

Album : « roule galette... »

Jeu : « À moi la galette »



Cycle concerné : 1

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :

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

Compétences culturelles	<ul style="list-style-type: none">• Jouer pour apprendre• Utiliser l'album comme référent d'apprentissage• Comptine des nombres de 1 à 6• Fête calendaire : l'Épiphanie / La galette des Rois
Compétences linguistiques	<p>Morpho-syntaxe :</p> <ul style="list-style-type: none">• Phrases déclaratives : <i>Je prends, je reprends, je donne, je redonne ...</i>• Phrases impératives : <i>Donne moi, il me faut...</i>• Phrases interrogatives : <i>Est-ce que je peux avoir ?, tu peux me donner ?</i>• Interjection : <i>Tiens !</i>• Clôture : <i>J'ai gagné... Ca y'est, ma galette est finie/ complète ...</i> <p>Lexique :</p> <ul style="list-style-type: none">• Les chiffres de 1 à 6 ou de 1 à 12 suivant le nombre de parts choisi.• Les animaux : <i>lapin, loup, renard et ours.</i>• Relatif au partage de la galette : <i>galette, part, morceau...</i> <p>Phonologie :</p> <ul style="list-style-type: none">• Intonation interrogative• Sons inconnus dans la langue d'origine
Compétences pragmatiques / de communication	<ul style="list-style-type: none">• Formule d'appropriation d'un objet• Formule de politesse : <i>S'il te plaît, merci...</i>• Formule de respect d'une règle du jeu• Formulation d'une clôture de jeu

VARIANTE :

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

Jeu de mathématiques en relation avec l'album

Roule-galette

(section des moyens)



Objectif: reconnaître les nombres de 1 à 3

associer un nombre à une quantité

élaborer une stratégie de jeu en anticipant son déplacement.

Matériel: une plaque de jeu

6 pions

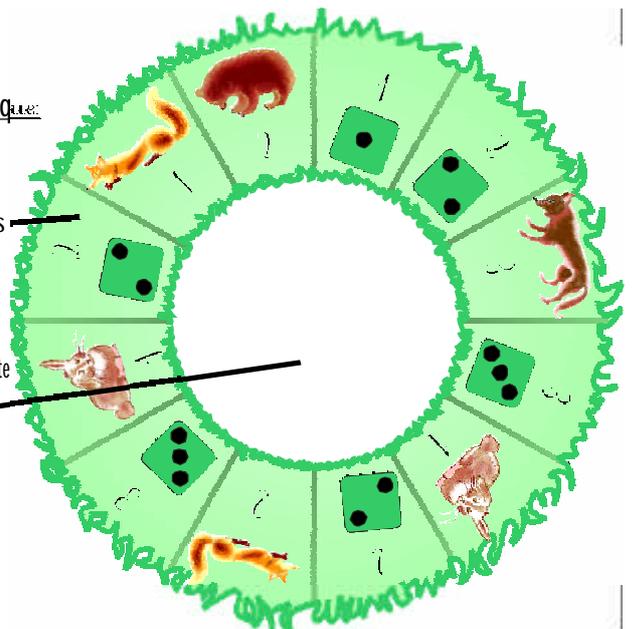
un dé

6 galettes divisées en 6 ou 12 parts

Description de la plaque:

frise sur laquelle les pions sont déplacés

espace pour poser les morceaux de galette
qui n'ont pas encore été gagnés



Nombre de joueurs: 2 à 6

But du jeu: Obtenir toutes les parts de sa galette

Déroulement: les joueurs posent leur pion sur une case de leur choix., toutes les parts de galette sont posées au centre de la plaque du jeu. Le premier joueur lance le dé, et avance vers la droite ou vers la gauche du nombre de cases indiqué.. S'il tombe sur une case où il y a le dessin d'un animal, il doit mettre le nombre de parts de galette indiqué sur la case au centre de la plaque de jeu (s'il n'a pas encore de parts de galette, c'est au joueur suivant de lancer le dé).

S'il tombe sur une case où il y a le nombre et la constellation, il prend le nombre de parts de galette indiqué sur la case.

Activité préparatoire: Il est nécessaire que les enfants sachent déjà déplacer un pion sur une frise de jeu.

