

<u>Tintin</u>	<u>table</u>	<u>lion</u>	<u>maman</u>	<u>dormir</u>
<u>Milou</u>	<u>amour</u>	<u>gazelle</u>	<u>papa</u>	<u>ma</u>
<u>Espagne</u>	<u>stylo</u>	<u>libellule</u>	<u>acteur</u>	<u>sauter</u>
<u>Rainette</u>	<u>fatigue</u>	<u>escargot</u>	<u>danseuse</u>	<u>alors</u>
<u>France</u>	<u>trousse</u>	<u>baleine</u>	<u>chanteur</u>	<u>sortir</u>
Françoise	cartable	girafe	fil	pleuvoir
Londres	gomme	mouche	actrice	son
Idéfix	bureau	dauphin	oncle	manger
Lulu	colère	cheval	docteur	s'asseoir
Tournesol	amitié	colibri	garçon	prépare

Paris	journée	hyène	tante	pleut
Taoki	tristesse	éléphant	cousin	des
Scoubidou	crayon	koala	maitresse	mettre
Léa	santé	coccinelle	grand-père	le
Angleterre	ordinateur	scorpion	voisin	est
<u>Garfield</u>	<u>clavier</u>	<u>serpent</u>	<u>vendeur</u>	<u>va</u>
<u>Russie</u>	<u>jeu</u>	<u>puceron</u>	<u>grand-mère</u>	<u>habiter</u>
<u>Pologne</u>	<u>repas</u>	<u>kangourou</u>	<u>vétérinaire</u>	<u>une</u>
<u>Marion</u>	<u>tendresse</u>	<u>puma</u>	<u>parents</u>	<u>pour</u>
<u>Petit Tonnerre</u>	<u>gentillesse</u>	<u>panthère</u>	<u>nièce</u>	<u>Les</u>

Jouer pour mieux comprendre et apprendre : Le nom (1)

Les noms propres	Les noms communs	Les intrus
<p>😊 avec une majuscule</p> <p><u>Ils désignent :</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Des personnes particulières• Des animaux particuliers• Des pays, des villes...	<p>😊 sans majuscules <u>mais à condition de désigner :</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Une personne<ul style="list-style-type: none">• Un animal• Une chose	<p>😊</p> <p><u>Ceux qui étaient des pièges...</u></p>

Jouer pour mieux comprendre et apprendre : Le nom (2)

Les noms propres

😊 avec une majuscule mais ce sont :

Des personnes particulières

Des animaux particuliers

Des pays, des villes...

Jouer pour mieux comprendre et apprendre : Le nom (3)

Les noms communs

😊 sans majuscules mais c'est :

Une personne

Un animal

Une chose
que l'on peut toucher
ou que l'on ne peut pas toucher
(comme un sentiment...)

La règle du jeu :

- Le jeu : 2 ou 4 lots de 25 étiquettes à découper et à mélanger. On joue avec un lot ou deux...
- Le but : réussir à bien placer toutes les étiquettes en pouvant expliquer ses choix.
- Mettre les étiquettes dans un contenant (chapeau, casquette, bol...)
- On pioche, on réfléchit et on place l'étiquette au bon endroit du tableau.
- On justifie en disant :
 - C'est un nom de personne, le nom n'a pas de majuscule donc c'est un nom commun.
 - Pour les noms propres, attention dire : « ce nom a une majuscule donc c'est un nom propre. » n'est pas suffisant car les mots débutants les phrases sont des mots portant une majuscule
 - et pourtant ce ne sont pas des noms propres. Donc il faut aller plus loin : c'est un nom de personnage, d'animal ou de pays etc...
- Les parents et / ou les grands frères ou grandes sœurs peuvent aussi faire exprès de se tromper de temps en temps pour voir... 😊
- Aller plus loin :
 - se servir des autres feuilles pour mieux classer encore les étiquettes...en noms de choses, de personnes etc...ou le faire juste à l'oral à la fin du jeu.
 - Soit on prend les étiquettes qu'on vient juste de classer et on les « reclasse ».
 - Soit on ne joue qu'avec une partie des cartes : on ne prend que les noms communs ou que les noms propres et on joue à classer sur les autres plateaux de jeux.
- Pour les autres, les « pièges », on pourra dire plus tard dans l'année, ce qu'ils sont : des verbes conjugués, des verbes à l'infinitif, des déterminants...etc.

« L'enfant ne joue pas pour apprendre, il apprend parce qu'il joue » Jean Château.