

Pochette à album : ***Petit cartable, GRANDE JOURNÉE...***, Geraldine Collet

Votre enfant emprunte cette pochette à la maison pour une soirée, un week-end ou des petites vacances.

Merci de la rapporter dès le matin d'école suivant, afin qu'il puisse circuler rapidement dans toutes les familles de la classe.

Il est possible qu'il arrive un accident, qu'un objet soit perdu, abîmé, déchiré.

Rien de grave, ayez la gentillesse de vérifier avant de nous le rendre et de nous prévenir le cas échéant pour que nous puissions remettre le sac en état le plus vite possible.



Contenu de la pochette :

- 1 album
- 36 cartes images du livre.
- L'imagier des mots de l'histoire

Aujourd'hui, votre enfant a emprunté la «pochette à album» de l'album : ***Petit cartable, GRANDE JOURNÉE...***

Ce livre a été lu en classe plusieurs fois, votre enfant connaît déjà l'histoire.

J'ai ajouté dans ce sac 2 jeux : un jeu de mime et un jeu de tailles.

Jeu de mime : proposez-lui de jouer au jeu Petit et grand. Les cartes sont posées sur la table côté message caché. Chacun votre tour, tirez une carte et faites ce qui est écrit.

Jeu de tailles : Les cartes des différentes images du livre dans différentes tailles permettent de s'amuser à trier petit/grand (niveau 1) ou petit/moyen/grand (niveau 2) et peuvent également servir à jouer à la bataille.

Règle du jeu de Mémoire : Aujourd'hui, je suis.....

Nombre de joueurs : de 1 à 4

Durée du jeu : environ 15 minutes

Préparation du jeu :

Les joueurs placent au centre de la table les cartes du jeu face cachée.

Règle du jeu :

Chacun leur tour, les joueurs retournent 2 cartes.

Si elles sont identiques, le joueur gagne les cartes.

Si elles sont différentes, le joueur replace les cartes à l'endroit où il les a prise.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de paires à la fin de la partie.

Attention ! Il est interdit de modifier la configuration du jeu pendant la phase de jeu !

Règle du jeu de loto sonore,

« le voisin lit un livre »

Le loto sonore des bruits familiers

A l'écoute des différents bruits,
le joueur pose un pion sur l'image
correspondante.

C'est la première personne

qui a rempli sa carte qui a gagné.

On peut dans un premier temps,
écouter les bruits et les reconnaître
ensemble avant de jouer avec les cartes.

Bon jeu !