

Domino des contes

Le Petit Chaperon Rouge – Pierre et le Loup – Les Trois Petits Cochons – Le Petit Poucet –
Le Loup et les Sept Chevreux -

Objectif : - E.C. d'associer un texte court à l'image qui y correspond

Matériel : 41 cartes

On joue seul ou a plusieurs

Situation de départ

Les cartes sont distribuées aux joueurs.

Celui qui à la carte « Début de domino » lit à haute voix le texte qui se trouve sur cette carte.

Les autres joueurs sont attentifs pendant la lecture et observe leurs cartes.

Celui qui à la carte avec l'image qui correspond au texte lu la propose aux autres joueurs en explicitant son choix. Si un autre joueur propose une autre carte c'est à l'ensemble des joueurs de valider la bonne carte.

Celui qui pose sa carte doit toujours lire à haute voix, à l'ensemble des joueurs, le texte qui s'y trouve pour poursuivre le jeu.

Le gagnant est celui qui a posé toutes ses cartes.

On peut introduire d'autres règles comme par exemple de pénaliser un joueur qui fait une erreur dans le choix de la carte.

La réussite des contes

Objectifs : - E.C. de se souvenir des histoires lues en classe
- E.C. d'argumenter les choix

Matériel

- 45 cartes (40 cartes images et 5 cartes titres)
- une planche de jeu (5 colonnes et 9 lignes)
- 20 jetons

On joue seul ou a plusieurs.

Il s'agit de regrouper toutes les cartes illustrant un conte dans une colonne.

Situation de départ

Toutes les cartes du jeu sont battues et disposées face cachée sur les cases de la planche de jeu.

Il s'agit d'une situation de désordre.

Le premier joueur retourne une carte au hasard. Il l'identifie en explicitant l'illustration et en argumentant son appartenance à l'un des contes ou en lisant le titre d'un des contes. Il la pose à l'endroit dans la première case de la première colonne qui devient la colonne réservée à toutes les cartes de ce conte. La carte qui était posée sur cette case est donnée au joueur suivant. Celui-ci doit effectuer la même démarche avec la carte reçue. Soit elle appartient au même conte et elle doit être placée face visible sous la précédente. Si elle appartient à un autre conte alors elle doit être placée dans la première case de la deuxième colonne. Le joueur suivant fait le même travail avec la carte qu'il a récupérée de la nouvelle case utilisée. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées et posées à la bonne place.

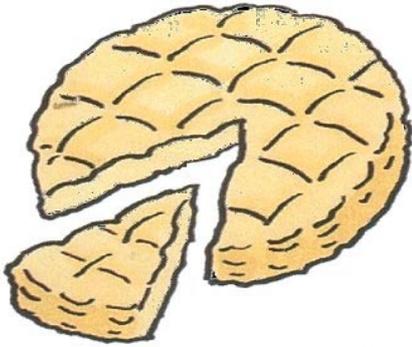
Si un joueur se trompe et identifie mal sa carte, il donne sa carte au joueur suivant et reçoit un jeton de pénalité.

Le gagnant est celui qui a le moins de jetons.

Jeu n°1 : Jeu de domino Facile

Début du
domino

Elle est dans le panier.
C'est la grand-mère qui
va la manger.



Il a très faim. Il avale
six petits.



Il quitte le jardin pour
se promener dans les
prés.



Le loup en a sur ses
pattes pour pouvoir
entrer dans la maison
des cabris.



Elles permettent au petit poucet de gagner beaucoup d'argent.



Si on tire la bobinette, elle s'ouvre.



Elle va dans les bois pour chercher de la nourriture pour ses enfants.



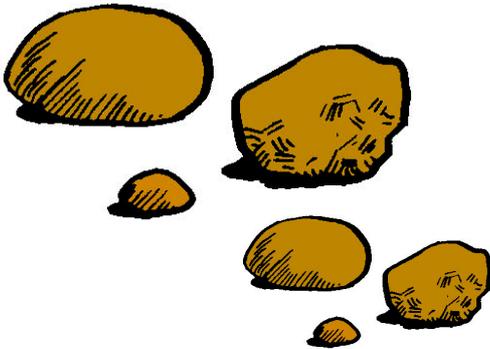
C'est la deuxième qui est construite dans l'histoire.



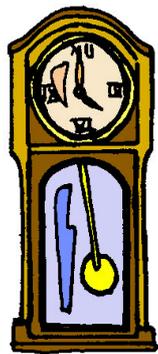
Le petit chaperon rouge y cueille des fleurs.



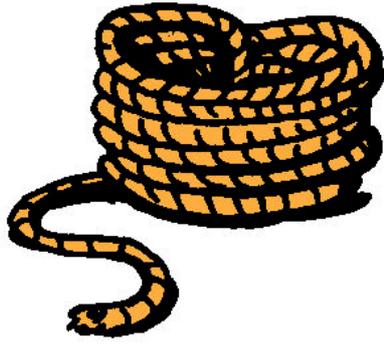
Le loup en a dans son ventre à la fin de l'histoire.



Le dernier des petits cabris s'y est caché.



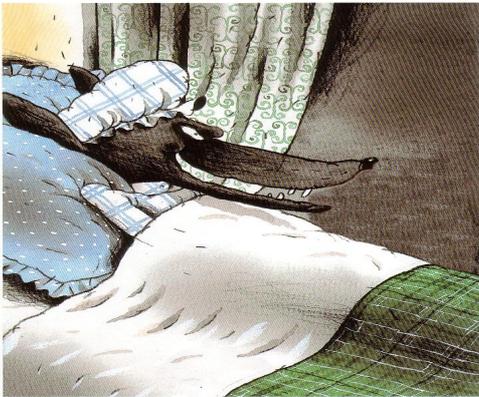
Grâce à elle, Pierre a attaché le loup à l'arbre.



Ils sont trois, ils sont roses.



Il se déguise en grand-mère.



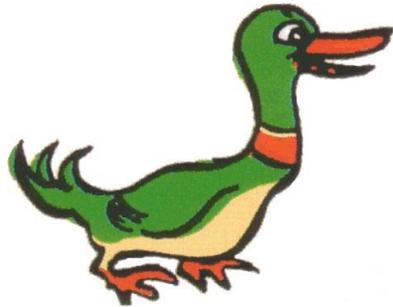
C'est la plus solide des trois. Tous les cochons s'y réfugient.



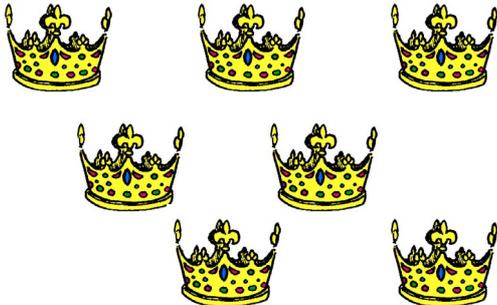
C'est une petite fille qui se fait manger par un loup.



Il court vers la mare,
mais il se fait manger
par le loup.



Les filles de l'ogre en
portent une sur leur
tête.



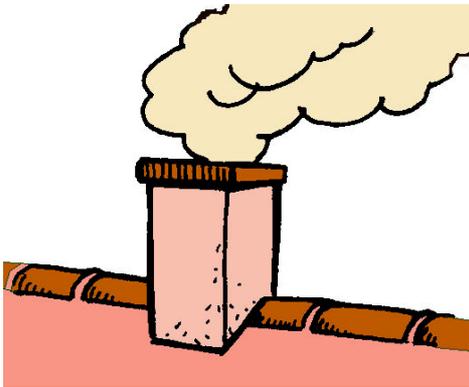
Le plus malin des
cochons les utilise pour
construire sa maison



Il sème des miettes et
des cailloux pour ne
pas se perdre.



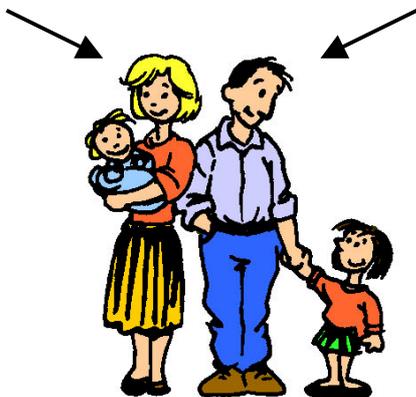
Le loup y passe pour entrer dans la maison du petit cochon.



Il vole et agace le loup qui n'arrive pas à l'attraper.



Dans l'histoire, ils abandonnent leurs enfants dans la forêt.



Il entend le loup ronfler.



Il demande à son petit
fils de retourner dans le
jardin.



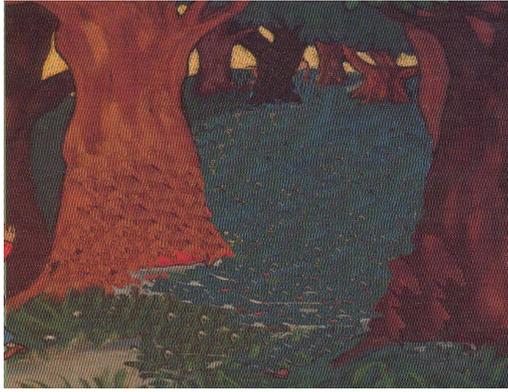
Les cochons y font
chauffer de l'eau.



Il a grimpé sur une
branche pour ne pas se
faire attraper par le
loup.



Elle est sombre et les
sept frères s'y perdent.



Ils suivaient les traces
du loup pour l'attraper.



Il souffle, souffle,
souffle très fort.



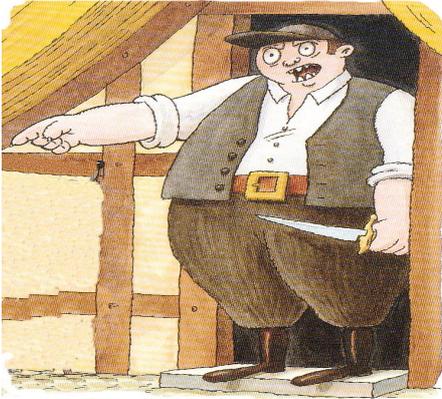
Le loup y tombe et se
noie.



Ils sont seuls à la
maison et ne doivent
ouvrir à personne.



Il recueille les enfants perdus.



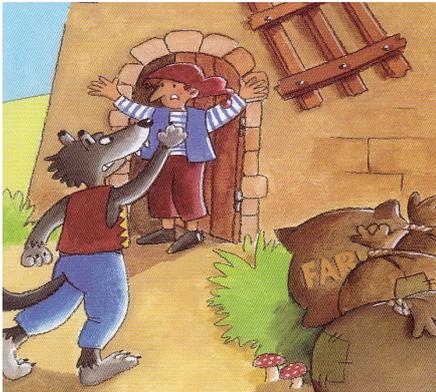
C'est la première qui est construite dans l'histoire. Elle n'est pas solide.



Il est gros, gris et il mange le canard.



Il blanchit la patte du loup.



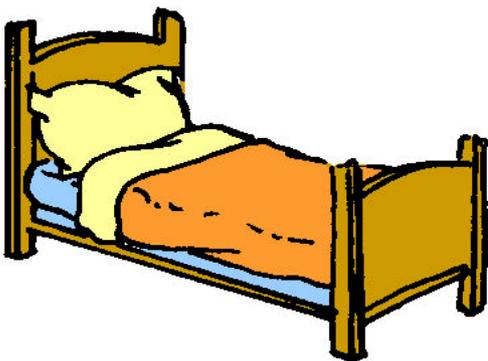
Elle est malade. Sa petite fille va lui rendre visite.



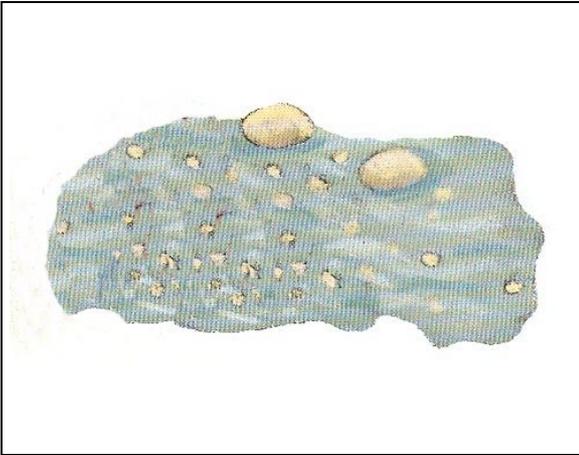
Ils sont sept et se perdent dans la forêt sombre.



La grand-mère et le loup s'y allongent.



Grâce à eux, les enfants ont retrouvé le chemin de leur maison.



Fin du
domino

Jeu n°2 : Jeu de domino difficile



Ce sont des chaussures montantes qui couvrent une partie de la jambe.



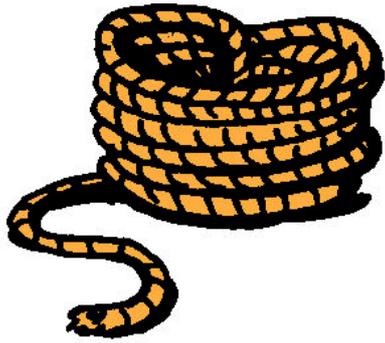
On la ferme à clé avant de quitter la maison.



C'est un mammifère à cornes avec une barbichette.



Il provient des arbres.
On fait des meubles avec.



Ils ont une queue en
tire-bouchon.



C'est un animal qui fait
peur aux enfants dans
les contes.



Elle est solide. On y
habite.



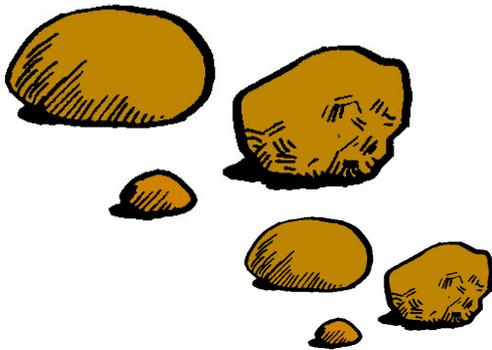
Elle est habillée d'une
cape rouge.



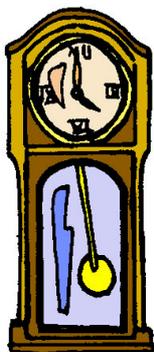
Les arbres y poussent,
les animaux y habitent.



Ce sont de gros
cailloux très durs.



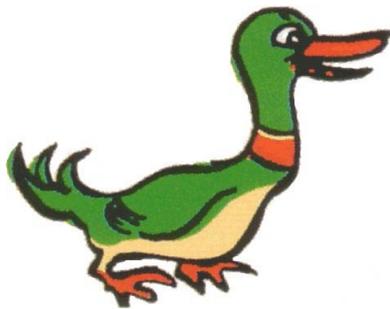
Elle nous indique
l'heure.



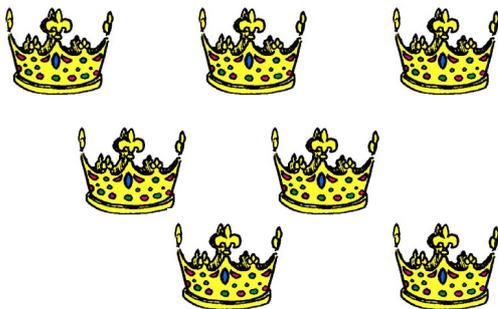
C'est comme une très
grosse ficelle.



C'est un oiseau qui barbotte dans la mare.



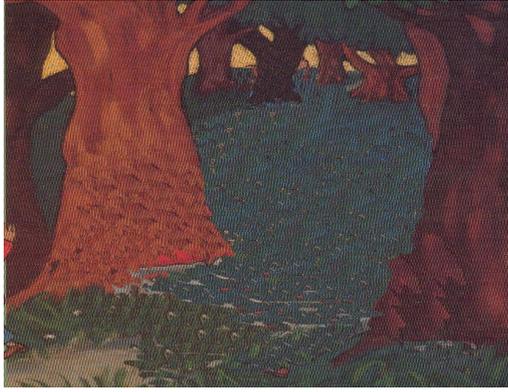
Le roi et la reine en portent une.



Elles sont solides.



C'est le dernier de la famille mais le plus malin.



Ce sont des personnes
qui pratiquent la chasse.



C'est un animal sauvage
qui ressemble a un grand
chien et qui a beaucoup
de souffle.



C'est un grand trou dans
lequel on puise de l'eau.



Ce sont les petits de la
chèvre.



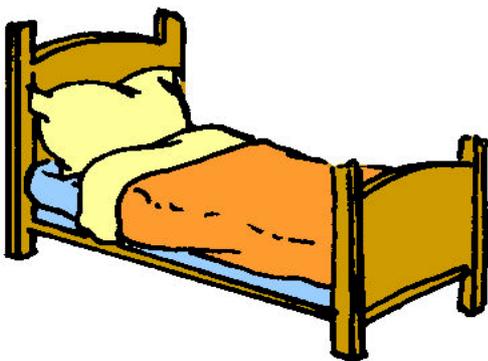
C'est la mère de nos parents.



Ce sont des garçons qui ont les mêmes parents.



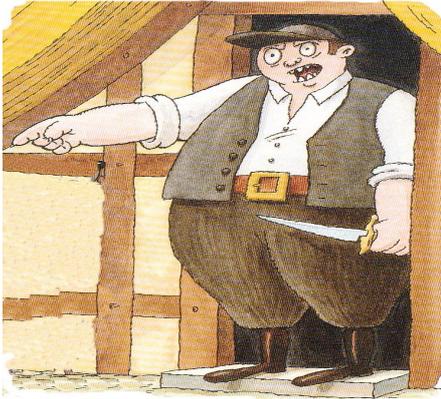
C'est un meuble. On y dort.



Ce sont des petites pierres.



C'est un géant qui
mange les enfants.



Les animaux dorment
dessus.



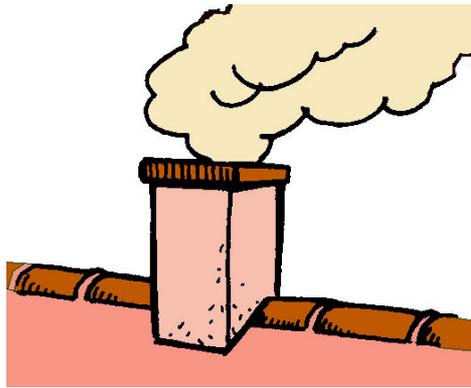
C'est un mammifère
avec un long museau et
des oreilles pointues.



C'est une personne qui
fabrique de la farine.



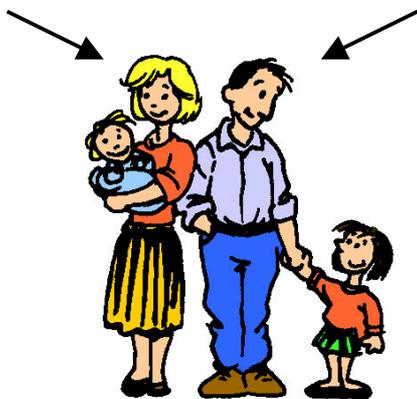
Elle est sur le toit et permet à la fumée de sortir.



C'est un animal qui vole.



Ce sont notre papa et notre maman.



Il porte un fusil et se promène dans la forêt.



C'est le papa de mes parents.



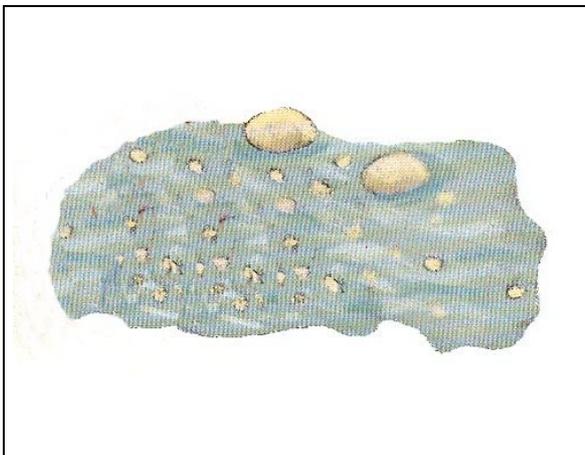
C'est une grosse casserole. Les sorcières y préparent leur potion.



C'est un animal qui miaule.



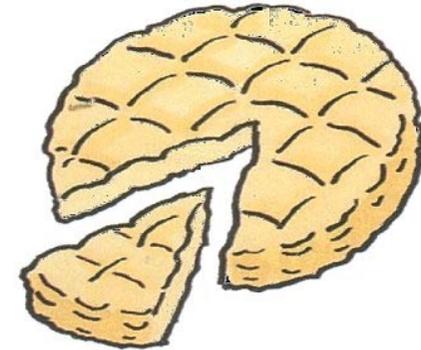
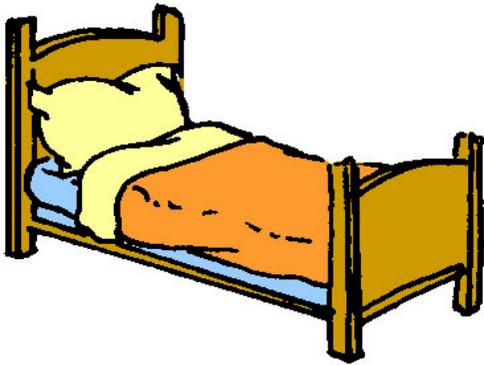
Elle est pleine d'arbres. On s'y perd la nuit.



Fin du
domino

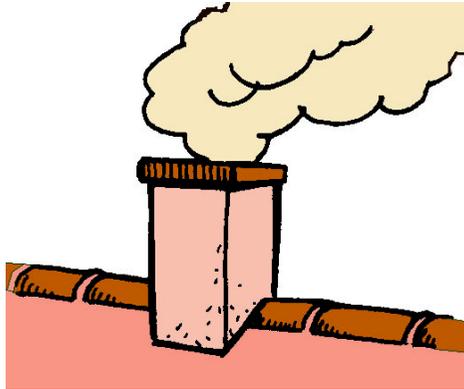
Le petit chaperon rouge

Le petit chaperon rouge



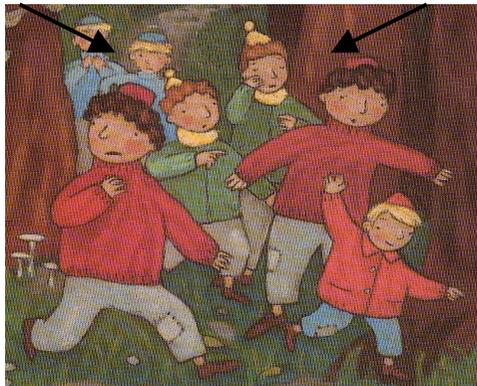
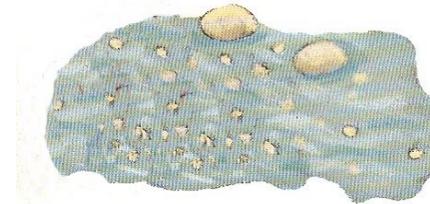
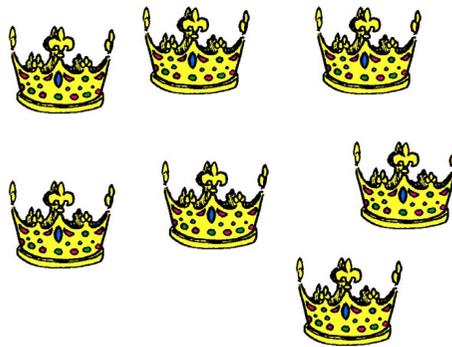
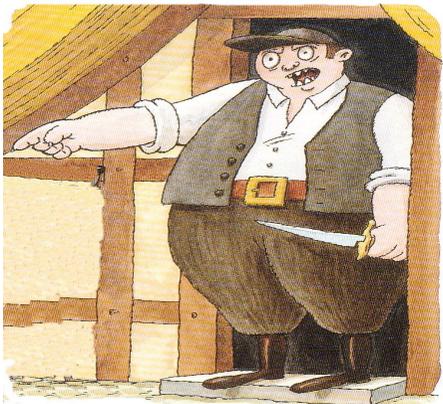
Les trois petits cochons

Les trois petits cochons



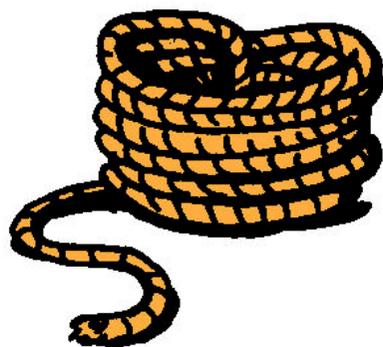
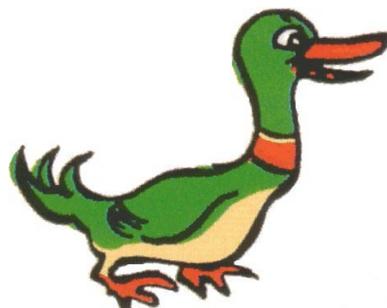
Le petit poucet

Le petit Poucet



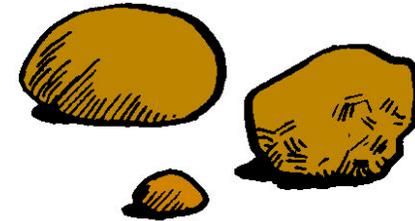
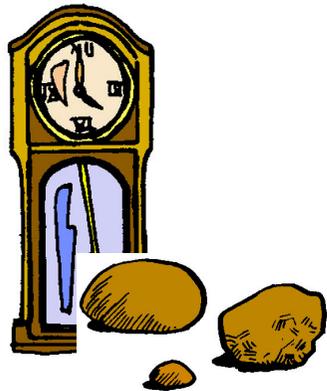
Pierre et le loup

Pierre
et
le Loup



Le loup et les sept cabris

Le loup et les sept cabris



Jeu n° 3 : jeu de réussite des contes de fée

Fabriquer un grand cadre de 5 cases en largeur sur 9 en hauteur afin de pouvoir y déposer toutes les cartes faces cachées pour pouvoir commencer la réussite.