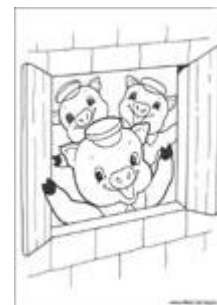


Album : «Trois petits cochons »

Jeu : « Les petits bâtisseurs »



Classe(s) concernée(s) : PS - MS - GS

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :

- . respecter les règles du jeu
- . écouter autrui
- . attendre son tour

Compétences culturelles	<ul style="list-style-type: none">. jouer pour apprendre. apprendre à partir d'un album. connaître l'histoire « Trois petits cochons ». élargir les référents littéraires
Compétences linguistiques	<p>Morpho-syntaxe :</p> <ul style="list-style-type: none">. phrases déclaratives : <i>je prends, je donne</i>. phrase impérative : <i>STP donne-moi !</i>. phrases interrogatives : <i>est-ce que je peux avoir ? tu peux me donner ?</i>. interjections : <i>tiens ! voilà !</i>. clôture : <i>j'ai gagné, ma maison est finie, est complète, est terminée, est bâtie</i> <p>Lexique :</p> <ul style="list-style-type: none">. les chiffres de 1 à 6. les éléments extérieurs d'une maison. les verbes : prendre, donner, poser, mettre. les expressions : lancer le dé, tourner la flèche. le genre des mots <p>Phonologie :</p> <ul style="list-style-type: none">. prononciation des sons [p] [t] [tr] [rt] [oi] [e] [ε]
Compétences pragmatiques/ de communication	<ul style="list-style-type: none">. formules de politesse : <i>s'il te plaît, merci</i>. formule d'appropriation d'un objet : <i>je prends</i>. formulation d'une clôture de jeu : <i>j'ai fini, ma maison est terminée</i> et contrôle terme à terme avec le tableau ou la roue

Remarques : On peut faire évoluer le jeu en désignant un enfant qui aura le rôle de distributeur des éléments des maisons.

Ce jeu est à mettre en relation avec le jeu « Le petit dragon » qui permet d'acquérir le lexique du mobilier (intérieur de la maison).

REGLE DU JEU «Les petits bâtisseurs »

inspiré de l'histoire «Trois petits cochons »

VARIANTE DU JEU n°1 : LA ROUE

Connaître les éléments extérieurs composant une maison
Savoir les nommer

MATERIEL

Les éléments de la maison en quatre exemplaires : toit, cheminée, porte, fenêtre, volets, boîte aux lettres, sonnette, numéro.

Un plateau rond partagé en huit quartiers, illustrés des huit éléments de la maison (le plateau rond doit être inscrit dans un carré pour pouvoir le tenir et ne pas bloquer la flèche quand elle tourne).

Une flèche collée sur un carton épais, à fixer au centre du plateau.

Une attache parisienne pour fixer la flèche (ne pas trop serrer pour permettre à celle-ci de tourner facilement).

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4

ÂGE DES JOUEURS : 3 à 4 ans

BUT DU JEU

Rassembler tous les éléments pour construire sa maison.

DEROULEMENT

Chaque joueur prend un mur bleu. Pour les petits, utiliser le mur avec les pointillés qui indiquent l'emplacement des éléments de la maison.

A tour de rôle, chaque enfant fait tourner la flèche, prend l'élément indiqué, le nomme et le pose sur le mur de sa maison.

Si la flèche désigne un élément qu'il possède déjà, il passe son tour.

Le premier enfant qui a réuni tous les éléments de sa maison a gagné.

La partie s'arrête.

Pour les petits, dans un 1^{er} temps, ne pas mettre la boîte aux lettres, la sonnette et le numéro ; ils pourront être rajoutés quand les enfants auront intégré le nom des 5 autres éléments.

VARIANTE : « Le chantier »

Jeu coopératif (on peut aller jusqu'à 6 joueurs)

BUT DU JEU

Tous les enfants construisent ensemble des maisons

DEROULEMENT DU JEU

Quatre murs bleus sont posés au centre de la table. Chaque enfant fait tourner la flèche à tour de rôle, nomme et pose l'élément désigné sur l'un des quatre murs. Il s'agit de terminer le maximum de maisons dans un temps donné, apprécié par l'adulte (10 à 20 minutes).

VARIANTE DU JEU n°2 : LES DES

OBJECTIFS

- Reconnaître les constellations du dé de 1 à 6
- Connaître les éléments extérieurs composant une maison
- Savoir les nommer
- Les reconnaître à l'écrit
- Savoir consulter un tableau référent

MATERIEL

- Un dé avec les constellations de 1 à 6
- Les éléments de la maison en quatre exemplaires : toit, cheminée, porte, fenêtre, volets, boîte aux lettres (enlever la sonnette et le numéro pour arriver à 6 éléments).
- Un référent avec le dessin et le nom de chaque partie de la maison, ainsi que la constellation du dé qui y correspond. Il est possible de supprimer la colonne en écriture script.

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4

ÂGE DES JOUEURS : 4 à 5 ans

BUT DU JEU

Rassembler tous les éléments pour construire sa maison

DEROULEMENT

Chaque joueur prend un mur bleu.

A tour de rôle chaque enfant lance le dé, consulte le tableau référent, prend l'élément qui correspond à la constellation du dé, le nomme et le pose sur le mur de sa maison.

Si le joueur tire un élément qu'il possède déjà, il passe son tour.

Le premier enfant qui a réuni tous les éléments de sa maison a gagné.

La partie s'arrête.

VARIANTE : « Le chantier »

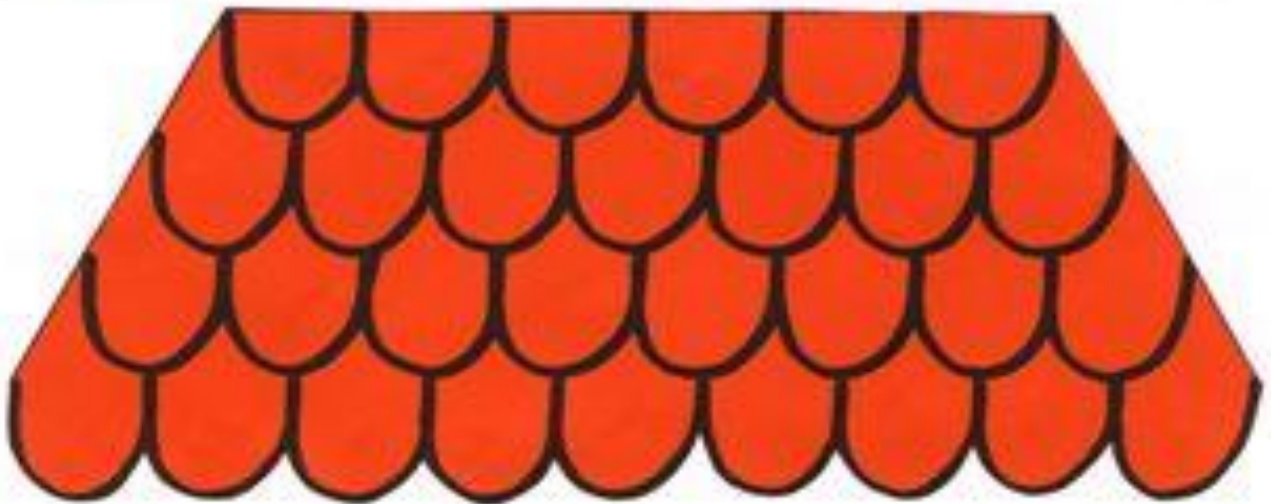
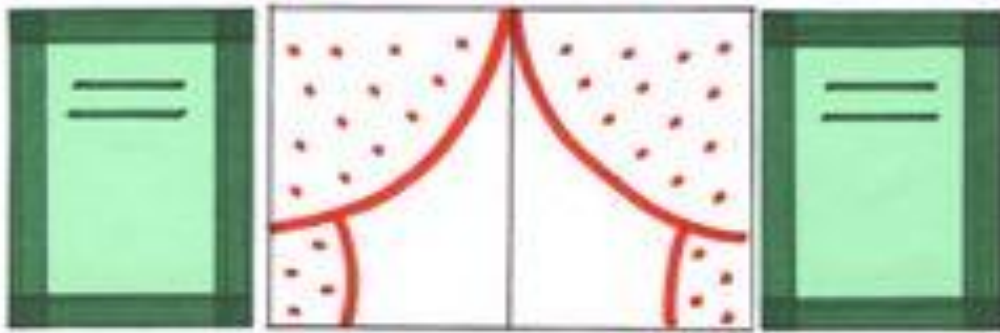
Jeu coopératif (on peut aller jusqu'à 6 joueurs)

BUT DU JEU

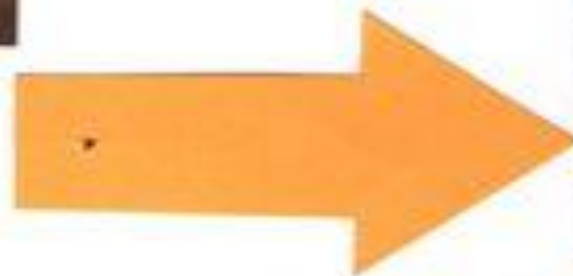
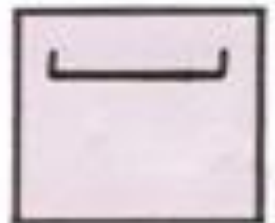
Tous les enfants construisent ensemble des maisons

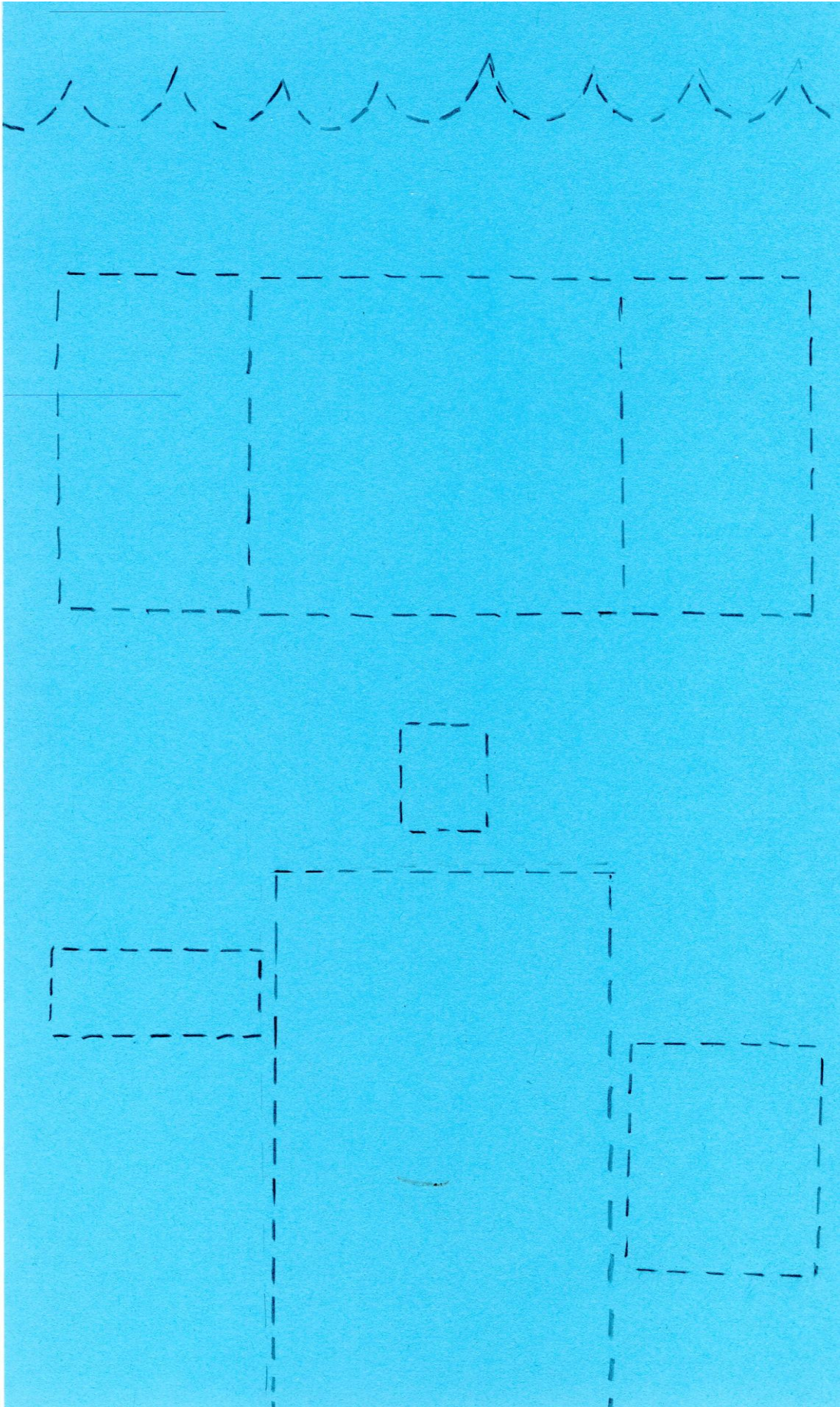
DEROULEMENT DU JEU

Quatre murs bleus sont posés au centre de la table. Chaque enfant lance le dé à tour de rôle, nomme et pose l'élément désigné sur l'un des quatre murs. Il s'agit de terminer un maximum de maisons dans un temps donné, apprécié par l'adulte (10 à 20 minutes).



- N'GUYEN
- EL KAMRI
- ALVAREZ
- PIERRON





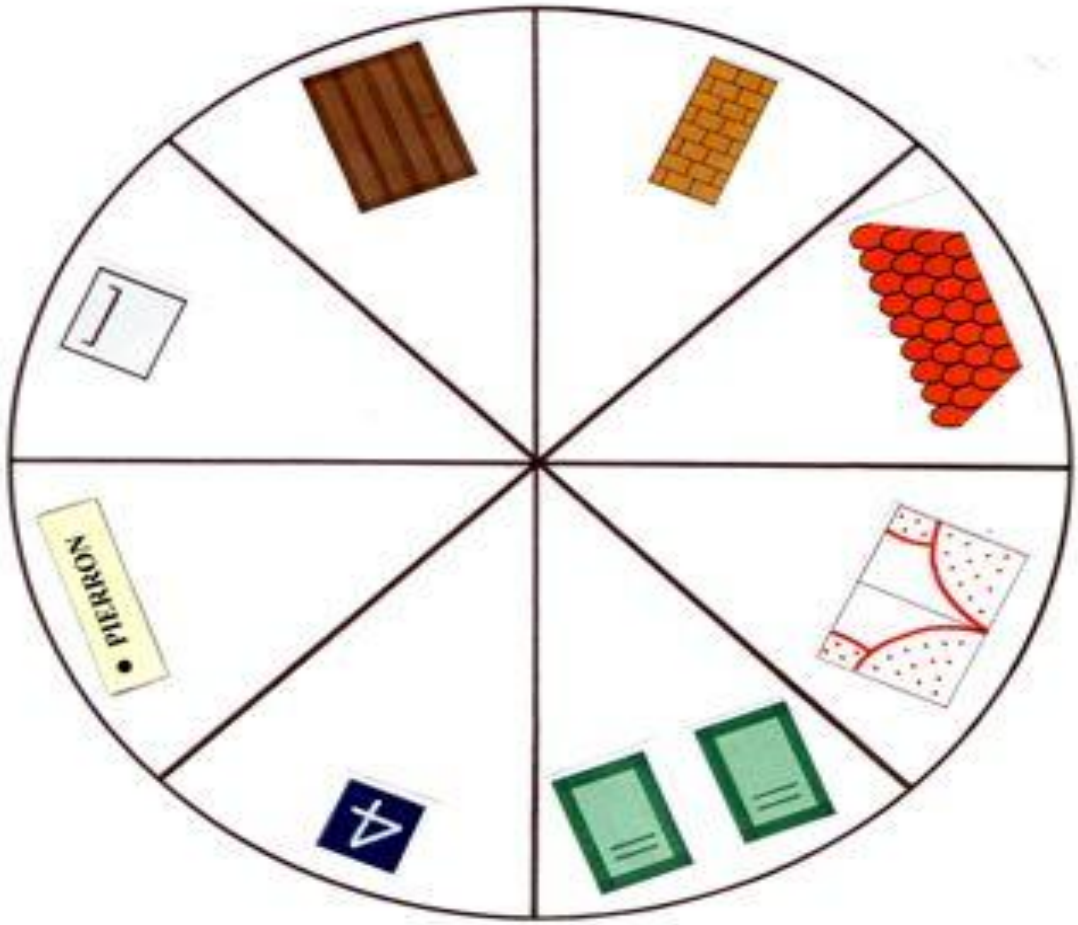
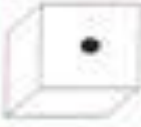

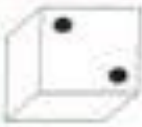

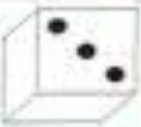








TABLEAU DE REFERENCE

	boîtes aux lettres	BOÎTE AUX LETTRES	
	porte	PORTE	
	cheminée	CHEMINÉE	
	toit	TOIT	
	fenêtre	FENÊTRE	
	volets	VOLETS	