

Album : Je m'habille et...je te croque !
De Bénédicte Guettier



Jeu : Loto des vêtements du loup

Classe(s) concernée(s) : PS/MS

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :

- Être capable de nommer et reconnaître différents vêtements
- Respecter la règle du jeu
- Ecouter ses camarades

Compétences culturelles	Utiliser l'album Jouer pour apprendre à partir d'un album.
Compétences linguistiques	<p>Morpho-syntaxe : Phrase déclarative : « c'est moi qui ai le, la, les... » ou « Je mets mon... » déterminants possessifs (mon, ma, mes) pour PS (son, sa, ses) pour MS</p> <p>Lexique : les vêtements du loup (culotte, tee-shirt, chaussettes, pantalon, pull, bottes, chapeau et manteau)</p> <p>Phonologie : En fonction de la langue d'origine de l'enfant (cf. le site cravie)</p>
Compétences pragmatiques/ de communication	<p>Structure de phrase répétée par l'enfant :</p> <p>« Je mets mon... » lorsque l'élève pose un jeton-vêtement sur sa planche.</p> <p>Formulation de clôture du jeu :</p> <p>« J'arrive » lorsque le premier élève à terminé sa planche.</p>

Activité préalable avec des PS:

Lire le livre

Apprendre la comptine « promenons-nous dans les bois » et la théâtraliser.

Jeu de memory avec les cartes jeton

Autre organisation possible MS:

Choisir un meneur qui pose toujours cette question : « Qui met son, sa, ses.... ? »

Remarques : en MS

Pour un Atelier de 8 enfants doubler le nombre de carton et poser des jetons dessus.

Structure de phrase répétée : « Qui met son, sa, ses.... ? » et « je mets mon... »

REGLE DU JEU DE LOTO DES VÊTEMENTS

« je m'habille et je te croque »



Objectifs : Identifier et mémoriser le lexique des vêtements du loup.

Matériel : 4 planches de jeu et 24 jetons vêtements

Nombre de joueurs : jusqu'à 4 joueurs (voir 5 si il y a un meneur)

Règle du jeu : Un des joueurs puise un jeton-vêtement du sac et l'annonce.
Le premier joueur qui annonce avoir le vêtement sur sa planche le pose sur sa planche et puise un autre jeton-vêtement pour l'annoncer à son tour.
Celui qui remplit sa planche en premier est le gagnant il peut alors annoncer :
« J'arrive » avec une grosse voix de loup.



