



# Dominos des céréales

## Référentiel

### Compétences

- Découvrir le principe alphabétique.
- Utiliser divers supports en relation avec des projets.
- Respecter une règle de jeu.

### Objectifs

- Reconnaître des lettres de l'alphabet.
- Repérer les similitudes entre des mots écrits.
- Reconnaître des mots dans une même graphie.
- Associer une image à sa graphie.
- Dans une situation de jeu, mémoriser le nom des céréales.

### Matériel

- 28 dominos reprenant le dessin des différentes céréales et leur graphie.
- Bande référente pour l'aide à la lecture :



## Contexte pédagogique

Cette activité peut être proposée à la fin d'une séquence dans le domaine de la découverte du vivant dont l'attendu de fin de cycle est de « connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux ». Elle permet de réinvestir et de maîtriser un champ lexical spécifique, celui lié aux céréales. Selon le niveau de la classe et les objectifs d'apprentissage, on adaptera les dominos.

### En amont

Étudier les différentes céréales cultivées en France. Pour cela, l'enseignant peut s'appuyer sur le site de L'École des céréales, qui propose, entre autres, deux posters « Les céréales cultivées en France » (<http://www.lecoledescereales.fr/ressource/les-cereales-cultivees-en-france> ; <http://www.lecoledescereales.fr/ressource/les-cereales-cultivees-en-france-0>) ainsi que la ressource « Carte d'identité des céréales » composée de 14 fiches (<http://www.lecoledescereales.fr/ressource/carte-didentite-des-cereales>). Vous pouvez vous limiter aux 7 céréales du jeu de dominos.

### Au milieu

Connaître le nom et reconnaître les dessins des différentes céréales.

### En aval

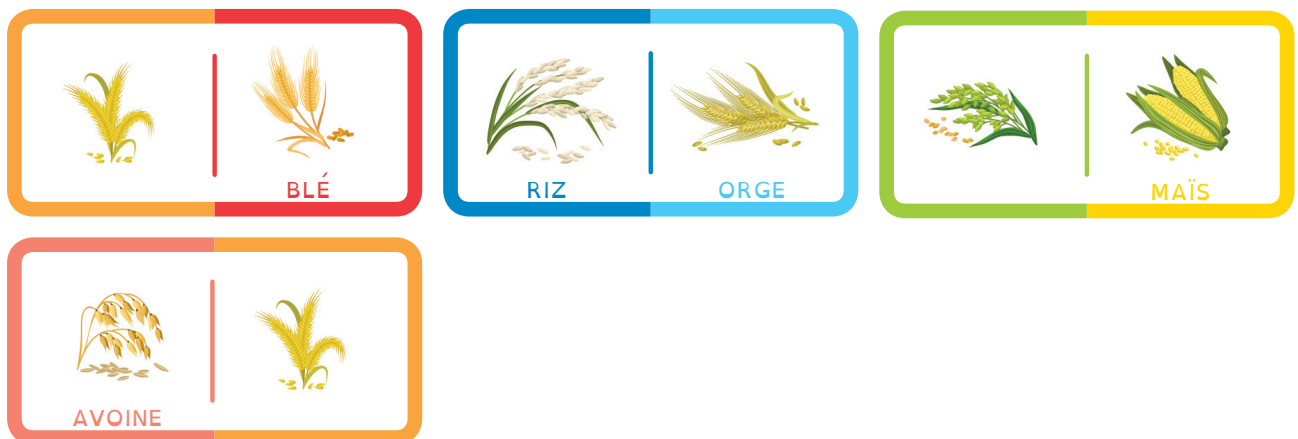
L'activité permettra aux élèves de réinvestir leurs connaissances. Ils reconnaîtront mieux les lettres de l'alphabet.

## Présentation du jeu

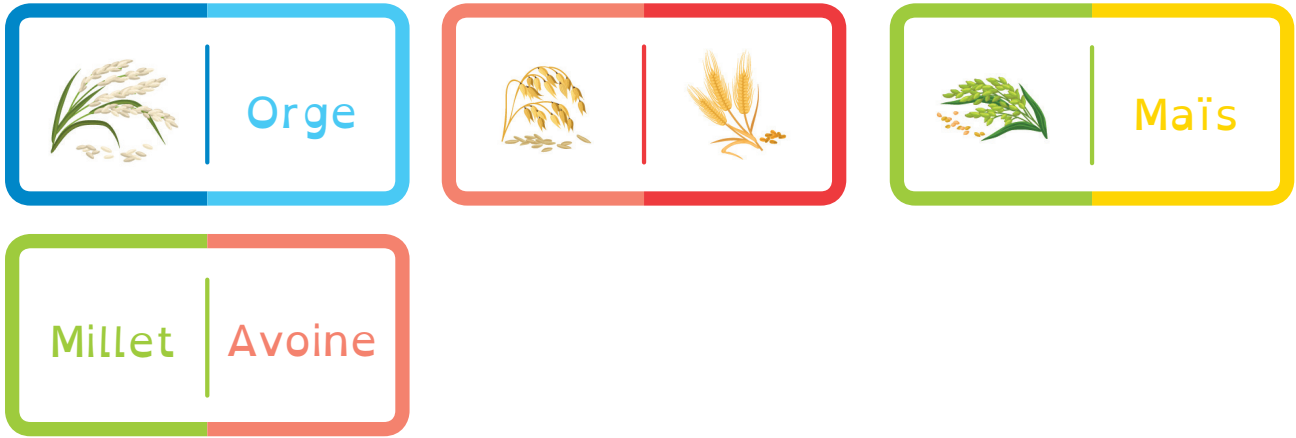
Le jeu se joue comme un jeu de dominos classique. Il se compose de 28 dominos reprenant les 7 céréales les plus connues : avoine, blé, maïs, millet, orge, riz, seigle.

Une première série de dominos est destinée aux élèves de grande section ; une seconde concerne les C.P.

### 1<sup>re</sup> série : exemple de dominos



**2<sup>e</sup> série : exemple de dominos**



En grande section, on utilisera la première série de dominos, sur laquelle le dessin de la céréale et son nom sont associés à sa graphie. Par la suite, ou plus tard dans l'année, on peut utiliser la deuxième série de dominos, mais avec la bande référente qui présente les noms des céréales et leur représentation.

En C.P., on utilisera la série de dominos sur laquelle le dessin de la céréale est associé au nom de la plante. En fonction du moment de l'année, on propose ou pas la bande référente.

**Règle du jeu**

**But du jeu :** Être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos.

**Nombre de joueurs :** De 2 à 4 joueurs. Il faut donc répartir les élèves en plusieurs groupes de 2 ou 4 et passer parmi eux pendant la partie.

**Nombre de dominos par joueurs :** Chaque joueur reçoit 7 dominos ou 6 dominos suivant le nombre de participants (7 dominos à 2 joueurs, 6 dominos à 3 ou 4 joueurs). Attention, les dominos doivent être distribués faces cachées. Le reste des dominos, retournés également, fait office de pioche.

**Déroulement :**

- Avant de commencer, l'enseignant explique les règles. Chaque joueur doit, lorsque c'est son tour, poser un domino ayant la même céréale (quelle que soit sa forme, dessinée ou écrite) sur au moins un côté du domino précédemment posé (comme dans la version classique du jeu). Au fur et à mesure de la partie, les dominos forment une chaîne. Pour poser le premier domino de la partie, il faut un double, c'est-à-dire un domino comportant deux fois la même céréale, quelle que soit sa forme. Si l'enfant n'a pas de double, il pioche. S'il pioche un double, il peut le poser, sinon on passe au joueur suivant. Si le joueur suivant a un double, il le pose, sinon il pioche, etc. Dans le jeu, lorsqu'on pose un double, on peut rejouer. Lorsqu'on ne peut pas jouer, on pioche. Si on peut poser le domino pioché, on joue, sinon on passe son tour.
- L'enseignant désigne le joueur qui commence la partie et le jeu est lancé.
- Le premier enfant qui n'a plus de domino a gagné la partie. Il se peut que le jeu soit bloqué. Dans ce cas de figure, le joueur qui a le moins de dominos a gagné.



## Prolongement

**Pour prolonger cette séance, il existe de nombreuses solutions :**

- L'enseignant peut varier les graphies utilisées sur le jeu : par exemple, associer les capitales scriptes à l'écriture cursive pour les C.P., ou les capitales scriptes aux minuscules scriptes pour les grandes sections.
- L'École des céréales propose également un jeu de 7 familles <http://www.lecoledescereales.fr/ressource/jeu-des-7-familles-des-cereales-cartes-recapitulatives> permettant aux élèves de découvrir, relier et mémoriser les différentes caractéristiques et usages des céréales.
- Pour aller encore plus loin, on peut faire des plantations des céréales étudiées et faire découvrir aux élèves les besoins essentiels de quelques végétaux (eau, lumière et nourriture). Il est possible de commander des sachets de graines de blé tendre, blé dur, orge et maïs sur le site de L'École des céréales <http://www.lecoledescereales.fr/ressource/lot-de-4-sachets-de-graines>. Deux fiches d'expérimentation, « Faire pousser une céréale » <http://www.lecoledescereales.fr/ressource/faire-pousser-une-cereale-0> et « Faire germer des grains de blé » <http://www.lecoledescereales.fr/ressource/faire-germer-des-grains-de-ble>, détaillent les étapes des semis.