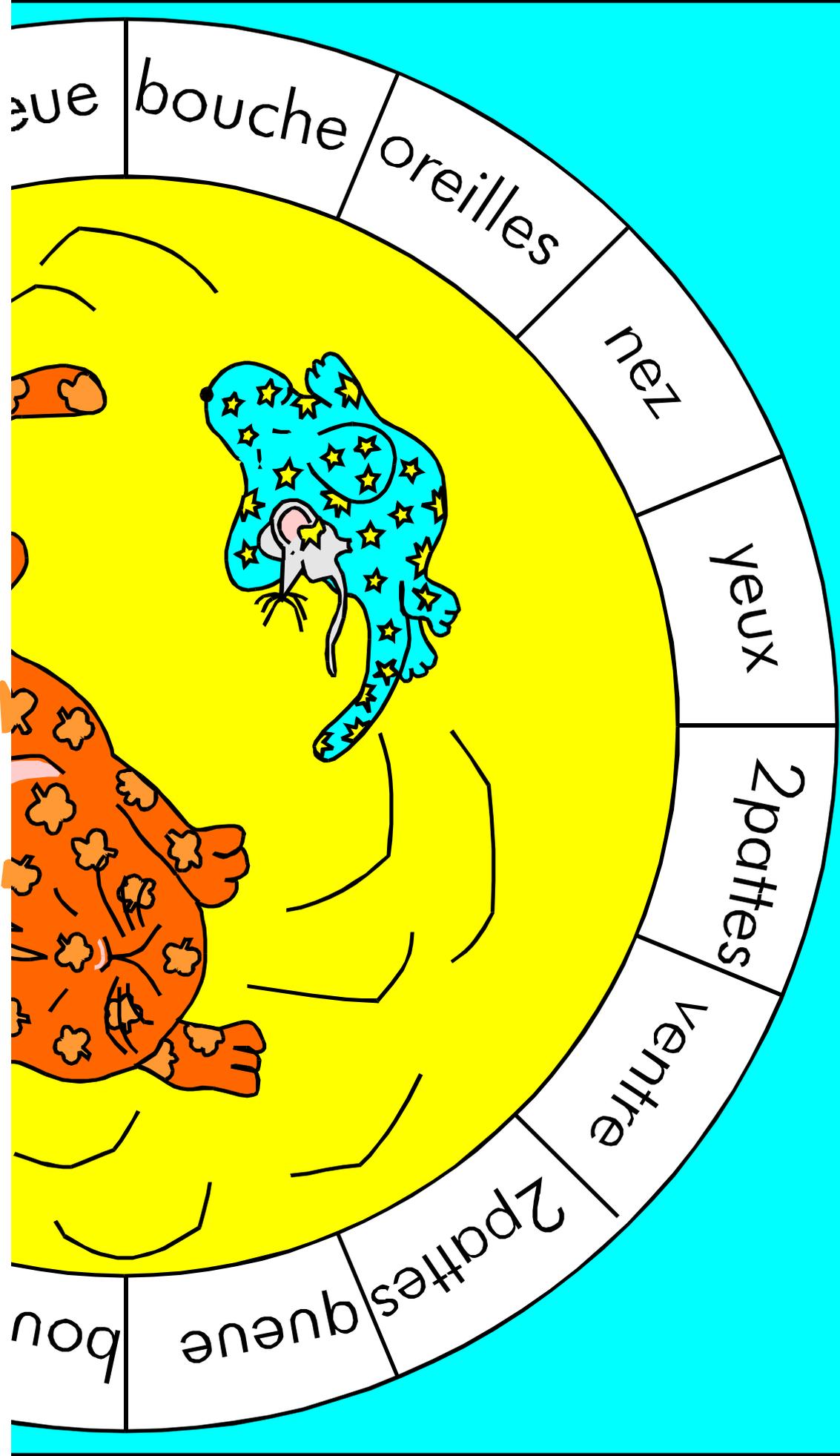




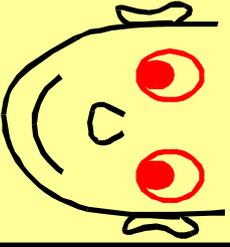
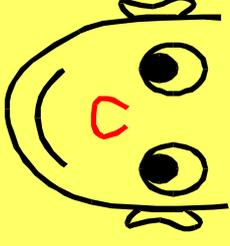
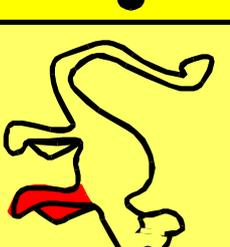
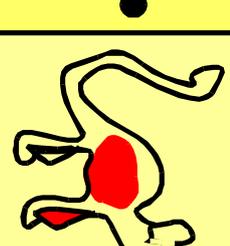
Le chien

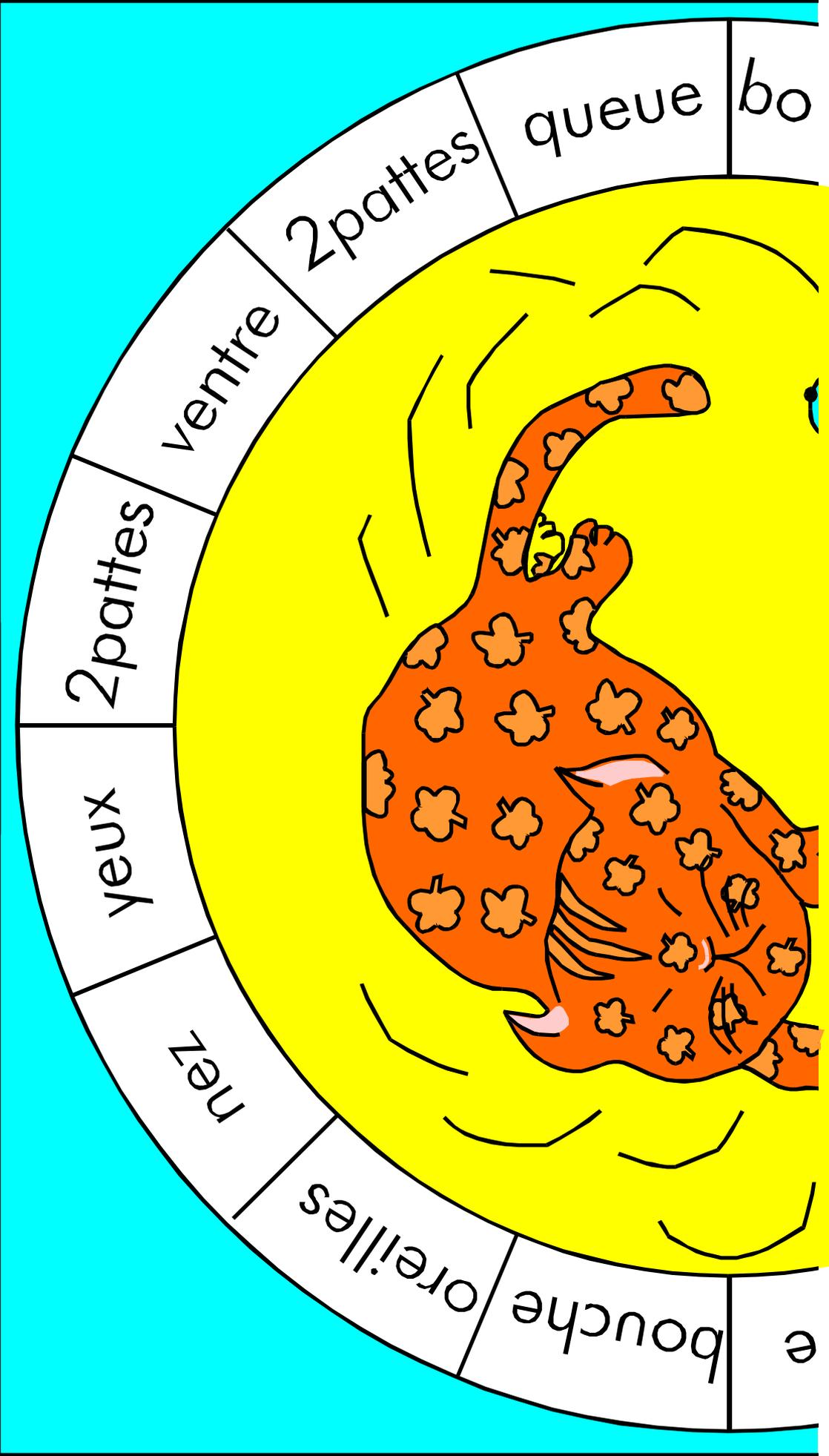


Le chien



yeux	
nez	
bouche	
oreilles	
queue	
2 pattes	
ventre	

	yeux
	nez
	bouche
	oreilles
	queue
	2pattes
	ventre



Le chat

--	--	--	--	--

La souris


Le chien


Le chat


La souris


Le chien
