

LE JEU DU LOUP et MEMORY

A partir de l'album Je m'habille et... je te croque ! de Bénédicte GUETTIER

S'approprier le langage

Date :

Étapes	Posture des élèves	Posture de l'enseignant	Intentions pédagogiques
LE JEU DU LOUP			
Lancer le dé et le joueur prend le vêtement correspondant s'il ne l'a pas. Le gagnant est celui qui habille son loup le premier.			
1 découverte collective	Découvrir la règle	Présenter le jeu	Pour apprendre la règle
2 découverte en atelier	Reprendre la règle	Reformuler	Pour faciliter la compréhension, la verbalisation des plus faibles qui sont plus particulièrement mis à contribution.
MEMORY (langage oral structuré)			
Les cartes sont placées à l'envers. Le premier joueur retourne une carte et dit ce que fait le loup. Puis il en retourne une deuxième. Si elle est identique, il gagne la paire et rejoue.			
1 découverte collective	Nommer sur commande les vêtements connus de façon compréhensible	Présenter les images	Pour mémoriser le vocabulaire Pour développer la mémoire visuelle
2 découverte en atelier	Produire une phrase pour répondre à la question → Transposer les propos du loup « Je mets mon pull. » à la troisième personne « Il met son pull. »	Disposer les cartes dans un tableau. que fait le loup ? L'accompagner	Pour dire dans un langage structuré