

Album : « Viens jouer avec moi petite souris... »

Jeu : 8 familles « petite souris »



Cycles concernés : 2 et 3

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :

- Écouter autrui.
- Respecter les règles du jeu.
- ...

Pour ce jeu, nous sélectionnons **deux niveaux** de compétences langagières :

Niveau 1 constitué par 4 familles (3 verbes d'action):

- famille du chat à la porte,
- famille des plantes,
- famille de la souris grise,
- famille des cactus

Niveau 2 constitué par 4 familles (15 verbes d'action):

- famille du chien,
- famille du chat,
- famille des souris jaunes,
- famille des souris bleues

Niveau 1

Compétences culturelles	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser l'album comme référent d'apprentissage. Jouer pour apprendre. Jouer à la marelle (jeu mentionné sur une carte de la famille de la souris grise)
Compétences linguistiques	<p>Morpho-syntaxe :</p> <ul style="list-style-type: none"> Phrase interrogative : <i>Dans la famille du/de la Est-ce que je peux avoir la/le/les ... ? Puis-je avoir la/le/les... ? Pourrais-je... ?</i> Phrase déclarative : <i>Dans la famille du/de la/des Je veux/ je voudrais.... J'aimerais avoir...</i> Énoncé exclamatif : <i>Tiens ! Voilà !</i> Emploi des verbes au présent de l'indicatif. Emploi des verbes au conditionnel : <i>pourrais-je, j'aimerais, je voudrais ...</i> Prépositions et articles : <i>de la /du/des.</i> Structure confirmant le oui : <i>oui, je l'ai/les ai...</i> Structure confirmant le non : <i>non, je ne l'ai/les ai pas....., Non ce n'est pas moi qui l'ai/les ai...</i> Groupe nominal avec complément du nom : <i>N + à/aux</i> Groupe nominal avec proposition relative : <i>N + qui...</i> Accord et ordre des adjectifs. Distinction du genre et du nombre. Clôture : <i>J'ai une / deux/ trois familles... Je n'ai plus de cartes... Ca y'est, c'est fini.... J'ai fini... J'ai gagné.</i> <p>Lexique :</p> <ul style="list-style-type: none"> Champs lexicaux : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Les animaux (<i>chat, souris</i>). ✓ Les jeux (<i>cartes, foot, ballon et marelle</i>) ✓ Les couleurs (<i>rouge, blanc, violet, jaune, orange</i>) ✓ Les verbes d'action (<i>jouer, regarder, offrir</i>) Éléments divers : <i>porte, plante, fromage, voiture...</i> <p>Phonologie :</p> <ul style="list-style-type: none"> Intonation interrogative Accord de l'adjectif violet au féminin. Sons inconnus dans la langue d'origine.
Compétences pragmatiques / de communication	<ul style="list-style-type: none"> Formulation pour l'appropriation d'un objet Formulation des usages de civilité Formulation d'une clôture de jeu

Niveau 2

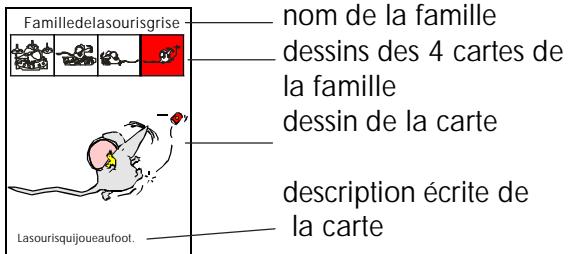
Compétences culturelles	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser l'album comme référent d'apprentissage. Jouer pour apprendre.
Compétences linguistiques	<p>Morpho-syntaxe :</p> <ul style="list-style-type: none"> Phrase interrogative : <i>Dans la famille du/des Est-ce que je peux avoir la/le/les ... ? Puis-je avoir la/le/les... ? Pourrais-je... ?</i> Phrase déclarative : <i>Dans la famille du/des Je veux/ je voudrais....J'aimerais avoir...</i> Énoncé exclamatif : <i>Tiens ! Voilà !</i> Emploi des verbes au présent de l'indicatif. Emploi des verbes au conditionnel : <i>pourrais-je, j'aimerais, je voudrais ...</i> Prépositions et articles : <i>du/des</i>. Structure confirmant le oui : <i>oui je l'ai/les ai...</i> Structure confirmant le non : <i>non, je ne l'ai/les ai pas....., non ce n'est pas moi qui l'ai/les ai...</i> Groupe nominal avec proposition relative : <i>N + qui...</i> Distinction du genre et du nombre. Clôture : <i>J'ai une / deux/ trois familles...Je n'ai plus de cartes... Ca y'est, c'est fini.... J'ai fini... J'ai gagné.</i> <p>Lexique :</p> <ul style="list-style-type: none"> Champs lexicaux : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Les animaux (<i>chien, chat, souris</i>). ✓ Les verbes d'action (<i>retenir, sortir, lancer, ranger, accrocher, courir, sauter, s'enfuir, danser, attendre etc...</i>) ✓ Les couleurs (<i>rouge, blanc, violet, jaune, orange</i>) Éléments divers : <i>déguisement, chambre, linge, petit frère, plateau...</i> <p>Phonologie :</p> <ul style="list-style-type: none"> Intonation interrogative Sons inconnus dans la langue d'origine.
Compétences pragmatiques / de communication	<ul style="list-style-type: none"> Formulation pour l'appropriation d'un objet Formulation des usages de civilité Formulation d'une clôture de jeu

Règles du jeu

Objectif: -formuler une demande
- énoncer une phrase complexe
- apprendre les règles d'un jeu traditionnel

Matériel: 32 cartes divisées en 8 familles de 4 cartes chacune:
la famille des souris grises
la famille des souris bleues
la famille des souris jaunes
la famille du chat à la porte
la famille du chat
la famille du chien
la famille des plantes
la famille des cactus

Description d'une carte:



Nombre de joueurs: 2 à 7

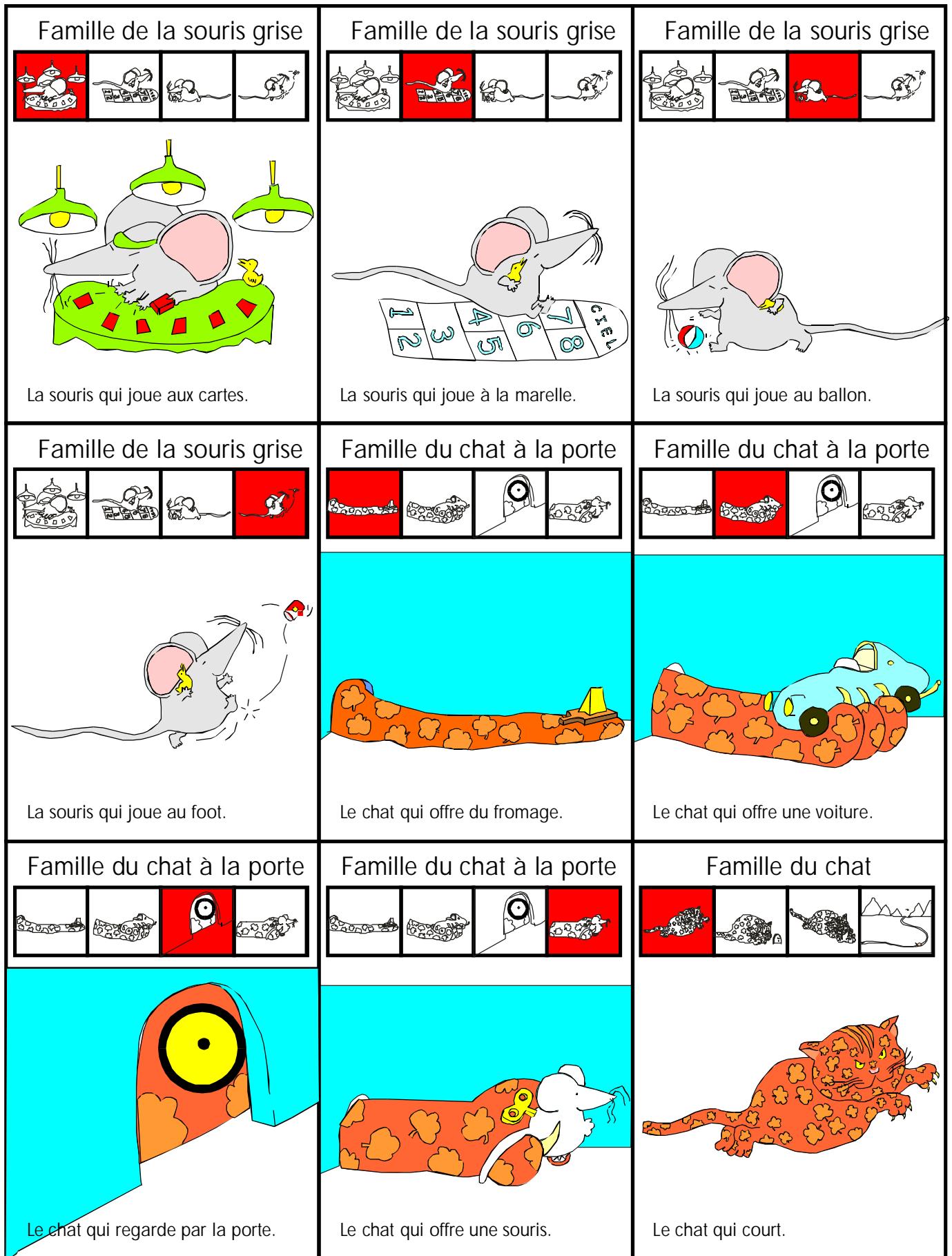
But du jeu: réunir une famille

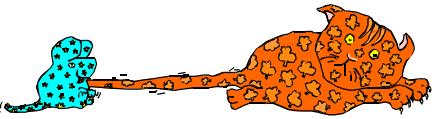
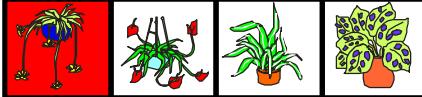
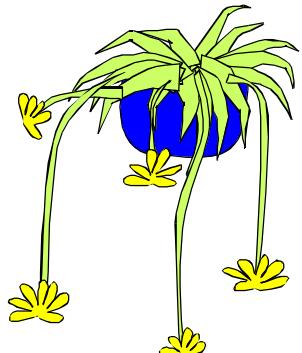
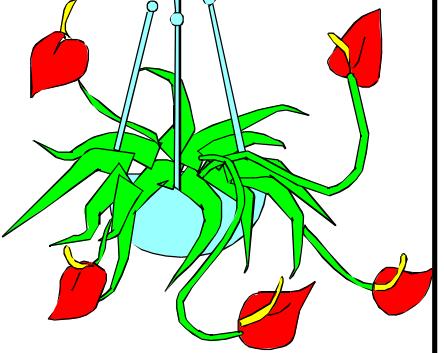
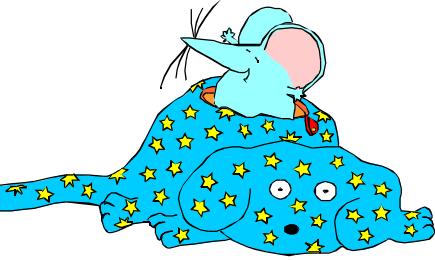
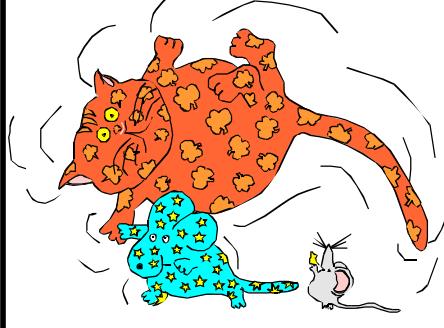
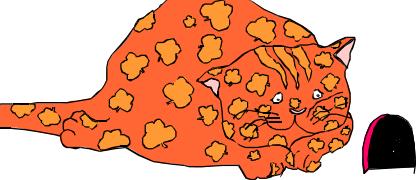
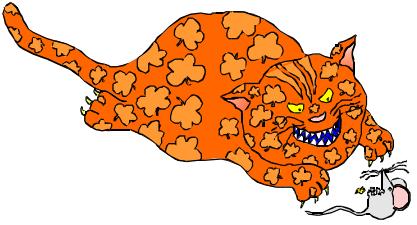
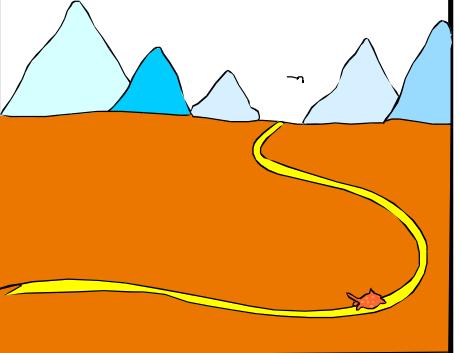
Déroulement:

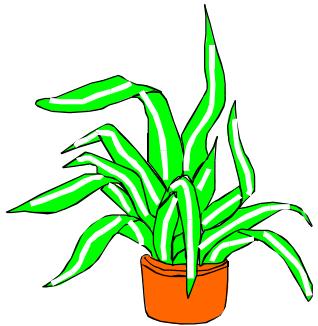
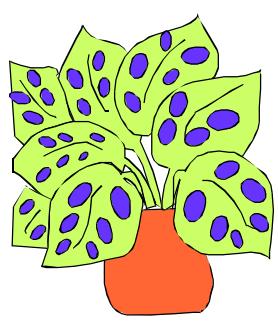
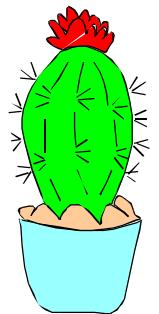
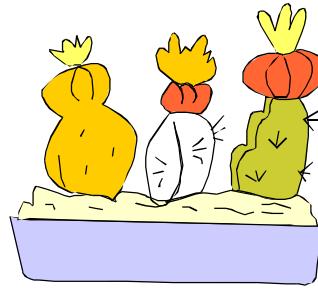
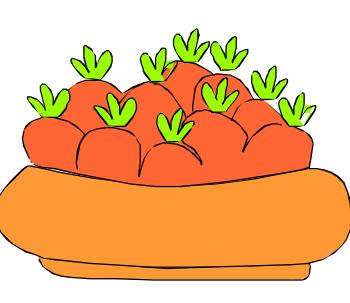
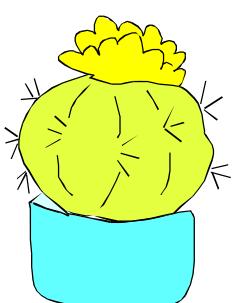
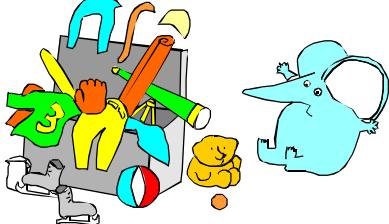
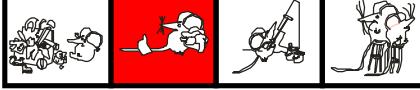
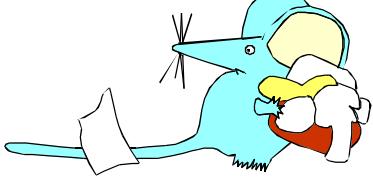
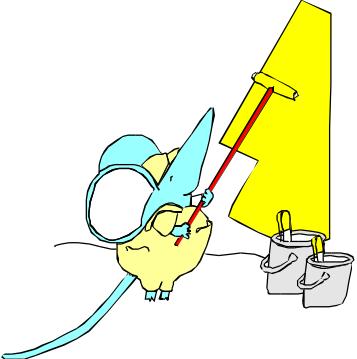
Quatre cartes sont distribuées à chaque joueur, le reste des cartes forme la pioche.
Le premier joueur (désigné selon une méthode choisie) demande une carte qui l'intéresse.
Si l'un des autres joueurs l'a en main, il la lui donne et prend la carte du dessus de la pioche. Le premier joueur jette une carte en la posant à côté de la pioche.
Si aucun des joueurs n'a la carte demandée, il prend la carte du dessus de la pioche, et en jette une autre.
Puis c'est au tour du deuxième joueur qui procède de la même manière que le premier. Cependant, si la carte jetée par le joueur précédent l'intéresse, il a le droit de la prendre.
Le gagnant est celui qui réunit en premier les 4 cartes d'une même famille.

Activités préparatoires:

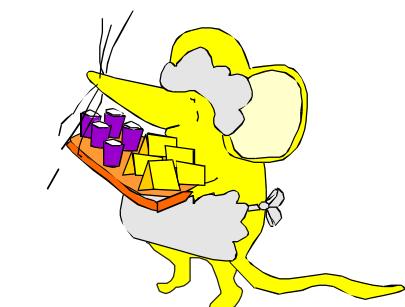
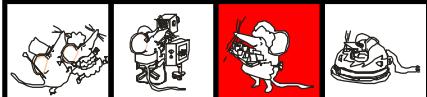
- activité de classement: à partir des illustrations des cartes, essayer de retrouver les familles. Il est conseillé dans un premier temps de ne prendre que 4 familles à la fois.
- activité de description: les cartes sont affichées, l'un des enfants décrit l'une d'elles, les autres doivent la retrouver.
- jeu de mémory : les cartes, sauf une de chaque famille, sont posées sur la table, face cachée. chaque enfant choisit une famille, et doit retrouver les 3 autres cartes de cette famille en suivant les règles classiques des jeux de mémory.



Famille du chien	Famille des plantes	Famille des plantes
  <p>Le chien qui retient le chat.</p>	  <p>La plante aux fleurs jaunes.</p>	  <p>La plante aux fleurs rouges.</p>
Famille du chien	Famille du chien	Famille du chien
  <p>La souris qui sort du déguisement.</p>	  <p>Le chien qui lance le chat.</p>	  <p>Le chien qui est sur la tête du chat.</p>
Famille du chat	Famille du chat	Famille du chat
  <p>Le chat qui attend les souris.</p>	  <p>Le chat qui saute sur la souris.</p>	  <p>Le chat qui s'enfuit.</p>

<p>Famille des plantes</p>   <p>La plante aux traits blancs.</p>	<p>Famille des plantes</p>   <p>La plante aux taches violettes.</p>	<p>Famille des cactus</p>   <p>Le cactus à fleur rouge.</p>
<p>Famille des cactus</p>   <p>Les trois petits cactus.</p>	<p>Famille des cactus</p>   <p>Les petits cactus oranges.</p>	<p>Famille des cactus</p>   <p>Le grand cactus à fleur jaune.</p>
<p>Famille des souris bleues</p>   <p>La souris qui range sa chambre.</p>	<p>Famille des souris bleues</p>   <p>La souris qui accroche le linge.</p>	<p>Famille des souris bleues</p>   <p>La souris qui peint.</p>

Famille des souris jaunes



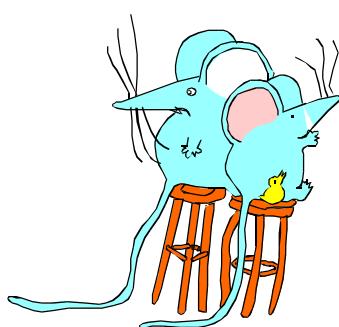
La souris qui porte un plateau.

Famille des souris jaunes



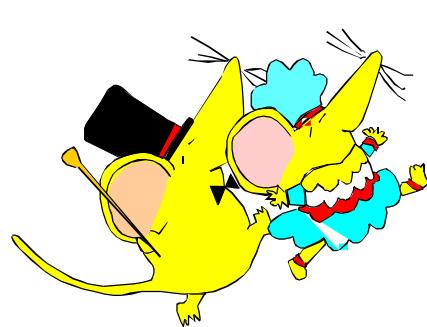
La souris qui joue au auto-boxe..

Famille des souris bleues



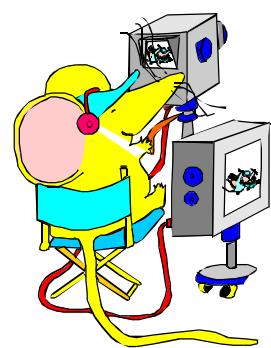
La souris qui aide son petit frère.

Famille des souris jaunes



Les souris qui dansent.

Famille des souris jaunes



La souris qui filme.