

**MISE EN PLACE D'UN  
SYSTÈME DE PRÊT DE JEUX  
DE VOCABULAIRE**

**MODULE A 2023- 2024 LE MANOIR CYCLE I**

# CHOIX DES THÉMATIQUES ET DES JEUX PROPOSÉS

## Thèmes choisis

- **La classe** (à travailler en classe) : matériel...
- **L'habillement** : vêtements en lien avec les parties du corps et la météo.
- **L'alimentation** : fruits, légumes, aliments de base, ustensiles, actions.
- **Les animaux** : domestiques, ferme, forêts ... en lien avec notre programmation de sorties de cycle : une ferme pédagogique, une maison de la forêt et un parc zoologique.
- **Le corps humain**.
- **Les émotions et sentiments**.

## Mise en œuvre (jeux à utiliser en classe/ à emporter à la maison)

- Jeu de loto (pastilles derrière cartes)
  - Memory (sur bristol)
  - Jeu de l'oie
  - J'ai, qui a ?
  - Dobble (attention une trentaine au départ)
- Dans un premier temps prévoir 2 jeux différents par thème. Construire les jeux pour les thèmes principaux : l'habillement (les vêtements), l'alimentation (fruits et légumes), les animaux puis le corps humain (parties du corps).
- Pour chaque thème prévoir 2 exemplaires par classe de chaque jeu.
- Attention au choix des images ou photos et faire apparaître en script le mot attendu seul. (Le genre à voir autrement)
- Préparer une notice pour chaque jeu à l'attention des familles ou fiche mémo mots attendus. (Contenu et règles).

- Elaboration d'un corpus de mots par thématique

<b>L'habillement</b>	Bague-chaussure-fermeture-short-manteau-chapeau-sandales-lunettes-pull-barrettes-robe-écharpe-chausson-ceinture-gants-casquette-culotte/slip-cravate-pantalons-collier-collants-lacets-chemise-botte-gilet-bracelet-basket- T shirt-bouton-chaussettes-bonnet-jupe-
----------------------	---

<b>Le corps humain</b>	Orteils-épaule-menton-poignet-genou-main-dos-oreille-cheville-yeux-barbe-bras-doigts-bouche-joue-cheveux-front-pieds-dent-nez-cou-moustache-jambe-ventre-coude-sourcils-cils-ongle
------------------------	--

# FABRICATION DES JEUX

Chaque jeu à imprimer 6 fois 2 exemplaires de chaque jeu par classe	Ok
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Loto des vêtements :32 mots/4 planches (24 A4)</b></li><li>• <b>Loto des animaux :64 mots/8 planches (42 A4)</b></li></ul> Mettre une pastille derrière chaque carte Mot attendu seul en script sur planche Corriger les (s) : gants-barrettes-lacets-chaussettes Site classe de Laurène	Ok
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Mémo des vêtements (24 A4)</b></li><li>• <b>Mémo des animaux (48 A4)</b></li></ul> Sur bristol Mot attendu seul en script sur toutes les cartes Cartes : prendre les planches du lotox2 du site classe de Laurène	Ok
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Dobble fruits et légumes 31 mots (36 A4)</b></li></ul> Générer dobble <a href="https://micetf.fr/symbole-commun/#">https://micetf.fr/symbole-commun/#</a>  Pour n symboles par carte, il faut $(n - 1)^2 + (n - 1) + 1 = N$ images. il faut $3^2 + 3 + 1 = 13$ images.(4 symboles par carte) il faut $5^2 + 5 + 1 = 31$ images.(6 symboles par carte) il faut $7^2 + 7 + 1 = 57$ images.(8 symboles par carte)  Images seules pré-choisies, captures d'écran de même taille des cartes du loto du site de Laurène Mettre gommettes de couleurs différentes sur chaque jeu	Ok

# FICHES JEUX ET REPARTITION PAR CLASSE

- Elaboration des règles du jeu et des contenants

## FICHE JEU : loto des vêtements

Domaine :S'approprier le langage



Objectif : acquérir du vocabulaire sur le thème des vêtements.

### Règle du jeu

On pioche une carte, on nomme le vêtement et si celui-ci se trouve sur notre planche, on le place.

Le premier à remplir sa planche a gagné.

4 planches + 32 cartes

# PRÉPARATION DES JEUX ET MISE EN PLACE DU PRÊT

- Prévoir le règlement d'emprunt (voir ci-dessous)
- Prévoir une grille pour le prêt.
- Prêt pour la semaine, le vendredi soir (sac biblio), à récupérer au plus tard le vendredi matin pour vérifier.
- Chaque maîtresse choisit le contenu du jeu (les cartes) puisque les jeux peuvent être évolutifs.
- Possibilité de garder un exemplaire de jeu pour la classe ou un complément quand on scinde un jeu

## CLASSE DE PS, prévisions en cours

- PS : créer double fruits et légumes 4 symboles 13 images (pomme-poire-banane-fraise-orange-haricots verts-pomme de terre-carotte-tomate-citron-salade-champignon-cerise).
- Jeu des 6 familles animaux de la ferme (une famille = 4 : mâle-femelle-bébé-habitation).



Ecole maternelle Yannick Bayart  
Le Manoir sur Seine maternelle



Ludothèque  
Règlement du prêt



Chaque semaine le VENDREDI,

Votre enfant pourra emprunter **un jeu autour du vocabulaire pour jouer avec vous à la maison .**

Il pourra le garder une semaine, il faudra le ramener au plus tard le vendredi matin suivant.

Pour les PS un sac en tissu sera fourni par l'école pour le transport, pour les MS GS il sera glissé dans le sac avec le livre de bibliothèque et l'œuvre d'art.

Tout sac/ jeu perdu ou endommagé lors du prêt devra être remplacé.

Une somme forfaitaire de 5 euros pourra être demandée.

En signant le règlement, vous vous engagez à le respecter.

Date et signature :

Les jeux ont été conçus par l'école pour les élèves de l'école. Vos enfants y ont joué en classe avant de pouvoir les emprunter à la maison. Ce sont des jeux faciles à jouer et dont les parties ne durent pas trop longtemps.  
**ALORS À VOUS DE JOUER !!!**