

SEANCE 1 – Les jeux de loto**Compétences de fin de cycle :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux

Objectifs principaux :

- Développer son vocabulaire
- Apprendre à attendre son tour
- Développer son attention

Matériel :

- ✓ Jeu de loto divers

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves

1. Jeu niveau 1

- L'enseignant explique la règle du jeu : chaque élève reçoit une planche de jeu, les cartes de jeu sont placées à l'envers au centre de la table. Chacun son tour on pioche une carte et on nomme l'image représentée. Si on possède cette image sur sa planche on la pose sinon on la donne à l'élève qui la possède.
- Le but être le premier à remplir sa planche (en début d'année quand les élèves ont encore du mal à perdre et que l'on découvre encore le vocabulaire, expliquer que le but est de réussir à placer toutes les étiquettes, comme cela tout le monde reste concerné jusqu'à la découverte de l'intégralité des cartes).
- L'adulte nomme les cartes lorsque l'élève ne connaît pas le vocabulaire.

2. Jeu niveau 2

- L'enseignant explique la règle du jeu : chaque élève reçoit une planche de jeu, les cartes de jeu sont placées à l'envers au centre de la table. Chacun son tour on pioche une carte et on nomme l'image représentée. Si on possède cette image sur sa planche on la pose sinon on la repose à l'envers.

SEANCE 1 – Les jeux de memory**Compétences de fin de cycle :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux

Objectifs principaux :

- Développer son vocabulaire
- Apprendre à attendre son tour
- Développer son attention
- Se repérer dans l'espace

Matériel :

- ✓ Jeu de memory divers

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves

1. Jeu niveau 1

- L'enseignant explique la règle du jeu : toutes les images sont posées à l'envers sur la table chacun son tour on retourne deux cartes, on les nomme.
- Si elles sont identiques on gagne les cartes si elles sont différentes on les retourne

FAIRE VARIER LE NOMBRE DE PAIRES

SEANCE 1 – Les jeux de j'ai... qui a ?

Compétences de fin de cycle :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
Reformuler pour se faire mieux

Objectifs principaux :

- Développer son vocabulaire
- Apprendre à attendre son tour
- Développer son attention

Matériel :

- ✓ Jeu de j'ai... qui a ?

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves

1. Présentation

- L'enseignant explique la règle du jeu : Le paquet de carte est réparti entre les joueurs.
- Le premier joueur pose une carte en utilisant la formule j'ai.... Qui a ? Celui qui à l'élément demandé pose sa carte sur le paquet et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y est plus de carte

Ce jeu peut être présenter lors d'un temps collectif à l'aide des cartes GF, une carte est donnée à chaque joueur, l'enseignant pose le premier la question en montrant sa carte, l'élève qui a la carte vient au centre et prend la place du maître....

SEANCE – Les jeux de paires

Compétences de fin de cycle :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux

Objectifs principaux :

- Développer son vocabulaire, sa syntaxe
- Apprendre à attendre son tour
- Développer son attention

Matériel :

- ✓ Jeu de lcarte

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves

1. Jeu 1 : voiture et camion

- L'enseignant explique la règle du jeu pour cela il étale les cartes constituant le jeu et explique que sur le même principe que le memory les cartes fonctionnent par deux. Le but du jeu est de reformer les paires. On distribue 4 cartes à chaque joueur qui les pose devant lui face visible. A tour de rôle un élève essaie de reconstituer une paire en formulant correctement et en s'adressant à la bonne personne la demande adéquate.

2. Jeu 2 : avion et bateau

- L'enseignant explique la règle du jeu pour cela il étale les cartes constituant le jeu et explique que sur le même principe que le memory les cartes fonctionnent par deux. Le but du jeu est de reformer les paires. On distribue 4 cartes à chaque joueur qui les pose devant lui face visible. A tour de rôle un élève essaie de reconstituer une paire en formulant correctement et en s'adressant à la bonne personne la demande adéquate.

3. Jeu 3 : la petite fille

L'enseignant explique la règle du jeu pour cela il étale les cartes constituant le jeu et explique que sur le même principe que le memory les cartes fonctionnent par deux. Le but du jeu est de reformer les paires. On distribue 4 cartes à chaque joueur qui les pose devant lui face visible. A tour de rôle un élève essaie de reconstituer une paire en formulant correctement et en s'adressant à la bonne personne la demande adéquate.

4. Jeu 4 : la petite fille avec accessoire

L'enseignant explique la règle du jeu pour cela il étale les cartes constituant le jeu et explique que sur le même principe que le memory les cartes fonctionnent par deux. Le but du jeu est de reformer les paires. On distribue 4 cartes à chaque joueur qui les pose devant lui face visible. A tour de rôle un élève essaie de reconstituer une paire en formulant correctement et en s'adressant à la bonne personne la demande adéquate.

5. Jeu 5 : la petite fille avec un ballon

L'enseignant explique la règle du jeu pour cela il étale les cartes constituant le jeu et explique que sur le même principe que le memory les cartes fonctionnent par deux. Le but du jeu est de reformer les paires. On distribue 4 cartes à chaque joueur qui les pose devant lui face visible. A tour de rôle un élève essaie de reconstituer une paire en formulant correctement et en s'adressant à la bonne personne la demande adéquate.

POURSUIVRE LES JEU DE PAIRES AU FIL DE LA PROGRESSION DU LIVRE apprendre la grammaire avec les cartes, Retz

SEANCE 1 – Les jeux de devinette**Compétences de fin de cycle :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux

Objectifs principaux :

- Développer son vocabulaire
- Apprendre à attendre son tour
- Développer son attention

Matériel :

- ✓ Jeu de devinette, jeu qui suis-je ?

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves

1. Etape 1 découverte du qui suis-je ?

- Dans un premier temps ce jeu est réalisé collectivement, on affiche en grand format les divers indices et on essaie de retrouver quel animal est-ce. En profitant au moment de la vérification pour bien formuler est-ce que cet animal a une trompe ? est ce que cet animal a bien.....,

1. Etape 2 appropriation du qui suis-je ?

- Dans un second temps les enfants pourront jouer librement à ce jeu dans les temps d'AIM pour se familiariser avec les caractéristiques de chaque animal.
-

3. Etape 3 : approfondissement.

- L'enseignant lors d'un temps de regroupement affiche les cartes du qui suis-je ? Expliquer qu'aujourd'hui on ne va pas jouer mais plutôt essayer de mieux comprendre quels sont les indices qui nous aident le mieux à deviner. Lister les éléments qui peuvent nous aider (la couleur, le nombre de pattes, ce que l'animal mange, où il vit, des caractéristiques physiques particulières (cornes, trompes, oreilles, carapace...).
- Réalisation d'une affiche mémoire pour se souvenir de ce que l'on peut formuler comme demande.

Par la suite jouer au jeu des devinettes classiquement d'abord avec les animaux du qui suis-je puis en élargissant ... ;

SEANCE 1 – Les jeux de 7 familles**Compétences de fin de cycle :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux

Objectifs principaux :

- Développer son vocabulaire
- Apprendre à attendre son tour
- Développer son attention

Matériel :

- ✓ Jeu de 7 familles

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves

1. Etape 1 : le jeu de 7 familles, cartes dévoilées

- L'enseignant explique en étalant les cartes du jeu le principe d'un jeu de 7 familles : nous avons 7 familles d'animaux avec le papa, la maman, le bébé. Redonner le nom spécifique de chaque animal. Je vais mélanger toutes ces cartes il va falloir reformer le plus de famille possible.
- Reprendre le fonctionnement des jeux de paires avec les cartes visibles.

2. Etape 2 : le jeu de 7 familles sur commande

- Rappeler le principe du jeu de 7 familles. Aujourd'hui nous allons jouer avec d'autres cartes. Présenter les cartes et voir comment elles sont construites (l'image et dessous toute la famille représentée.
- Lors des premiers temps de Jeu demander à chaque élèves de choisir une famille à construire et leur donner la carte liste de cette famille. Expliquer que le but est d'être le premier à avoir reformer sa famille. On distribue les cartes mélangées aux joueurs qui les disposent face visibles.

Petit à petit quand les élèves maîtriseront les divers jeux les amener à cacher leurs cartes.

SEANCE 1 – Le jeu de qui est-ce ?**Compétences de fin de cycle :**

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux

Objectifs principaux :

- Développer son vocabulaire
- Apprendre à attendre son tour
- Développer son attention

Matériel :

- ✓ Jeu de qui est ce des monstres, qui est classique.

Organisation :

- ⇒ ateliers dirigés de 5-6 élèves

1. Etape 1 : Découverte du matériel

- La phase de découverte du jeu se fera en jeu collectif. Faire découvrir le tableau GF avec tous les monstres. Commencer par mettre en valeur les points communs des monstres et faire un tri clair : par couleur, puis par nombre de yeux.. Noter que l'on peut voir que certains ont des cornes, compter les bras....Tout cela pour amener les élèves à bien s'approprier les cartes.

2. Etape 2 : Découverte du jeu

- Jouer en GF, dire que dans ma soucoupe j'ai capturé un monstre à vous de deviner lequel. Les enfants étant dans l'impossibilité de se déplacer pour montrer les amener à être précis lorsqu'il parle d'un monstre.
- Faire le parallèle avec le jeu des devinettes, et dire on a trié plusieurs fois ces petits monstres et en triant on a fait attention à quoi ? couleur, nombre de yeux, de bras....
- Expliquer que comme pour le jeu de qui suis-je il faut y aller petit à petit un indice à la fois...
- Jouer collectivement, la maîtresse place de côté les monstres qui l'intéresse jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un.
- Reproduire ce jeu plusieurs fois.

3. Etape 3 : découverte du plateau

- Lors de cette séance venir non pas avec les cartes monstres mais avec le plateau de jeu. Voir qu'un moment où les élèves veulent mettre de côté les monstres qu'ils veulent garder ce n'est pas possible car ce ne sont plus des cartes déplaçables. Alors expliquer qu'il faut trouver une solution (entourer ce que l'on garde, cacher ce que l'on ne veut plus derrière un jeton, les barrer...).
- Jouer plusieurs fois.

4. Etape 4 : jouer à deux

Amener les élèves à jouer par 2 au qui est ce :

- Dans un premier temps un seul plateau pour 2, un qui est la maîtresse avec le monstre caché dans la soucoupe et l'autre qui pose les questions pour deviner...
- Dans un second temps jeu qui est ce des monstres avec règle classique mais présence d'un adulte.
- Dans un troisième temps : jouer en autonomie
- Dans un dernier temps réinvestir en jouant au jeu classique.