

PRODUIRE DES JEUX À PARTIR DE LIVRES

le livre  élu

**DES JEUX « À LA MANIÈRE DE »
QUI REPRENNENT UN PRINCIPE DU LIVRE**





Devine mon bonheur !

Regarde l'indice qui sort de la poche puis trouve quel est le bonheur de chaque élève de la classe. Retourne la carte pour lire la réponse.

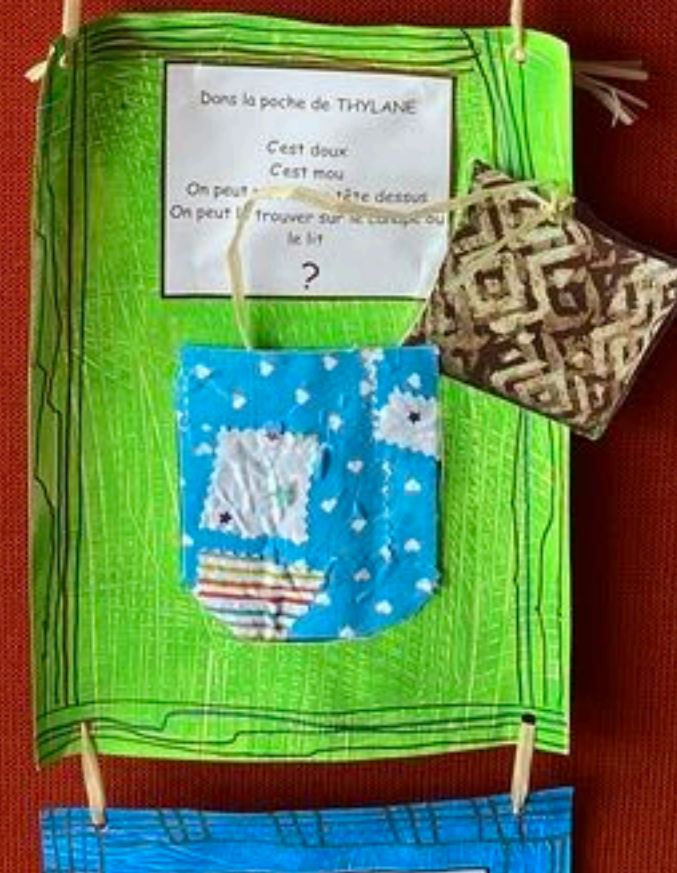






Pour moi le bonheur c'est de
faire du trapèze parce que
j'aime faire le cochon pendu.
(Naé)

MCT

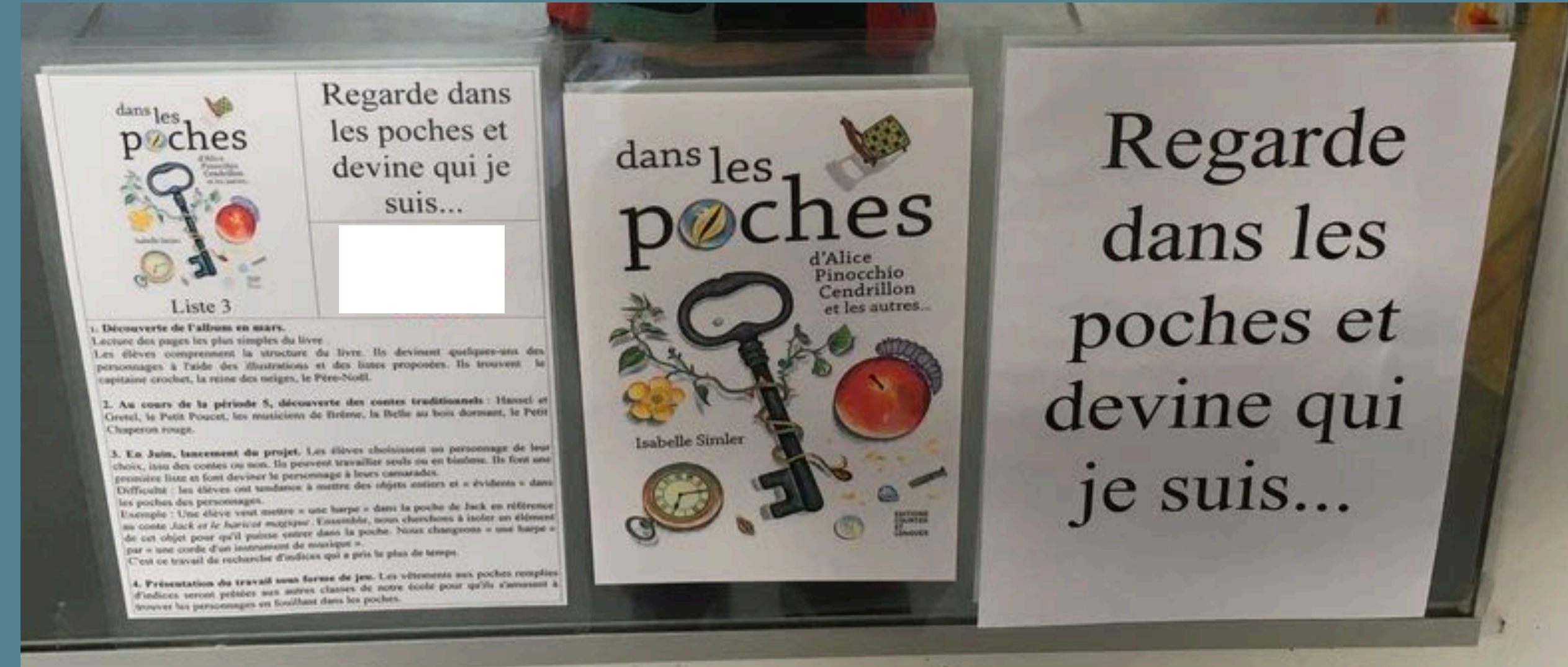


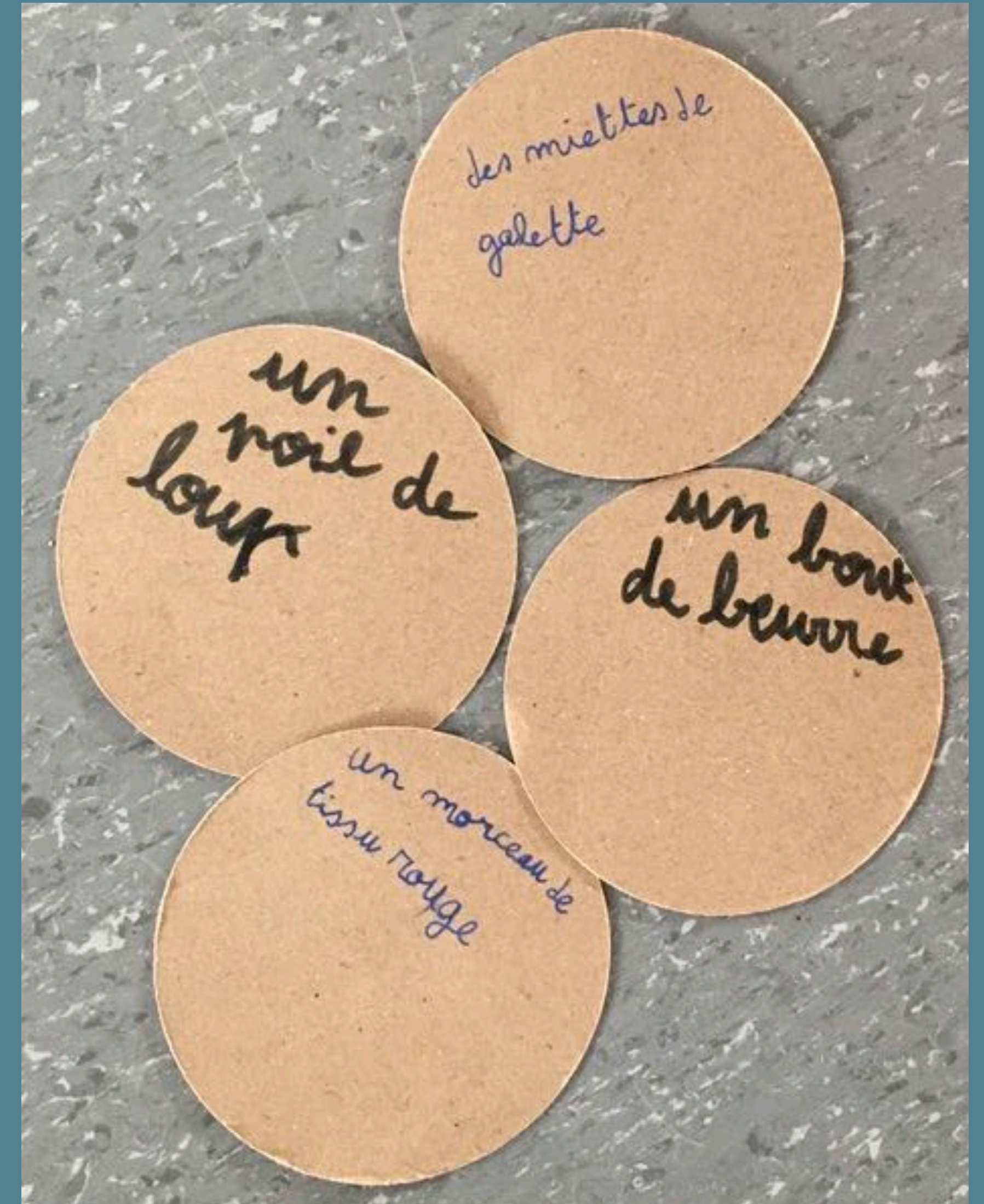


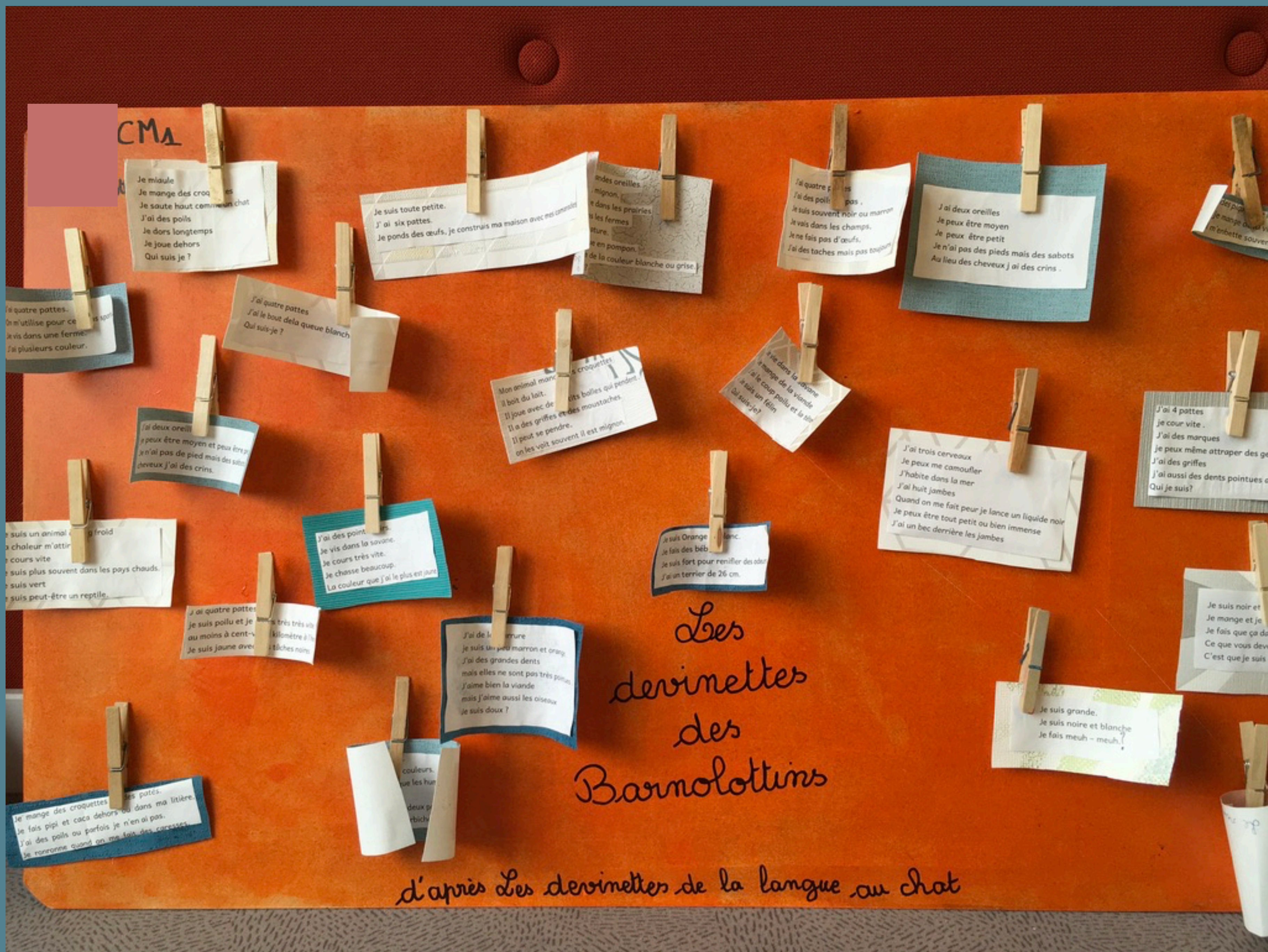
Dans la poche de Bryan

Ça pique et ça coupe
sont 4 et sont tous différents
Ils sont rangés dans un tiroir
Quand on les utilise ils sont autour
de l'assiette

?







CM1

Je miaule
Je mange des croquettes
Je saute haut comme un chat
J'ai des poils
Je dors longtemps
Je joue dehors
Qui suis-je ?

Je suis toute petite.
J'ai six pattes.
Je ponds des œufs. Je construis ma maison avec mes cannelures.

de grandes oreilles
mignon.
dans les prairies
les fermes
nature.
en pompon.
de la couleur blanche ou grise.

J'ai quatre pattes
J'ai des poils pas
Je suis souvent noir ou marron
Je vais dans les champs.
Je ne fais pas d'œufs.
J'ai des taches mais pas toujours.

J'ai deux oreilles
Je peux être moyen
Je peux être petit
Je n'ai pas des pieds mais des sabots
Au lieu des cheveux j'ai des crins.

J'ai quatre pattes.
On m'utilise pour ce sport.
Je vis dans une ferme.
J'ai plusieurs couleurs.

J'ai quatre pattes
J'ai le bout de la queue blanc
Qui suis-je ?

Mon animal mange des croquettes
Il boit du lait.
Il joue avec des balles qui pendent.
Il a des griffes et des moustaches.
Il peut se pendre.
On les voit souvent il est mignon.

Je vis dans la cuisine
Je mange de la viande
J'ai le cou poilu et la queue
Qui suis-je ?

J'ai deux oreilles
Je peux être moyen et peut être grand
Je n'ai pas de pied mais des sabots
Cheveux j'ai des crins.

Je suis un animal froid
La chaleur m'attire
Je cours vite
Je suis plus souvent dans les pays chauds.
Je suis vert
Je suis peut-être un reptile.

J'ai des pointes
Je vis dans la savane.
Je cours très vite.
Je chasse beaucoup.
La couleur que j'ai le plus est jaune.

Je suis Orange
Je fais des bébés
Je suis fort pour renifler des odeurs
J'ai un terrier de 26 cm.

J'ai trois cerveaux
Je peux me camoufler
J'habite dans la mer
J'ai huit jambes
Quand on me fait peur je lance un liquide noir
Je peux être tout petit ou bien immense
J'ai un bec derrière les jambes

J'ai 4 pattes
Je cours vite.
J'ai des marques
Je peux même attraper des gens
J'ai des griffes
J'ai aussi des dents pointues
Qui je suis ?

J'ai quatre pattes
Je suis poilu et je suis très vite
au moins à cent kilomètres à l'heure
Je suis jaune avec des tâches noires.

J'ai de la fourrure
Je suis un peu marron et orange.
J'ai des grandes dents
mais elles ne sont pas très pointues.
J'aime bien la viande
mais j'aime aussi les oiseaux
Je suis doux ?

Les devinettes des Barnolottins

Je suis noir et blanc
Je mange et je meurs
Je fais que ça dans la vie
Ce que vous devez deviner
C'est que je suis un chat

Je suis grande.
Je suis noire et blanche
Je fais meuh - meuh.

Je mange des croquettes
Je fais pipi et caca dehors ou dans ma litière.
J'ai des poils ou parfois je n'en ai pas.
Je ronronne quand on me fait des caresses.

Je suis un chat
Je suis un chat
Je suis un chat

d'après Les devinettes de la langue au chat

J'ai quatre pattes
J'ai des poils pas .
Je suis souvent noir ou marron
Je vais dans les champs.
Je ne fais pas d'œufs.
J'ai des taches mais pas toujours

J'ai deux oreilles
Je peux être moyen
Je peux être petit
Je n'ai pas des pieds mais des sabots
Au lieu des cheveux j'ai des crins .

Liste 1



Mais qu'est-ce qui pousse ?!

Objectifs :

- lire et écouter lire dix œuvres de la littérature de jeunesse
- participer à un projet artistique et le mener à son terme
- présenter son projet à d'autres classes

Démarche :

Découverte de quelques livres de la liste 1 et 2

De septembre à avril : une dizaine de livres issus des listes 1 et 2 sont lus en lecture offerte lors d'un moment bibliothèque dans la classe.

Travail en Arts visuels autour de l'album L'étonnante histoire de la fleur qui ne voulait pas fleurir.

1. **Discussion** autour de l'album et du jeu dessus/dessous qui lui est inhérent.
2. Recherche d'idées reprenant le principe dessus/dessous dans le but de faire jouer les visiteurs du Livre élu.
Réalisation d'un croquis.
3. Du croquis à la **réalisation plastique** : encre et papier/peinture et coloriage.

Présentation des productions aux autres classes de l'école.



L'ÉTONNANTE HISTOIRE
DE LA FLEUR
QUI NE
VOULAIT PAS
FLEURIR



L'ÉTONNANTE HISTOIRE
DE LA FLEUR
QUI NE
VOULAIT PAS
FLEURIR



L'ÉTONNANTE HISTOIRE
DE LA FLEUR





Pablo

DES TRUCS
QUI AMUSENT

DES TRUCS
QUI SONT
ROUGES

DES TRUCS
QUI SONT
DOUX

DES TRUCS
QUI PIQUENT

MARCU
DES TRUCS
QUI BRICOLENT

ANNA
DES TRUCS
QUI SE
MANGENT

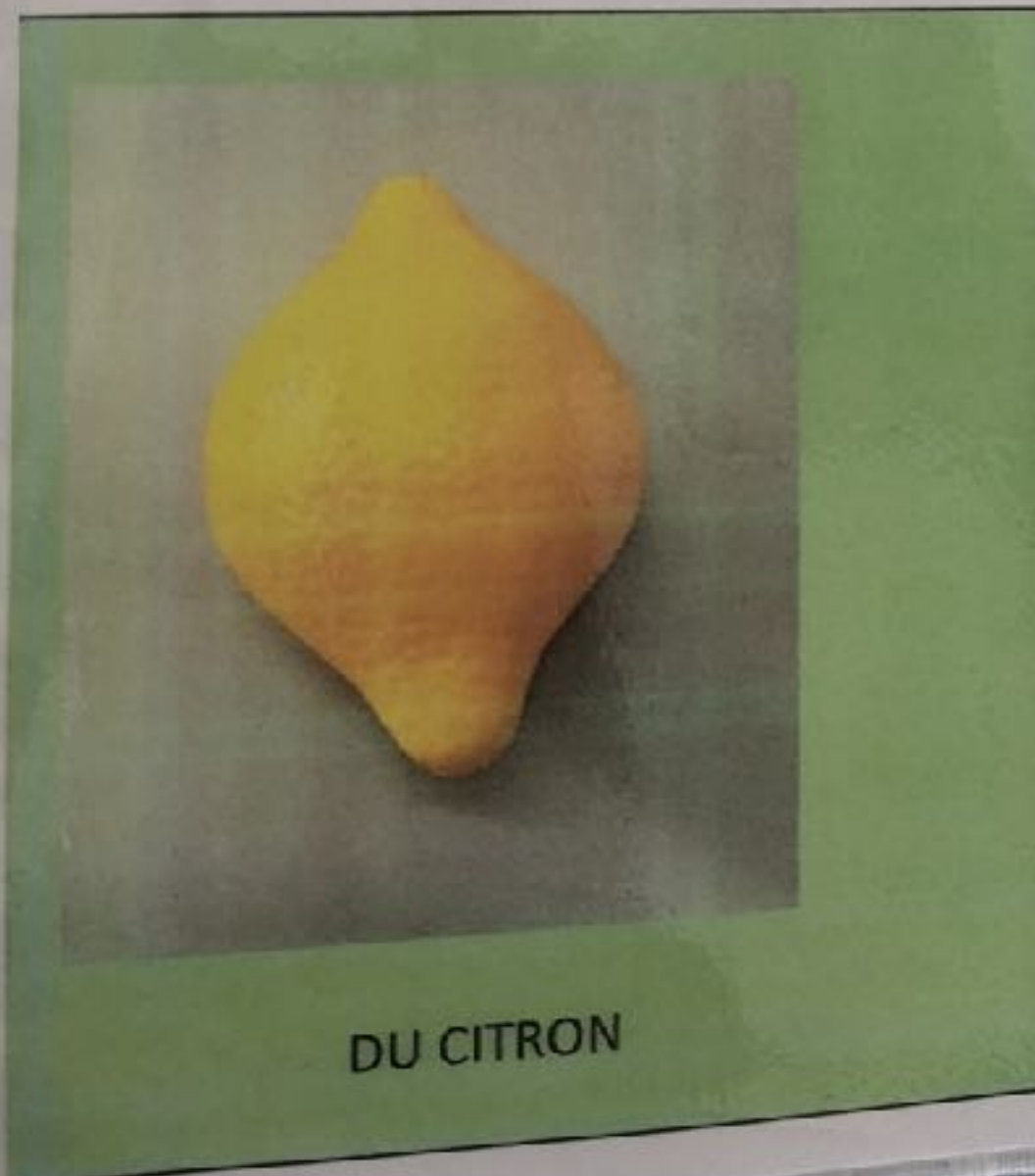
Quel est le point commun
entre tous ces objets ?



LA FOURCHETTE



DU POIVRE



DU CITRON



DE LA MOUTARDE



UNE ÉPINGLE

DES TRUCS QUI DIQUENT



Apportés par Chila et Anna



LA FOURCHETTE



DU POIVRE



DU CITRON



DE LA MOUTARDE



UNE ÉPINGLE

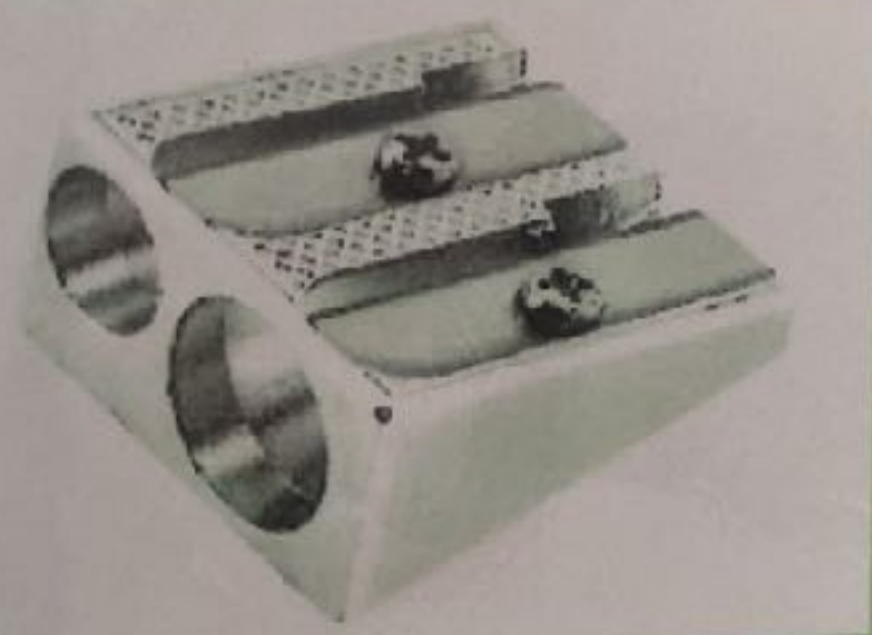
Quel est le point commun
entre tous ces objets ?



UNE PASSOIRE



UN BOULON



UN TAILLE CRAYON



UN ENTONNOIR



UNE ÉCUMOIRE

DES TRUCS AVEC DES TROUS



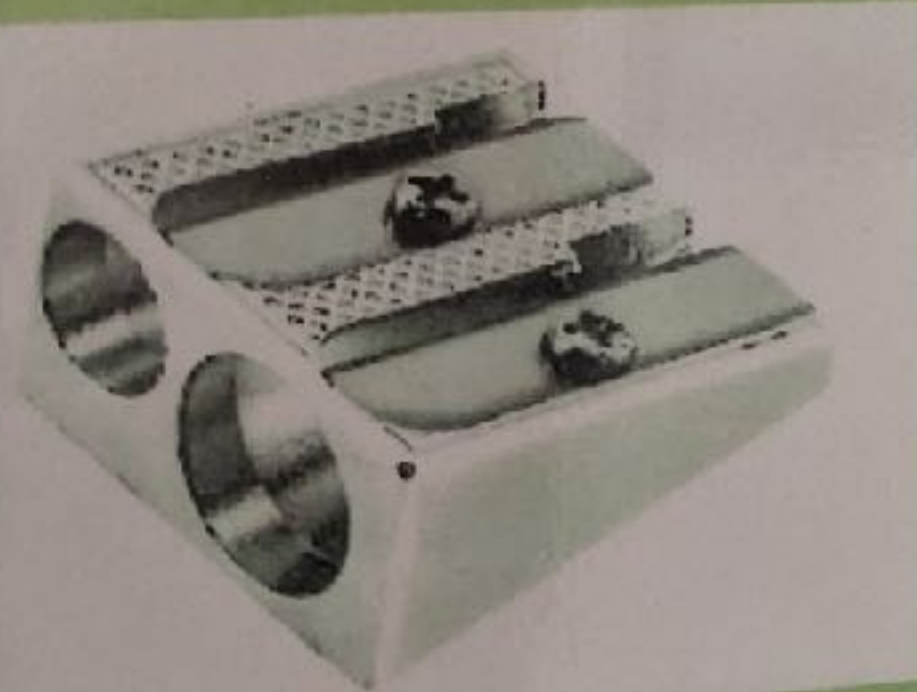
Apportés par Louis et Jules



UNE PASSOIRE



UN BOULON



UN TAILLE CRAYON



UN ENTONNOIR



UNE ÉCUMOIRE

LOUP (ne pas le dire)

Je mets ma tête

Je mets mon nez

Je mets mon œil

Je mets mon autre œil

Je mets mes oreilles

Je mets mes dents

Je mets mes autres dents

Je mets ma serviette

GRRRRRRRRR

GRRRRRRR

Et je mange ma carotte



OISEAU (ne pas le dire)

Je mets ma tête

Je mets mon bec

Je mets mon œil

Je mets mon autre œil

Je mets mes plumes

Je mets ma patte

Je mets mon autre patte

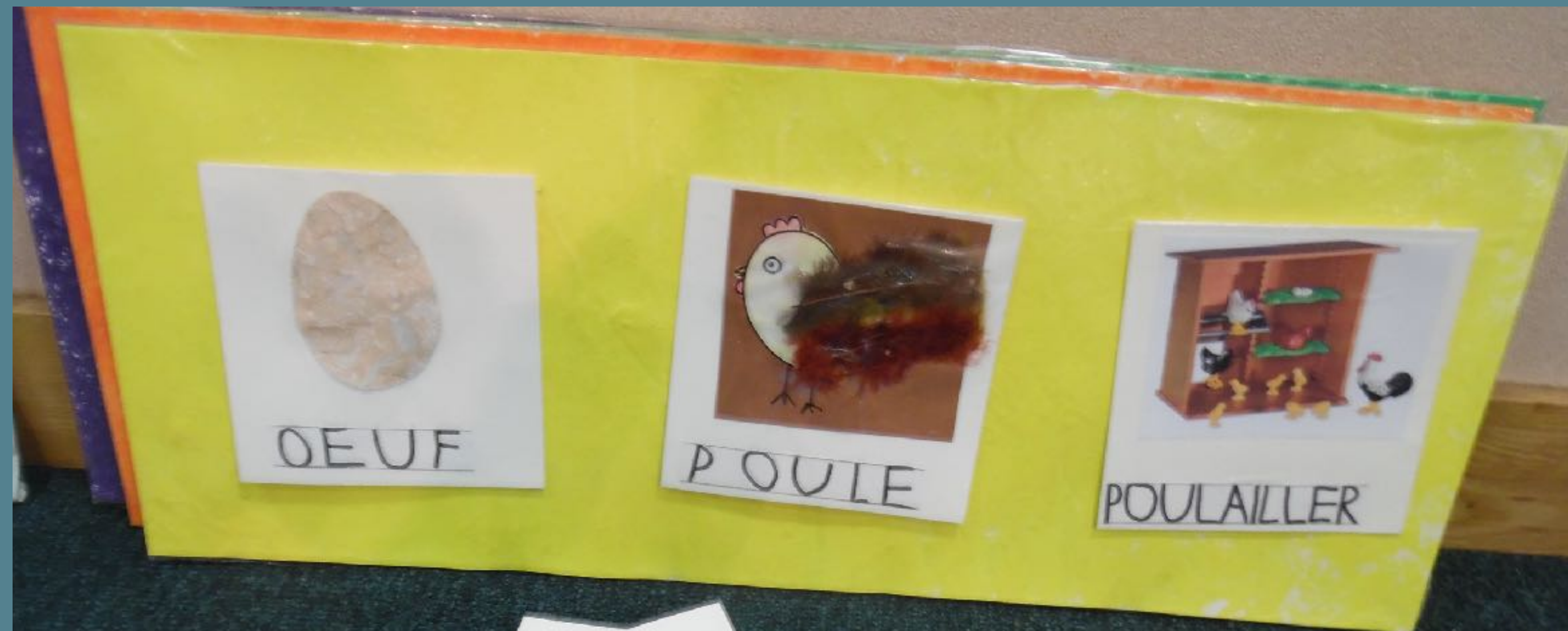
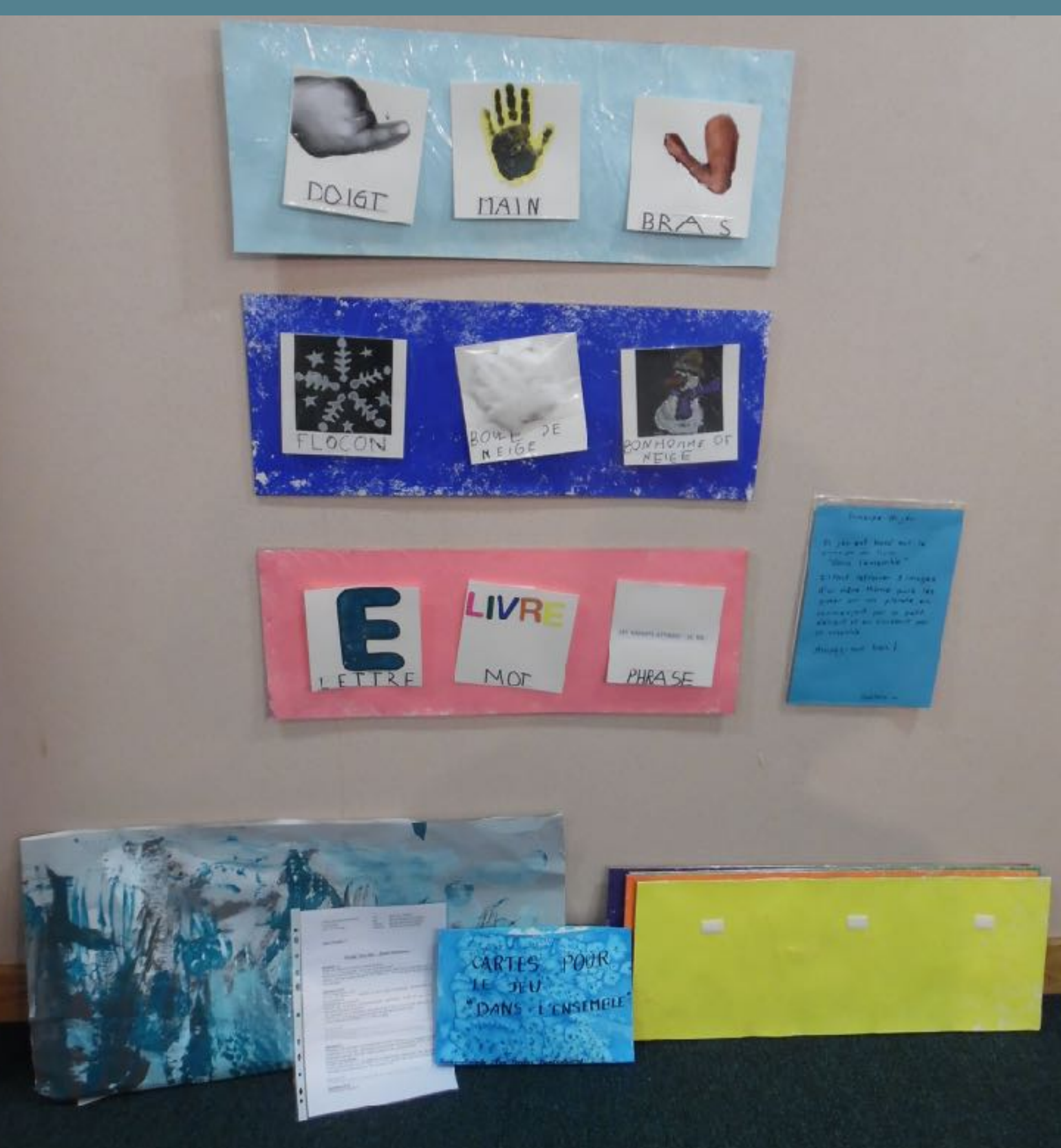
Je mets ma serviette

CUICUIIIIIII

CUICUIIIII

Et je mange mon pain





JEUX EN HAÏKU
 À partir de l'œuvre de W. S. Merwin, il est possible de jouer à des jeux de haïku.

JEUX 1
 Les haïkus sont des poèmes courts, souvent écrits en trois vers. Ils sont composés de 17 syllabes, répartis en 5-7-5. Les haïkus sont souvent écrits sur un thème précis, comme la nature, les saisons, les animaux, etc.

JEUX 2
 Les haïkus sont souvent écrits en trois vers. Ils sont composés de 17 syllabes, répartis en 5-7-5. Les haïkus sont souvent écrits sur un thème précis, comme la nature, les saisons, les animaux, etc.

JEUX 3
 Les haïkus sont souvent écrits en trois vers. Ils sont composés de 17 syllabes, répartis en 5-7-5. Les haïkus sont souvent écrits sur un thème précis, comme la nature, les saisons, les animaux, etc.

JEUX 4
 Les haïkus sont souvent écrits en trois vers. Ils sont composés de 17 syllabes, répartis en 5-7-5. Les haïkus sont souvent écrits sur un thème précis, comme la nature, les saisons, les animaux, etc.

JEUX 5
 Les haïkus sont souvent écrits en trois vers. Ils sont composés de 17 syllabes, répartis en 5-7-5. Les haïkus sont souvent écrits sur un thème précis, comme la nature, les saisons, les animaux, etc.

- La chèvre de Monsieur Seguin
- Le vilain petit canard
- Le petit chapeau rouge
- Les 3 petits cochons
- Blanche-Neige
- Rapunzel
- La Belle au bois dormant
- Cendrillon
- Alice au pays des merveilles
- Le chat botté
- La Belle et la Bête

IL ÉTAIT UNE FOIS



JEUX

HAÏKU



À la recherche des contes

2 à 6 joueurs
7 ans et plus

Préparation du jeu

Étalez les 19 textes afin de tous les voir.

Règle du jeu

À partir des textes, en 5 minutes, retrouvez les illustrations.
Pour gagner, associez le plus possible de cartes.

Association de cartes

De 2 à 6 joueurs
À partir de 6 ans

Règle du jeu :

- Étalez les illustrations et les textes à la vue de tout le monde.
- Associez les illustrations et les textes 2 à 2.
- Quand vous les avez trouvés, mettez les textes sous les illustrations.

Pioche images

Âge : 6 ans-12 ans
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Préparation :

- Mettez les illustrations dans une boîte, mélangez.
- Posez les textes à plat, face visible.

Règle du jeu :

Piochez une carte dans la boîte, essayez d'associer l'image au texte correspondant.

But du jeu

Le gagnant est celui qui associe le plus de cartes aux textes.



Un petit garçon
Et un chat qui parle l'aide
à devenir riche

Un mensonge payant
cacher la clé pour survivre
mais trop tard, piégée

Dans une autre tour
Existe une fille aux longs cheveux
Puis tout à coup sont coupés

Vêtue de rouge
avec son panier
partie pour la forêt

Tombée amoureuse d'une bête
Trop tard le sort est levé
La rose n'est plus éclairée

Une fille endormie
empoisonnée par une femme
réveillée très vite

Une fille endormie
Une sorcière qui empoisonne
Et une pomme magnifique



Vêtue de rouge
avec son panier
partie pour la forêt

Le memory « Mes mains »



Règle du jeu (dictée à l'adulte PS/MS)

Contenu : 36 grandes cartes rondes

Nombre de joueurs : au moins 2 et jusqu'à 6

But du jeu : Pour gagner, il faut avoir le plus de paires. Une paire, c'est deux cartes qui montrent la même action : une avec le dessin du livre, une avec une photo de nos mains.

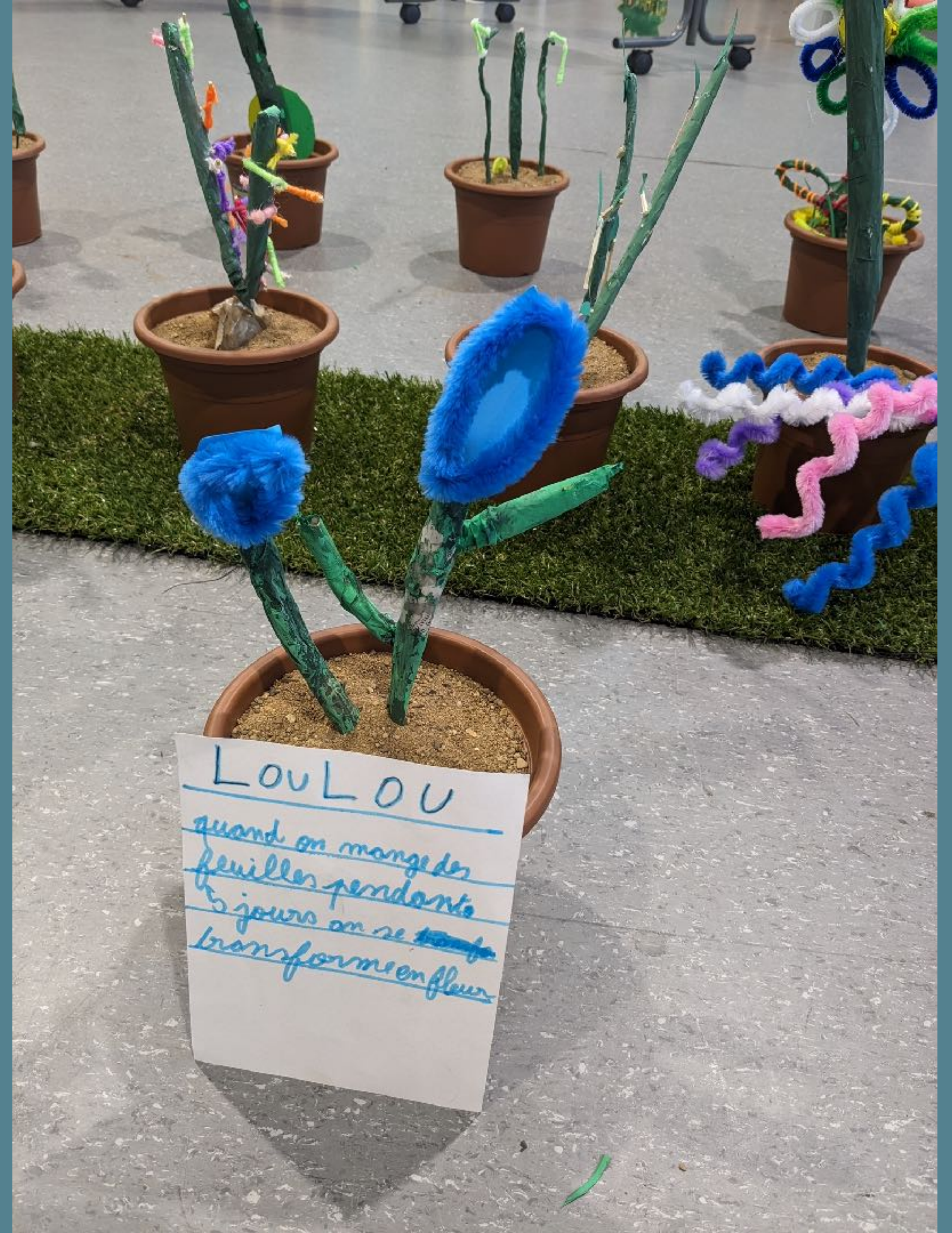
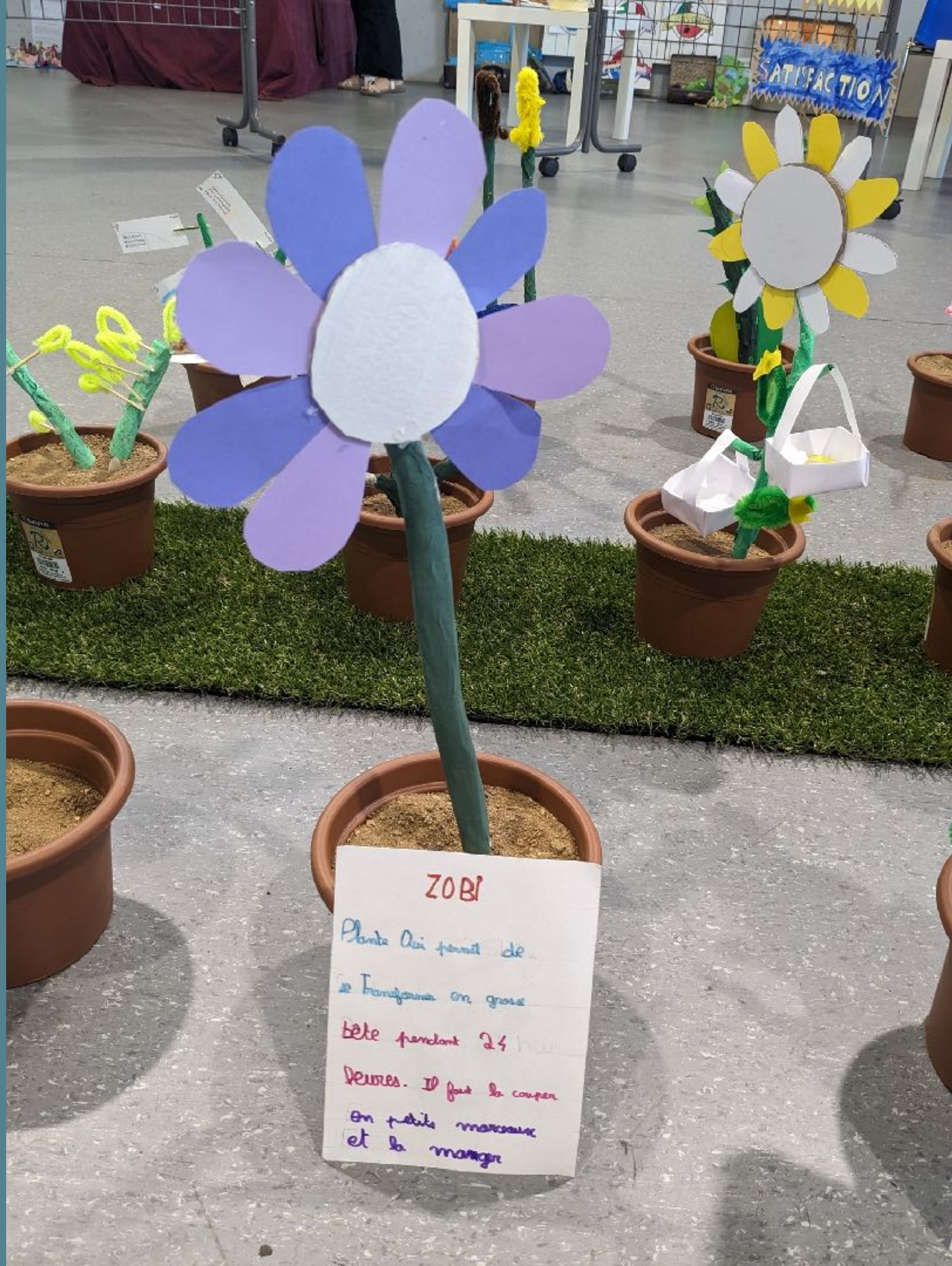
Déroulement du jeu : Avant de jouer, on installe les cartes faces cachées (on voit les ronds). Le premier joueur retourne deux cartes :

- Si c'est la même action, il gagne la paire et il peut rejouer
- Si ce n'est pas la même action, il remet les cartes faces cachées et c'est un autre joueur qui joue

Variante plus difficile : Pour gagner la paire, le joueur doit dire ce que font les mains. S'il ne sait pas, il ne gagne pas la paire et il remet les cartes faces cachées.









Textures



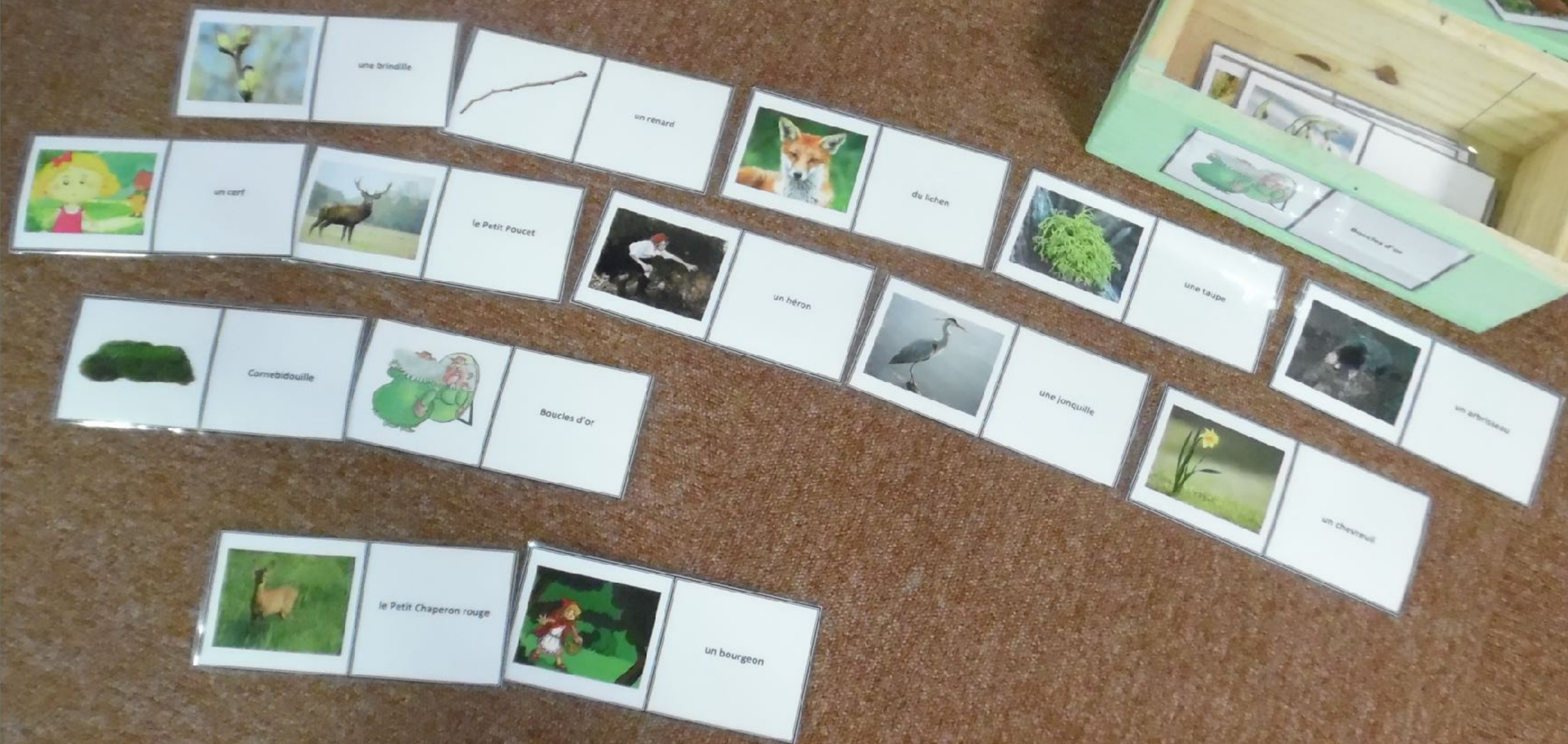
Passages sur Terre

Règles du jeu

- **Niveau 1 :** Placer 2 cartes photos de chaque catégorie (végétaux, minéraux, objets, animaux, textures) et poser-les sur leur trace dans la terre.
- **Niveau 2 :** Placer 5 cartes photos de chaque catégorie (végétaux, animaux, objets, animaux, textures) et poser-les sur leur trace dans la terre.
- **Niveau 3 :** Poser toutes les cartes photos sur la trace qu'elles ont laissée dans la terre.







Liste 2

JEU DE MOTS

Production réalisée à partir de l'album: Ours Molaire de Pianina

Objectif : composer des expressions qui ont un sens loufoque si on en change un seul son.

Étape 1 : découverte de l'album et compréhension de son fonctionnement (trouver le mot juste).

Étape 2 : trouver différents mots variant d'un seul son (je donne la partie du mot invariable) puis ajouter un adjectif ou autre pour en faire une « expression ». Choisir une expression par groupe de 2.

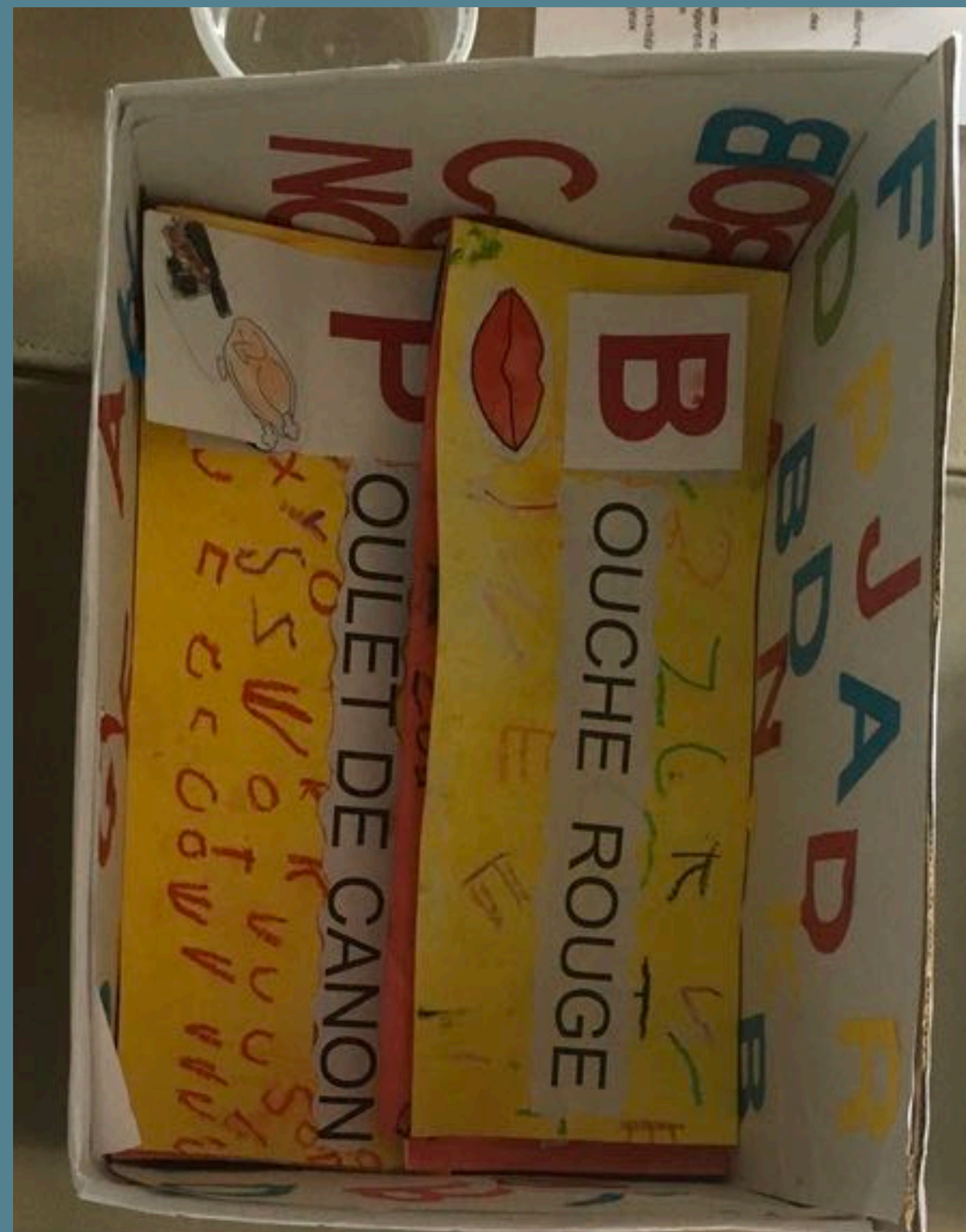
Étape 3 : illustrer chacune des expressions et les taper à l'ordinateur.

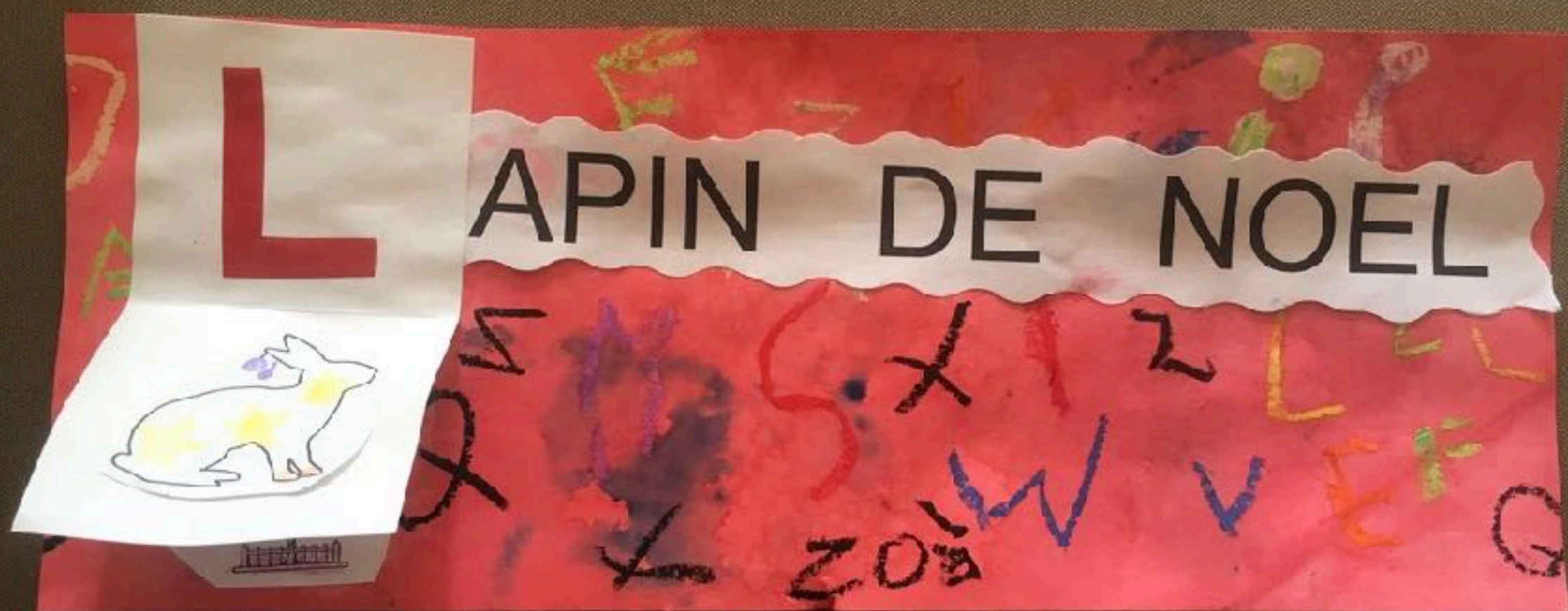
Étape 4 : préparer les fiches qui serviront de support, décorer la boîte avec des lettres et écrire le titre du « jeu ».

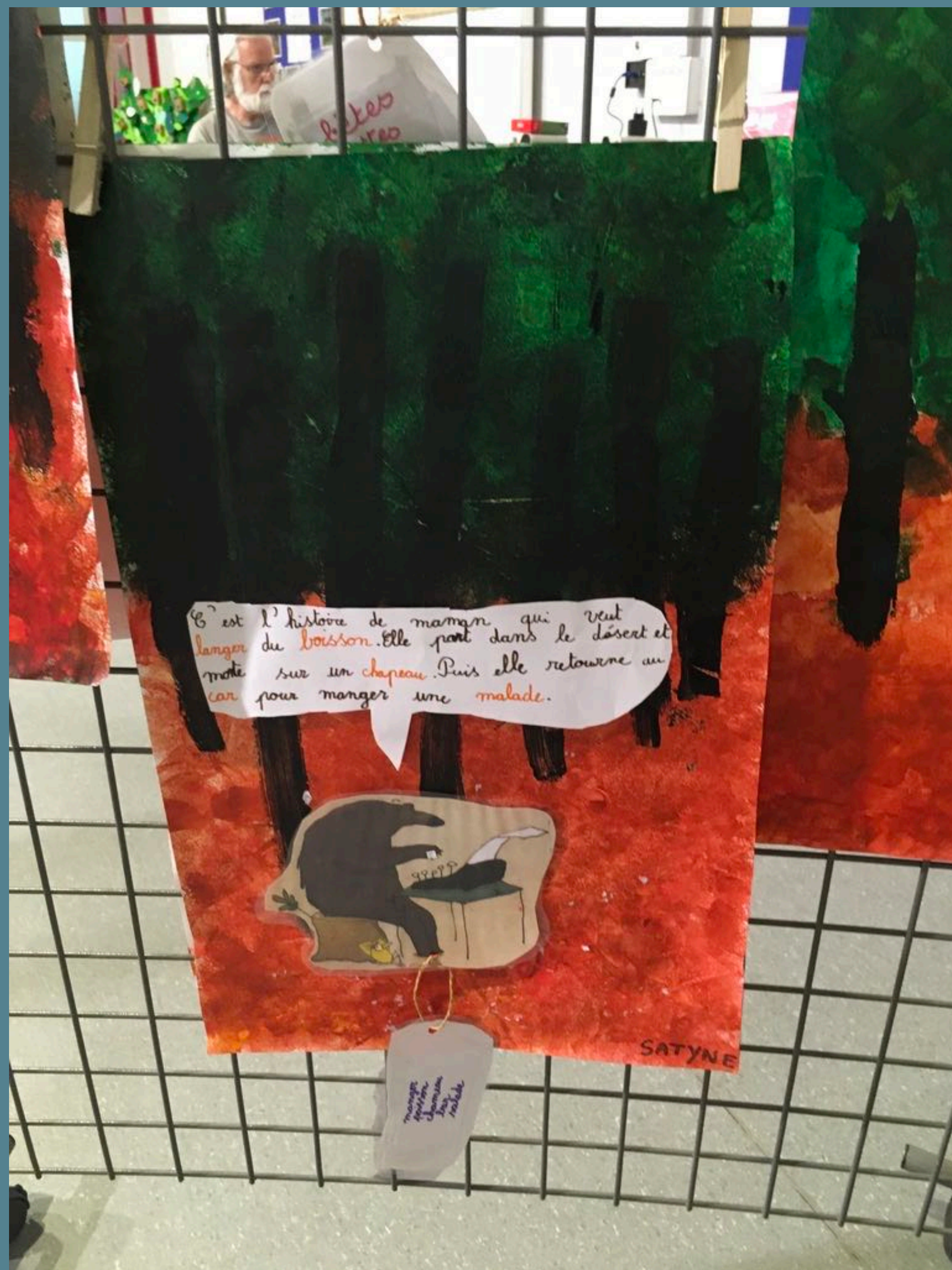
Étape 5 : associer les deux parties de la même expression et coller les lettres qui varient en rouge.

Étape 6: placer les différentes cartes dans la boîte.

A vous de deviner ce qui se cache derrière chaque carte !!!







SANS LE A

écrit et illustré par
les élèves de CP de la Citadelle



Sans le A, le pain devient un pin.





Sans le H, la chouette est
sous la couette.



Titre : Trouve les rimes

Livres utilisés : Il était dix petites poules , Ze vais te manger, La souris qui voulait faire une omelette, Le loup et les sept chevreux insupportables, C'est à moi, Les vers de terre mangent des cacahuètes, Un jeune loup bien éduqué, Le grand jour, L'oeuf

Objectifs

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'oral / l'écrit

écouter et comprendre des histoires
reformuler les histoires
jouer avec des sons de la langue
copier à l'aide d'un clavier

Apprendre à vivre ensemble

participer à un projet collectif

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

réaliser des productions plastiques planes

Démarche

Nous avons lu plusieurs fois les albums.

Nous avons travaillé la compréhension, la reformulation des histoires.

Sur le schéma du livre Il était dix petites poules, nous avons sensibilisé les enfants aux rimes.

Après avoir listé tous les animaux rencontrés dans toutes les histoires, les élèves de chaque classe ont choisi deux animaux.

Les enfants ont attribué, à chaque animal choisi, un adjectif ainsi que deux mots rimant avec le nom de l'animal.

Les enfants ont réalisé diverses activités plastiques (peinture, encre, collage, coloriage...) pour mettre en couleur les animaux ou objets.

Les GS ont tapé les textes à l'ordinateur.

L'agencement a été réalisé par les adultes.





b

raie



Ca se met sur la tête.
C'est plat et rond. Il y a
une petite queue qui
dépasse au centre. Le
mot commence par un
« b » et se termine par
un « t ».

béret

Ca sert à s'essu
pieds quand on re

rôt

main



romain

C'est un
peut couper
en faire des

Avec

rue



banc

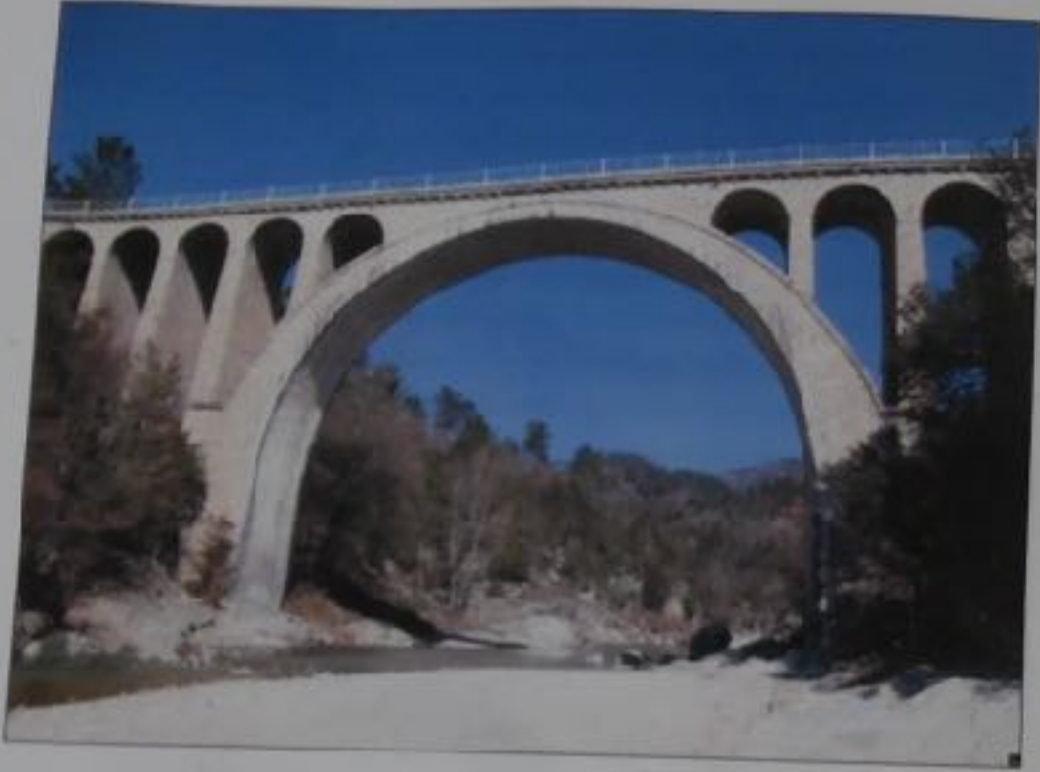


fait..

ruban



Avec **pont**



pied



fait..

pompier



le livre ^{élu}

Liste 1



Jeu les ani-mots

Objectifs et démarche :

conscience phonologique

à la manière des animaux de l'album *Tu fais quoi ?* qui échangent leur museau ...

Couper le nom d'un animal en deux syllabes

Créer un nouvel animal en assemblant deux nouvelles syllabes

Ecrire la syllabe



Jé
zé



naré
nare



ca
ca



lou
bou



cho
che



tau
tau



la
la



mard
mard



ta
ta



bu
bu



ho
ho



pin
pin



lou



nard
nard



zé
zé



nis



ki
ki



val
val

**DES JEUX QUI CONVOQUENT LA
COMPRÉHENSION D'UN RÉCIT**



Le Petit Chaperon Rouge / La forêt
Où va le moins vite
chez mère-grand?

Le Petit Chaperon Rouge / La forêt
Chante une chanson qui
parle d'un loup.

Le Petit Chaperon rouge / La forêt

Chante une chanson qui
parle d'un loup.

"Dernière note dans la
bois...
"qui a peur du loup?"

Le Petit Chaperon rouge / La forêt

Qui va le moins vite
chez mère-grand?

Le Petit Chaperon rouge

Le Petit Chaperon rouge / La forêt

Donne le nom d'une fleur
que l'on peut cueillir dans
la forêt.

musquet - juncuilla -
fleur - rouge - ...





Gare au renard !

1 joueur ou plusieurs qui lancent les dés chacun leur tour.
A partir de 4 ans.

Règle du jeu

Contenu :

- un plateau de jeu
- 6 étiquettes « obstacles du renard »
- 1 pion « poule »
- 1 dé avec des points pour la poule.
- 1 dé avec les obstacles pour le renard.
- 1 règle du jeu.

Préparation du jeu :

- Mettre les cartes obstacles à côté du plateau.
- Mettre la poule dans son poulailler.

But du jeu :

La poule doit faire sa promenade et rentrer au poulailler avant que le renard ne passe tous les obstacles.

Déroulement du jeu :

- On lance les 2 dés.
- On avance la poule du bon nombre de cases (grâce au dé vert).
- On place l'obstacle passé par le renard (grâce au dé bleu). Si le renard l'a déjà passé, il passe son tour.

Fin du jeu :

- Si la poule arrive au poulailler avant que le renard ne passe tous ses obstacles, elle gagne.
- Si le renard passe tous ses obstacles avant que la poule ne rentre au poulailler, c'est lui qui gagne.
- Si la poule arrive au poulailler en même temps que le renard passe son dernier obstacle, les deux animaux sont à égalité.



ECOLE
MATERNELLE
DES PAREUSES
PONTARLIER
Classe de TPS/PS/MS



GOOD NIGHT GORILLA

Après avoir lu le livre, les enfants ont dessiné le gorille et le zookeeper. Ils ont aussi colorié les clés et les animaux du zoo.

Pour préparer le jeu :

- Couper les clés en papier.
- Couper les animaux du zoo en papier.
- Couper les cases du chemin en papier.

Pour jouer :

Le jeu se joue à deux. On commence au zoo. Le premier joueur déplace son pion (le gorille) d'une case. Le deuxième joueur déplace son pion (le zookeeper) d'une case. On continue ainsi jusqu'à arriver au zoo.

ET BIEN TOUT REMETTRE DANS LES BOITES



JEU DE LECTURE - GOOD NIGHT GORILLA

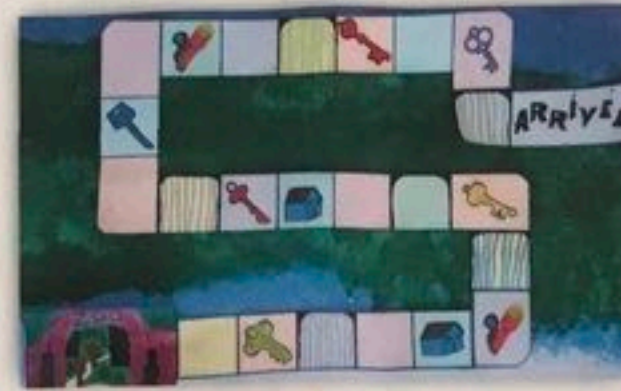
Matériel :

- 1 livre 'Good Night Gorilla'
- 1 feuille de papier A4
- 1 feuille de papier A3
- 1 feuille de papier A5
- 1 feuille de papier A6
- 1 feuille de papier A7
- 1 feuille de papier A8
- 1 feuille de papier A9
- 1 feuille de papier A10
- 1 feuille de papier A11
- 1 feuille de papier A12
- 1 feuille de papier A13
- 1 feuille de papier A14
- 1 feuille de papier A15
- 1 feuille de papier A16
- 1 feuille de papier A17
- 1 feuille de papier A18
- 1 feuille de papier A19
- 1 feuille de papier A20

Mode d'emploi :

Le jeu se joue à deux. On commence au zoo. Le premier joueur déplace son pion (le gorille) d'une case. Le deuxième joueur déplace son pion (le zookeeper) d'une case. On continue ainsi jusqu'à arriver au zoo.

JEU DE L'OIE : GOOD NIGHT GORILLA



Pour jouer

Nombre de joueurs : 1 à 6

Age : Dès 3 ans

Type de jeu : Plateau, parcours

Matériel : 1 Plateau, 6 jetons « gorille » et 1 dé (3 dés différents en fonction du niveau des élèves)

But du jeu : le 1er joueur qui arrive dans la 25^{ème} case a gagné. Attention, il faut tomber juste, sinon il retourne en arrière.

Avancer : Les joueurs jettent le dé et avancent d'autant de cases que le nombre indiqué, les constellations ou les doigts.

Pour commencer : le premier joueur à faire le plus grand chiffre

Les différentes cases

Les clés :
déplacer



Le joueur récupère une clé de couleur qui lui permet de se vers la cage de la même couleur que la clé.

Les cages :
joueur le



Le joueur qui tombe sur une cage doit attendre qu'un autre délivre en lui passant devant.

Les lampes torches :
joueurs jouent donc



Le joueur se repose et passe son tour. Les autres deux fois de suite.

La maison du gardien :
dernier doit retourner



Si un joueur tombe sur la maison du gardien, ce à l'entrée du ZOO.

L'OGRE BABBORCO

« Il faut remplir le ventre de l'ogre BABBORCO ! » C'est un jeu de coopération pour la maternelle (surtout petite et moyenne section). Le but du jeu est d'aider les PIETRINO, PIETRINELLO, PIETRO, etc... à remplir le ventre de BABBORCO avec des crottes de biquettes avant que BABBORCO (en légo) ne soit en haut de l'escalier. Ce jeu de plateau imaginé à partir du conte « L'OGRE BABBORCO » apprendra aux enfants à coopérer pour gagner. C'est le premier jeu de plateau que nous avons créé de A à Z avec la classe des PS/MS d'Helvétie, n'hésitez pas à nous laisser un petit commentaire pour nous donner votre avis !

Objectifs : reconnaître les constellations de 1 à 5. Prendre en compte les indications données par la piste et le dé. Avancer un pion sur les cases d'un plateau de jeu. Coopérer pour gagner.

Matériel :

- un plateau de jeu,
- l'ogre BABBORCO et son ventre à remplir (cases blanches),
- un dé,
- 4 figurines « PIETRINO »,
- une « assiette » remplie de crottes de biquettes,
- un escalier en légo,
- un Babborco en légo.

Organisation : groupe de 4 enfants maximum.

- **Règle du jeu :** les élèves placent les figurines à l'extrémité des 4 chemins. Chaque figurine a une couleur sur son socle, à associer au chemin. À tour de rôle ils lancent le dé :

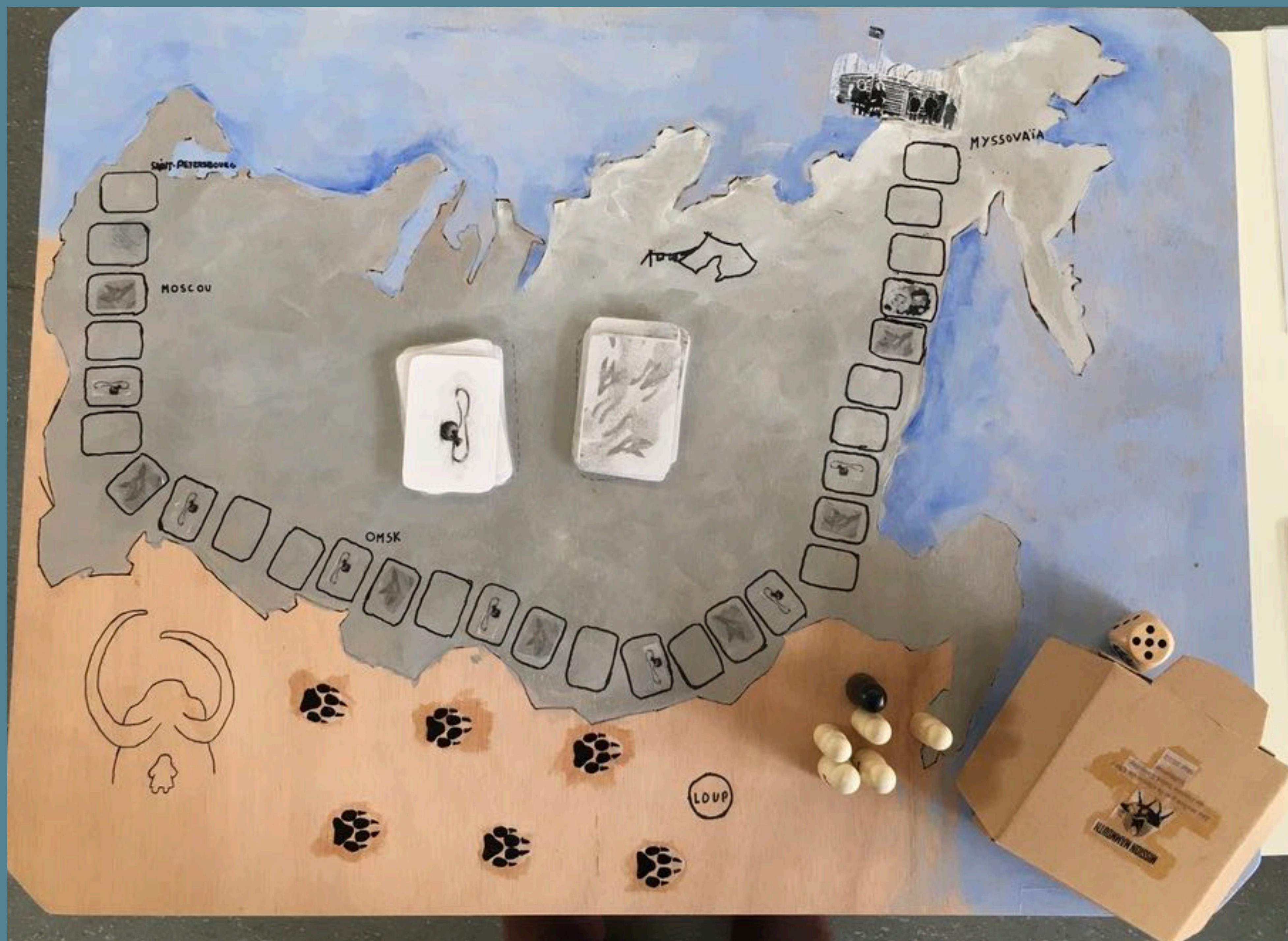
Chaque joueur avance son « Pietrino » en direction de l'ogre selon le nombre indiqué par le dé :

- **CASE BIQUETTE :** on remplit le ventre de BABBORCO avec des crottes selon le nombre indiqué sur la Biquette (constellations) ;
- **CASE ESCALIER:** Babborco en légo monte une marche.

TOUS LES JOUEURS gagnent si ils arrivent à remplir le ventre de BABBORCO avant que l'ogre en légo soit arrivé en haut de l'escalier !







SANT-PETERSBOURG



Tu arrives à la gare, il y a un train.
Tu te dépêches d'y monter.
Avances de 2 cases.



Tu reçois le collier porte bonheur de ta grand-mère tu avances de 3 cases.



Tu tombes dans la rivière glacée.
Tu passes ton tour.



Tu es perdu dans la forêt Taïga.
Tu passes ton tour.



Tu tombes dans la rivière glacée.
Tu passes ton tour.

MOSCO



Le loup recule d'une case.



Tu te dépêches pour manger du pain.
Tu avances de 2 cases.



Tu croises une meute de loup, tu as peur et tu recules de deux cases.



Tu croises une meute de loup, tu as peur et tu recules de deux cases.



Ton père accepte que tu sois une fille, tu avances de 3 cases.



Tu arrives à la gare, il y a un train.
Tu te dépêches d'y monter.
Avances de 2 cases.

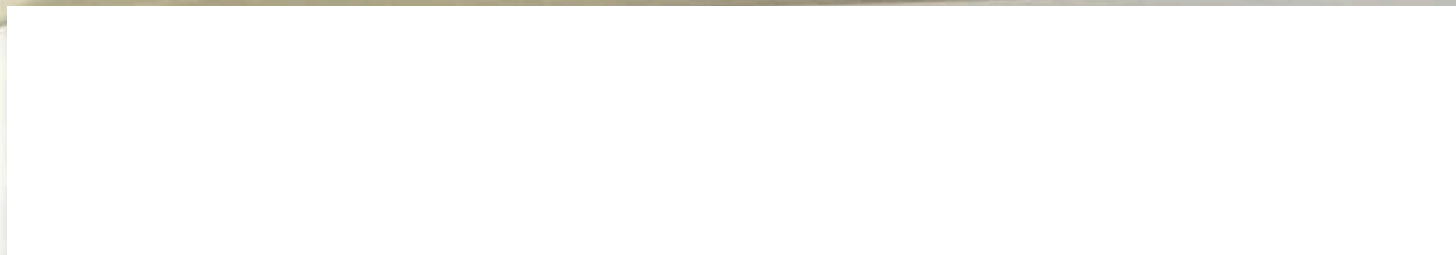


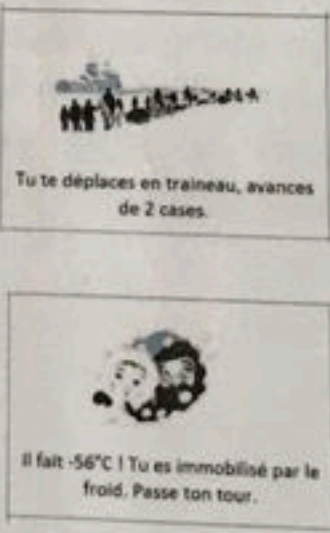
Tu te dépêches pour manger du pain.
Tu avances de 2 cases.

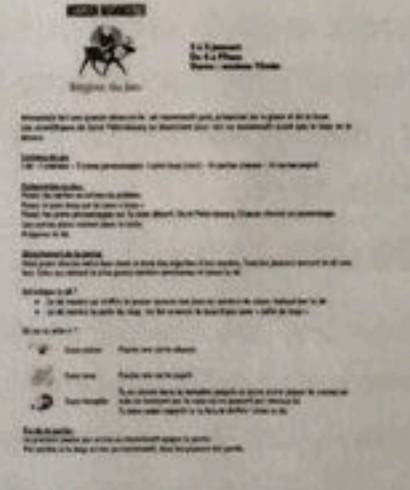


Tu te déplaces en traîneau, avances de 2 cases.

OMSK



Liste 3 et 4 <i>Mission Mammouth,</i> <i>Histoires naturelles,</i> X. Laurent-Petit et A. Delaunay	Jeu « Mission Mammouth »
Objectifs : - Inventer et fabriquer un jeu de société. - Anticiper, prévoir les différentes étapes. - Rédiger des textes de différents types : cartes, règle du jeu. - Participer à la réalisation des différentes étapes du projet de classe.	
Etapes de production :	
Naissance du projet : -Discussion collective autour de la production pour l'exposition du livre élu - Choix de la classe d'inventer et fabriquer un jeu de société. Différentes idées émergent, le livre de départ n'est pas encore choisi. Certains élèves proposent « La cabane à 13 étages », « 109 rue des soupirs », « Mission Mammouth ». Le choix se porte sur ce dernier car il est lu en lecture offerte quotidienne à tous les élèves alors que les autres livres ne sont pas encore connus de tous.	
Conception du jeu : - Plusieurs discussions collectives avec prise de notes des différentes idées, puis, temps de réflexion, ont mené la classe à faire le choix d'un jeu de plateau avec des cases et des pions à faire avancer. -Des cartes associées à des cases « chance » et « malchance » paraissent plus simple que des cases toutes différentes.	

Recherche et conception du plateau de jeu : - Par petits groupes les élèves proposent une forme, une idée du plateau de jeu. - Quelques illustrations du livres sont photocopiées et affichées au tableau. - Discussion et choix d'une de ces propositions : utiliser la carte de la Russie et le trajet des scientifiques pour arriver au Mammouth.	
Réalisation du jeu : - Rédaction des cartes sur feuille de brouillon puis à l'ordinateur en insérant une image d'illustration. - Réalisation du plateau de jeu par petits groupes et en différentes étapes. (Merci Sophie !) Utilisation de plusieurs techniques : dessin, peinture, calque, papier collé .	
Rédaction de la règle du jeu : - Premier jet individuel et libre en rituel d'écriture. - Lecture de quelques productions. - Lecture de règles de différents jeux. - Liste des éléments récurrents - Rédaction d'un plan et des différentes parties de la règle collectivement (car manque de temps.)	

**DES JEUX QUI S'APPUIENT SUR
LA THÉMATIQUE D'UN LIVRE**



Document d'information
pour les parents d'élèves
de la maternelle et de l'école
élémentaire.

Le projet de loi n° 1017, intitulé « Loi relative à l'accès à l'information », a été adopté par le Parlement le 27 juin 2019. Ce projet de loi vise à améliorer l'accès à l'information et à renforcer la transparence de l'action gouvernementale.

Le projet de loi n° 1017, intitulé « Loi relative à l'accès à l'information », a été adopté par le Parlement le 27 juin 2019. Ce projet de loi vise à améliorer l'accès à l'information et à renforcer la transparence de l'action gouvernementale.

Le projet de loi n° 1017, intitulé « Loi relative à l'accès à l'information », a été adopté par le Parlement le 27 juin 2019. Ce projet de loi vise à améliorer l'accès à l'information et à renforcer la transparence de l'action gouvernementale.

JEU DEFORESTATION ou REFORESTATION ?

(Deux niveaux de jeu au choix)

BUT DU JEU :

NIVEAU 1 (Une seule équipe) : Faire les bons échanges et voir si c'est la forêt ou la ville qui gagne.

NIVEAU 2 (Deux équipes : FORÊT et VILLE) : Placer plus d'éléments sur le plateau de jeu que l'autre équipe grâce au dé avec jokers.

REGLE DU JEU :

NIVEAU 1 : dé avec 3 faces Arbres/Animaux

3 faces Maisons/Voitures

Chacun son tour, on lance le dé.

S'il tombe sur une face Maisons/Voitures, on remplace sur le plateau de jeu un animal ou un arbre par une maison ou une voiture de la boîte-réserve VILLE.

L'animal ou l'arbre enlevé est reposé dans la boîte-réserve FORÊT.

S'il tombe sur une face Arbres/Animaux, on remplace sur le plateau de jeu une maison ou une voiture par un arbre ou un animal de la boîte-réserve FORÊT. La maison ou la voiture enlevée est reposée dans la boîte-réserve VILLE.

Qui gagne ? C'est la ville ou la forêt qui gagne en fonction du nombre d'éléments sur le plateau de jeu à la fin de la partie.

NIVEAU 2 : dé avec 2 faces Arbres /Animaux

2 faces Maisons/Voitures

2 faces jokers (on choisit)

Même règle mais avec une possibilité de choix grâce aux jokers.

Qui gagne ? C'est l'équipe-VILLE ou l'équipe-FORÊT qui gagne en fonction du nombre d'éléments sur le plateau de jeu à la fin de la partie.

FIN DU JEU : (plusieurs options)

* le jeu s'arrête au bout de 10 lancers de dé

* on décide d'une durée de jeu et celui-ci s'arrête au bout du temps imparti

* le jeu s'arrête lorsque tous les éléments VILLE ou tous les éléments FORÊT ont été remplacés (version plus longue)



L'OMELETTE DU LOUP



- 3 COCHONS

- 1 MOUTON

- 7 CHEVREUX

- 1 CHÈVRE

- 1 CHAPERON ROUGE

- 1 GRAND-MÈRE



L'OMELETTE
DU LOUP

- 3 COCHONS

- 1 MOUTON

- 7 CHEVREUX

- 1 CHÈVRE

- 1 CHAPERON ROUGE

- 1 GRAND-MÈRE



Règles du jeu de la soupe au caillou

Pour 2 à 4 joueurs de 3 à 12 ans

Matériel

- un plateau de jeu avec une matrice
- 4 baguettes avec les ingrédients de l'équipe dans chaque - un sac de riz, une feuille, un sac d'eau, du maïs, du sel et du poivre
- une pile de 20 cartes à trier : 10 de légumes, 10 de fruits
- 10 cartes à trier : 10 de légumes, 10 de fruits
- 10 cartes à trier : 10 de légumes, 10 de fruits

Règles du jeu

- C'est le premier à jouer qui lance la baguette.
- L'objectif du jeu est de faire la soupe au caillou.
- Les joueurs se placent autour du plateau de jeu. Ils se placent devant eux.
- Le joueur qui lance la baguette choisit un ingrédient et le met dans sa soupe.
- Les autres joueurs choisissent un ingrédient et le mettent dans leur soupe.
- Le joueur qui a le plus d'ingrédients dans sa soupe gagne.

La soupe au caillou

Mais
maïs
Poisson

SIL ET POMME
sel de poivre

NAVET
navet

Règle du jeu de la soupe au caillou

Pour 2 à 4 joueurs de 3 à 10 ans

Matériel

- un plateau de jeu avec une marmite
- 4 barquettes avec les ingrédients de l'histoire dans chaque : un navet, un chou, une carotte, un seau d'eau, du maïs, du sel et du poivre
- des dés : 2 dés « images », un dé « capitales », un dé « scriptes », un dé « cursives »
- des fiches « dictionnaire » pour lire les noms des ingrédients

But du jeu

Etre le premier à vider sa barquette.

Déroulement du jeu

- ➔ les joueurs se placent autour du plateau de jeu, leur barquette devant eux
- ➔ le plus petit des joueurs commence : il lance 2 dés
 - pour les tout-petits : 2 dés « images »
 - pour les petits : un dé « images » et un dé « capitales »
 - pour les moyens : un dé « capitales » et un dé « scriptes »
 - pour les grands : un dé « scriptes » et un dé « cursives »
- ➔ il met les ingrédients des 2 dés dans la marmite (les petits, les moyens et les grands peuvent s'aider avec les fiches « dictionnaire ») ; s'il n'en a plus, il passe son tour
- ➔ le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) lance les dés et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une des barquettes soit vide



JEU DE TRI DES EMOTIONS

Matériel :

- 5 boîtes des émotions (une bleu pour la tristesse, une rouge pour la colère, une jaune pour la joie, une verte pour la sérénité et une grise pour la peur)
- des cartes images.

Règle du jeu :

Tirer une carte et la mettre dans la boîte correspondant à l'émotion représentée sur l'image.

Vérifier à la fin grâce aux gommettes de couleur collées au dos de chaque image.

BLEU : PEUR

ROUGE : COLERE

JAUNE : JOIE

VERT : SERENITE

GRIS : PEUR

Classe des GS de Karine Mahias
Ecole Maternelle de Franois

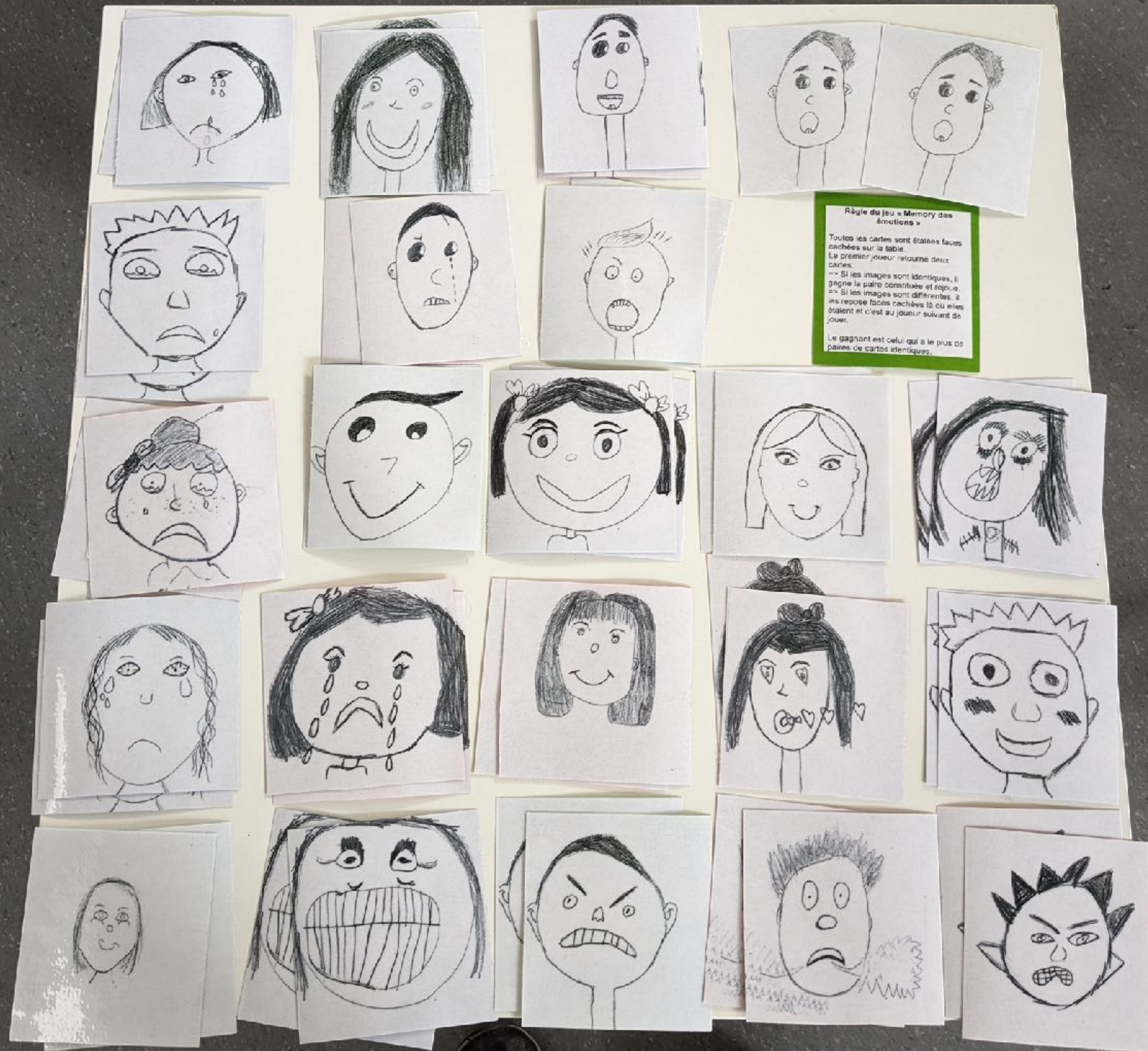


Règle du jeu « Memory des émotions »

Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table.
Le premier joueur retourne deux cartes.
=> Si les images sont identiques, il gagne la paire constituée et rejoue.
=> Si les images sont différentes, il les repose faces cachées là où elles étaient et c'est au joueur suivant de jouer.

Le gagnant est celui qui a le plus de paires de cartes identiques.







GASTON FIER

GASTON MALHEUREUX

GASTON TIMIDE

GASTON JALOUX

GASTON INQUIET

GASTON HEUREUX

GASTON AMOUREUX

GASTON ÉNERVÉ

GASTON HONTEUX

GASTON TRISTE

GASTON DÉGOÛTÉ

GASTON APEURÉ

GASTON CONTENT

Règle du jeu (élaborée par les enfants - dictée à l'adulte)

« LES ÉMOTIONS DE GASTON »

1. Place les 13 portraits de Gaston devant toi sur le sol.
2. Pioche une étiquette (un adulte le lit si tu n'es pas lecteur !).
3. Pose l'étiquette sur le bon Gaston en observant bien son visage.

Pour vérifier les réponses :

8 - HONTEUX
9 - INQUIET
10 - JALOUX
11 - MALHEUREUX
12 - TIMIDE
13 - TRISTE

1 - AMOUREUX
2 - APEURÉ
3 - CONTENT
4 - DÉGOÛTÉ
5 - ÉNERVÉ
6 - FIER
7 - HEUREUX

3- Liste 1

4- « LES ÉMOTIONS DE GASTON »

5- d'après l'album : Gaston Grognon (liste 1)

6- Projet interdisciplinaire :

- _ langage oral : compréhension de l'album,
lexique des émotions,
élaboration de la règle du jeu.
- _ langage écrit : copier des mots en écriture capitale,
dictée à l'adulte (règle du jeu)
- _ arts plastiques : décalquer un visage, coller, découper, dessiner les émotions sur un visage,
- _ vivre ensemble : participer à un projet collectif.

Démarche:

La classe a travaillé cette année sur le corps humain et plus particulièrement sur les émotions : -spectacle de la Cie Planète Mômes Que d'émotions pour Simon !

-exposition de la bibliothèque de Trépot-Foucherans : *Et toi, comment tu te sens ?*

Lors de la lecture de l'album «Gaston Grognon », les élèves ont décrit la couverture de l'album avec le titre caché. Les éléments du visage de Gaston nous ont amené à trouver son « émotion » : fâché, pas content, énervé, boudeur, ronchon grognon

Les élèves ont ensuite retrouvé différentes émotions de Gaston dans l'album :

page 3 : énervé/ page 4 : inquiet / page 5 : fâché/ page 10 : surpris/ page 11 : heureux/ page 13 : boudeur/ page 16 : apeuré/ page 20 : furieux/ page 23 : triste/ page 25 : curieux/ page 29 : heureux

Ces émotions nous ont permis d'évoquer la planche 15 de l'exposition *Et toi, comment tu te sens ?* (voir annexe au dos). En s'appuyant sur cette planche, les enfants ont dessiné un visage représentant une émotion sur l'ardoise effaçable,

Puis sur une photocopie de la couverture de l'album, ils ont décalqué par transparence le visage de Gaston et ensuite dessiné les différents éléments de son visage pour exprimer une émotion: forme de la bouche, des yeux, des sourcils, position des pupilles...

Un nouveau Gaston était né pour chaque émotion. Il fallu alors donner un titre à son dessin (« comme le titre de la couverture » : avec 2 mots en commençant par Gaston ...). Le

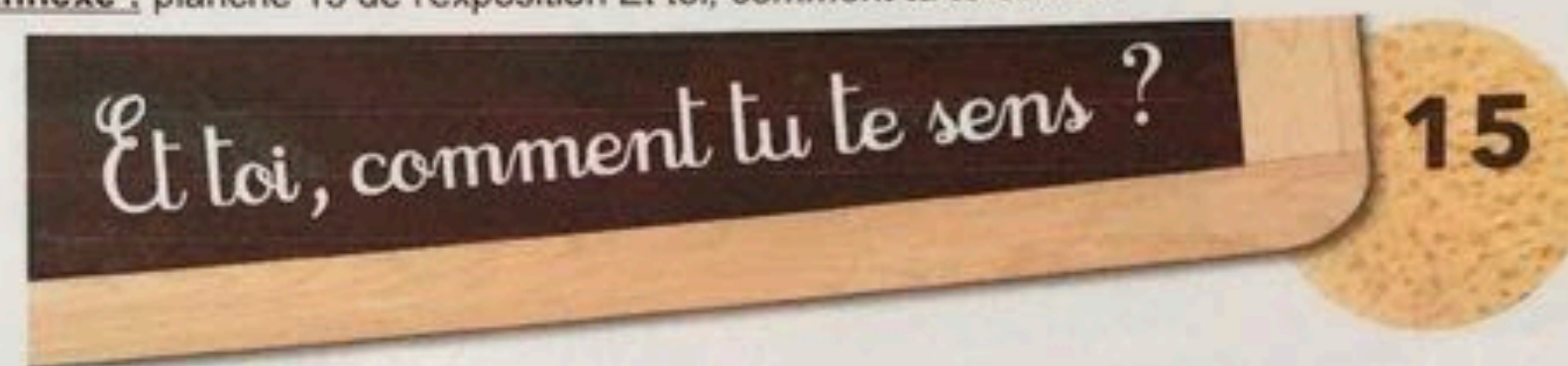
visage a été découpé et collé sur la photocopie.

Pour ressembler encore plus à la couverture, il a ensuite fallu peindre et décorer Gaston, puis le découper et le recoller sur un fond rouge.

Chaque titre a été recopié au feutre blanc (toujours sur un fond rouge) et en lettres CAPITALES (comme sur la couverture de l'album).

Les différents titres doivent retrouver leur illustration de Gaston.

Annexe : planche 15 de l'exposition *Et toi, comment tu te sens ?*



C'est à toi maintenant !

Montre l'émoticône de ton choix pour raconter
une émotion ou un souvenir...

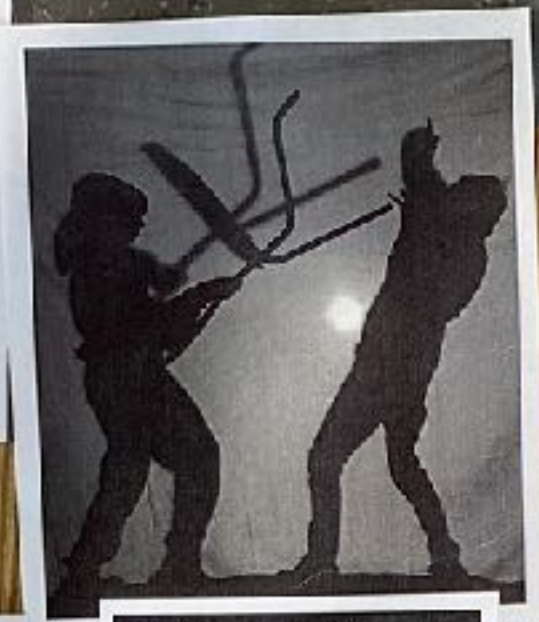




impressionner



frapper



intimider



subir



rabaïsser



mépriser



écraser



se moquer



humilier

torturer



insulter



dénoncer



s'élever

soutenir



défier



se révolter

alerter



réconforter



épauler

aider

protéger



s'unir



affronter



se réconcilier



ETC...