

JEUX AVEC LE FICHIER

La roulette



Les cartes du fichier sont disposées face visible à l'extérieur d'un cerceau. Chacun leur tour, les enfants roulent une petite balle à l'intérieur du cerceau.

Quand la balle s'arrête, ils doivent donner le mot sur laquelle elle est arrivée. Si le mot est correct, ils gagnent la carte. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

Le marchand



Les cartes du fichier sont disposées face visible devant les enfants.

Un enfant est le vendeur, l'autre l'acheteur.

L'acheteur cite 1-2 ou 3 mots (selon difficulté choisie) sans montrer les cartes.

Le vendeur doit les mémoriser et les lui donner sans se tromper.

« Tic Tac Boom! »

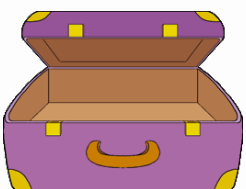


Les cartes du fichier sont disposées face visible devant les enfants. L'enseignante définit la durée du jeu (sur un chronomètre, timer, ou autre outil sonore marquant la fin du jeu)

Les enfants se passent « la bombe » (balle-crayon...). Quand ils ont la bombe en main, ils citent un des mots présents devant eux puis passent la bombe au joueur suivant.

La partie se termine au signal sonore de fin. Celui qui a la « bombe » dans les mains à ce moment-là est éliminé.

Dans ma valise...

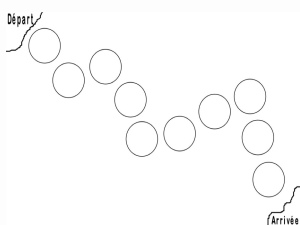


L'enseignante commence : « Dans ma valise, je mets... » et nomme un mot du fichier par exemple « un crayon ». Elle met l'image du crayon dans le contenant représentant la valise.

L'enfant suivant continue : « Dans ma valise, je mets un crayon, une gomme... » et rajoute l'image de la gomme.

Ainsi de suite, chacun répète dans l'ordre ce qui a déjà été mis dans la valise avant son tour puis ajoute un nouveau mot et son image.

Jeu de l'oie



L'enseignante dispose les cartes du fichier au sol, de façon à créer un parcours style jeu de l'oie.

Le 1er joueur lance le dé et avance du nombre de fiches définies par les points du dé. Arrivé sur la carte du fichier, il doit nommer le mot. S'il y arrive, il avance d'une case. Sinon, il recule d'une case.

Le 1er joueur arrivé à la fin du parcours gagne la partie.

Devinette style « Qui est-ce ? »



Les cartes du fichier sont disposées face aux élèves. L'enseignante en choisit une sans dire laquelle.

Les enfants doivent deviner de laquelle il s'agit en ne posant que des questions par lesquelles on peut répondre « OUI-NON »

Les cartes ne correspondant pas sont retournées au fur et à mesure.