

**Album : « roule galette... »**

**Jeu : « Pour qui cette part de galette ? »**



**Cycles concernés : 1 et 2**

**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.

<b>Compétences culturelles</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jouer pour apprendre</li><li>• Utiliser l'album comme référent d'apprentissage</li><li>• Comptine des nombres de 1 à 3</li><li>• Fête calendaire : l'Épiphanie / La galette des Rois</li></ul>
<b>Compétences linguistiques</b>	<p><b>Morpho-syntaxe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Phrases déclaratives : <i>Je prends une/deux/trois part(s)... C'est pour moi... C'est pour le renard/l'ours/le lapin/le loup... Je donne au renard/lapin/loup, à l'ours... J'ai déjà...part(s)</i></li><li>• Phrases impératives : <i>Donne moi... Il me faut...</i></li><li>• Phrases interrogatives : <i>Est-ce que je peux avoir ?, tu peux me donner ?</i></li><li>• Interjection : <i>Tiens !</i></li><li>• Clôture : <i>J'ai gagné... Ca y est... Ma galette est finie/ complète ....</i></li></ul> <p><b>Lexique :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les chiffres de 1 à 3 ou de 1 à 12 suivant le nombre de parts choisi.</li><li>• Les animaux : <i>lapin, renard, loup et ours.</i></li><li>• Relatif au partage de la galette : <i>galette, part, morceau...</i></li></ul> <p><b>Phonologie :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Intonation interrogative</li><li>• Sons inconnus dans la langue d'origine</li></ul>
<b>Compétences pragmatiques / de communication</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formule d'appropriation d'un objet</li><li>• Formule de politesse : <i>S'il te plait, merci...</i></li><li>• Formules de respect d'une règle du jeu</li><li>• Formulation d'une clôture de jeu</li></ul>

**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 grands)



Objectif: reconnaître l'écriture de certains mots grâce à un dictionnaire référent

élaborer une stratégie de jeu en anticipant son déplacement

Matériel: une plaque de jeu

6 pions

un dé

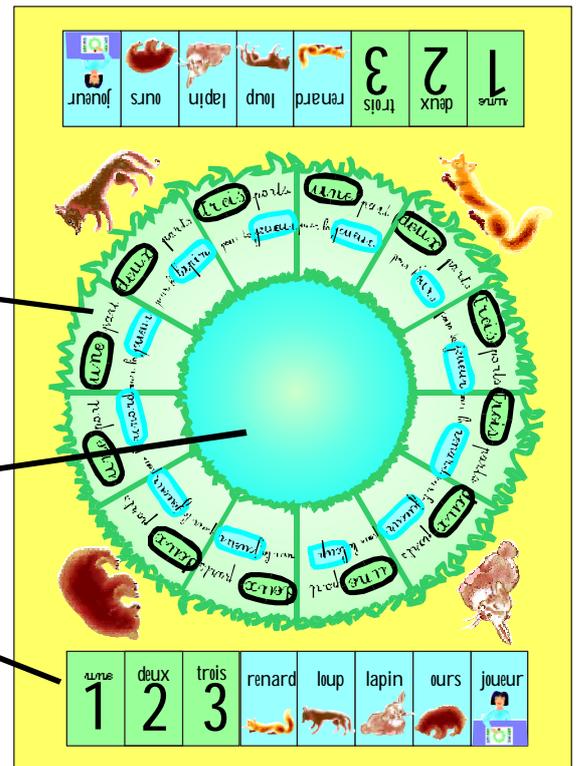
6 galettes divisées en 6 ou 12 parts

Description de la plaque:

frise sur laquelle les pions sont déplacés

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

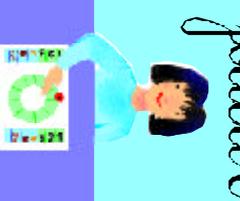
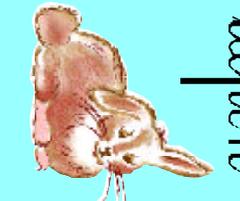
"dictionnaire référentiel"

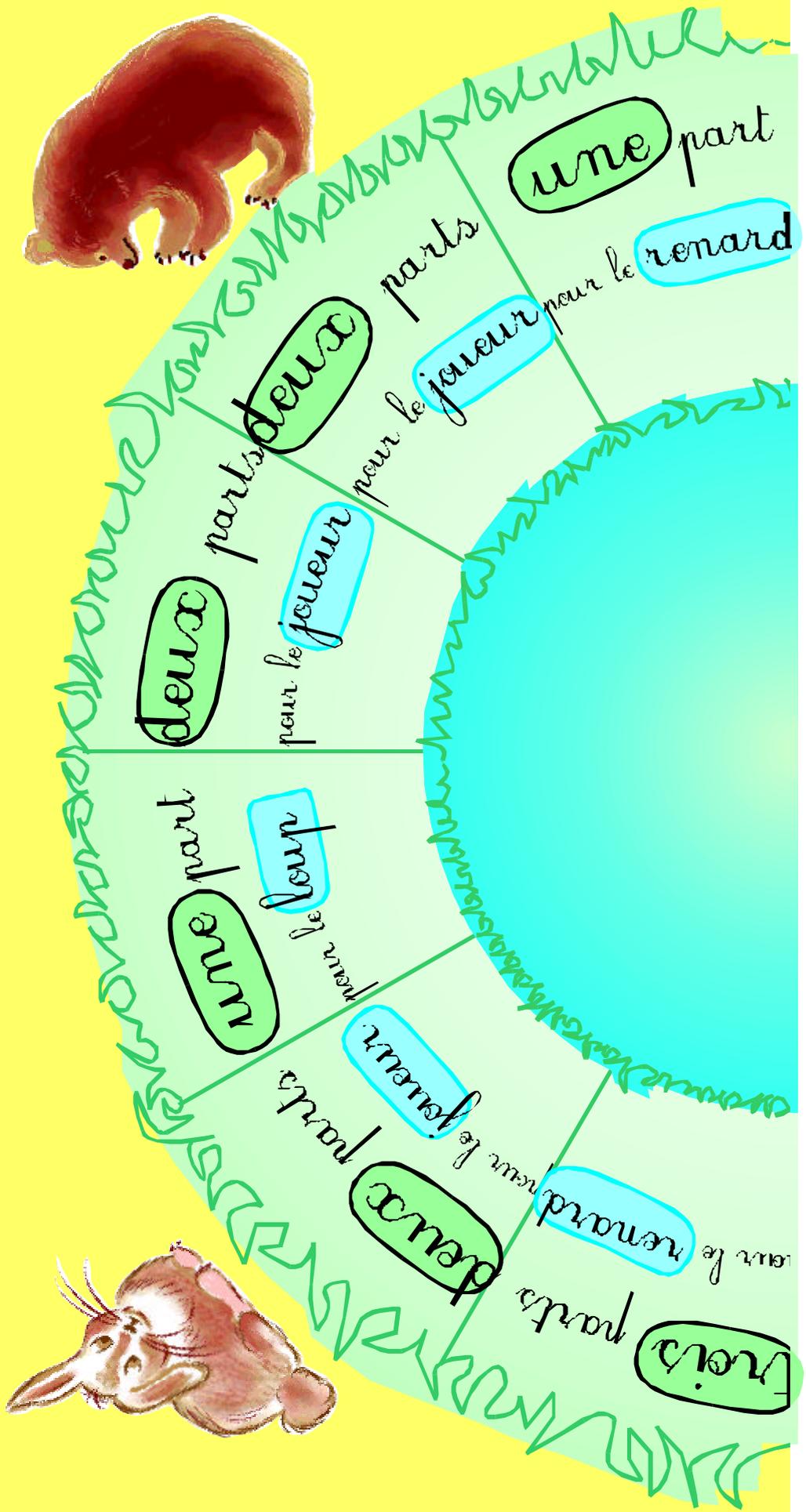


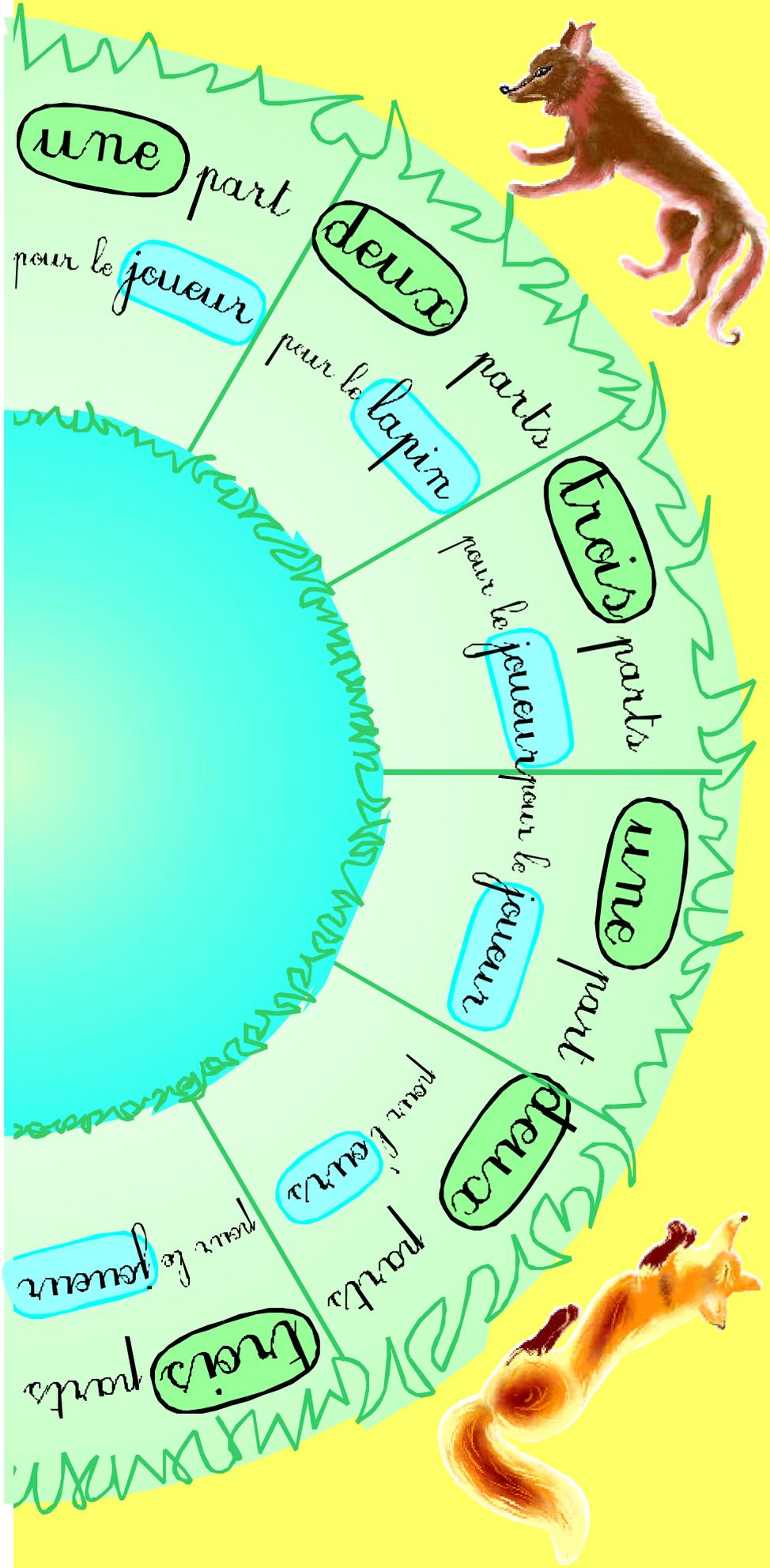
Nombre de joueurs: 2 à 6

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 de jeu. Le premier joueur lance le dé, et avance vers la droite ou vers la gauche du nombre de cases indiqué.. Il déchiffre ce qui est écrit sur la case grâce au lexique . Si les parts concernent pour l'un des animaux, il les pose sur le dessin correspondant, si elles sont pour le joueur, il les prend. Puis c'est au joueur suivant.

					<b>1</b>
joueur	ours	lapin	loup	renard	une
					<b>2</b>
					deux
					<b>3</b>
					trois





une	deux	trois	renard	loup	lapin	ours	joueur
1	2	3					