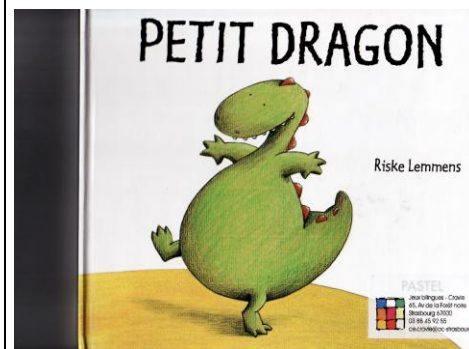


Album : Petit dragon Riske Lemmens (*Ecole des loisirs*)



Jeu : Jeu de l'oie sur le thème du mobilier de la maison

cases pénalisantes : **monstres**

cases bonus: images induisant l' utilisation d' une **préposition de lieu**

Classe(s) concernée(s) : Moyenne section et grande section de maternelle

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :

- Socialisation :respecter les règles d'un jeu de société
- Langue :enrichir le lexique et augmenter les possibilités syntaxiques
- Lecture d'images faisant suite à un travail collectif sur un album
- Mathématiques : reconnaître les constellations du dé ou de l'écriture des chiffres de 1 à 6

<p>Compétences culturelles</p>	<p>Jouer pour apprendre Connaître un jeu de société classique français (jeu de l'oie) Se familiariser avec l'habitat</p>
<p>Compétences linguistiques</p>	<p>Morpho-syntaxe : Utiliser l'impératif du verbe reculer et avancer Utiliser le futur immédiat du verbe se cacher (<i>je vais me cacher...</i>) Utilisation du participe passé employé comme une phrase « <i>Occupé!</i> »</p> <p>Lexique :- le lexique du mobilier de la maison avec les déterminants correspondants - les prépositions de lieu</p> <p>Phonologie :les onomatopées (bang ,clac....)</p>
<p>Compétences pragmatiques/ de communication</p>	<p>Usage de civilités (formules de politesse) Usage des formulations de jeu Formulations de non-savoir (je ne sais pas le nom de cet objet de mobilier...)</p>

Remarques :

Variantes possibles

pour les moyens : enlever la lecture des onomatopées

pour les grands: **contrainte supplémentaire** :pour chaque élément du mobilier ajout d'un petit dragon marquant différentes positions que l'enfant doit verbaliser lorsqu'il arrive sur ces cases .

LA COURSE DES DRAGONS

Règle du jeu

Celui qui arrive le premier pour serrer la main du petit garçon gagne un coloriage de dragon ou de monstre.

-4 joueurs.

-Les joueurs lancent une première fois le dé, celui qui a obtenu le plus de points commence. Ce joueur lance le dé et avance sur le plateau du nombre de cases indiquées par le dé.

Principe : cases bonus et malus

*s'il tombe sur une case **élément de mobilier stylisé** il doit simplement dire « *c'est un(e)... tapis, lavabo, chaise ...* (nommer l'élément de mobilier) ».

-s'il ne sait pas, les autres joueurs ou la maîtresse l'aident.

*s'il tombe sur une case **image de mobilier de l'album** il doit utiliser la formule du petit dragon dans l'album et dire « *je vais me cacher... , dans, sur, sous...* et nommer l'élément de mobilier » .

-s'il ne sait pas ,il reste sur la case.

-s'il sait, il **avance de 3 cases**.

*s'il tombe sur une case **onomatopée** il doit la lire

-s'il ne sait pas, il reste sur sa case.

-s'il sait, il **avance d'1 case**.

*s'il tombe sur une case **monstre** les autres joueurs interviennent et doivent dire « *Occupé ! Recule de trois cases* »

-il **recule de 3 cases**.

Matériel pour le jeu de l'oie

élaboré à partir de l'album Petit Dragon (Riske Lemmens / *Ecole des loisirs*)

- 1) 4 petits dragons de 4 couleurs différentes (figurines cartonnées sur le modèle du dragon de l'album)
- 2) 1 dé classique (constellations ou chiffres de 1 à 6)
- 3) 1 Plateau de jeu de 33 cases numérotées comprenant :
 - 7 images couleur réduites de l'album indiquant la position du dragon par rapport à un élément du mobilier + 1 image de l'album sur laquelle le petit garçon et le dragon deviennent amis=arrivée
 - 14 images noir et blanc d'éléments de mobilier d'une maison (stylisés pour bien les différencier des éléments de mobilier de l'album)
 - 6 onomatopées de l'album
 - 6 images de monstres
- 4) coloriages de monstres pour les gagnants

Répartition des cases

- 1 image mobilier
- 2 image mobilier
- 3 *onomatopée **BANG**
- 4 image mobilier
- 5 MONSTRE
- 6) *élément album (ARMOIRE)*
- 7 image mobilier
- 8 *onomatopée : **PFUIT**
- 9 image mobilier
- 10 MONSTRE
- 11 *élément album (LIT)*
- 12 image mobilier
- 13 *onomatopée : **CLAC**
- 14 image mobilier
- 15 MONSTRE
- 16 *élément album (WC)*
- 17 image mobilier
- 18* onomatopée : **ZOU**
- 19 image mobilier
- 20 MONSTRE
- 21 *élément album (ESCALIER)*
- 22 image mobilier
- 23* onomatopée : **YOUP**
- 24 image mobilier
- 25 MONSTRE
- 26 *élément album (CANAPE)*
- 27 image mobilier
- 28 image mobilier
- 29 MONSTRE
- 30 image mobilier
- 31 *élément album (PORTE)*
- 32 ***AAAH...**
- 33 *élément album (RENCONTRE dragon/petit garçon)*

