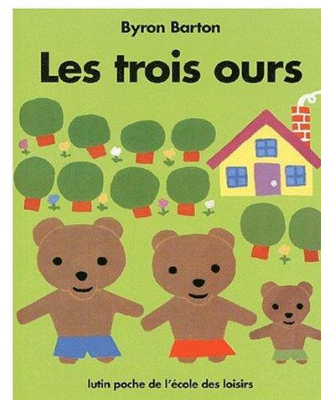


**Album** : Les trois ours de Byron Barton

**Jeu** : Les trois ours  
(variante d'un loto)



**Classe(s) concernée(s)** : PS

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

- Produire des phrases correctes même très courtes
- Apprendre à dialoguer avec des camarades
- Respecter les règles d'un jeu

<b>Compétences culturelles</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jouer à un jeu de société</li><li>• Connaître un conte du patrimoine culturel européen</li></ul>
<b>Compétences linguistiques</b>	<p><b>-Morpho-syntaxe</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliser la structure « Je voudrais... stp. Merci. »</li><li>• Utiliser le complément du nom approprié (ex : le bol <u>de</u> Maman)</li></ul> <p><b>-Lexique</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Maman, Papa, Petit</li><li>• Bol, fauteuil, lit</li></ul> <p><b>-Phonologie</b> : cf « livret sur les difficultés phonétiques selon la langue d'origine » (site CRAVIE)</p>
<b>Compétences pragmatiques/ de communication</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliser les formules de politesse : s'il te plaît, merci</li><li>• S'adresser au meneur de jeu (l'enseignant)</li><li>• Demander uniquement les objets manquants</li></ul>

**Remarques** :

Variante : Même jeu mais en ajoutant les adjectifs concernant la taille : « Je voudrais le petit bol »

# LES 3 OURS

## Matériel :

- une planche de jeu par joueur (annexe 1)
- 36 cartes de jeu en couleur (annexe 2)

Nombre de joueurs : 6 enfants et un meneur de jeu (l'enseignant)

But du jeu : compléter sa planche avec les objets en couleurs manquants

## Mise en place :

Chaque enfant a une planche de jeu devant lui. L'enseignant aura préalablement colorié un objet différent par personnage sur chaque planche (voir annexe 3). L'enseignant dispose des cartes en couleur (face visible) devant lui.

## Déroulement :

A tour de rôle, chaque joueur doit demander une de ses cartes manquantes au meneur de jeu, en utilisant la formule : « Je voudrais le... de ... s'il te plaît ! Merci ! »

*Exemple : je voudrais le bol de Maman Ours, s'il te plaît ! Merci !»*

Le meneur donne la carte demandée et le joueur la place sur le dessin en noir et blanc correspondant.

Le jeu prend fin quand toutes les planches sont complétées.

