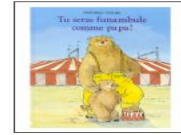


Album : Tu seras funambule comme de papa

Frédéric Stehr

Jeu : MEMORY



Classe(s) concernée(s) : PETITE et MOYENNE SECTIONS

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :

Vers la maîtrise de la langue française : comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent, participer à un échange et écouter autrui

Méthodologie : savoir mobiliser des opérations mentales telles l'attention, la mémorisation, la concentration

Compétences culturelles	A partir de l'album, <u>Tu seras funambule comme papa</u> ainsi que d'autres albums dans le cadre d'une activité de lecture en réseau , découvrir le domaine « du cirque ». La fabrication d'un imagier permettra de bien repérer et acquérir le vocabulaire spécifique.
Compétences linguistiques	Morpho-syntaxe : <ul style="list-style-type: none">- produire des phrases correctes, même très courtes « je vois un... » « j'ai trouvé un... »- utiliser avec justesse le genre des noms Lexique : <ul style="list-style-type: none">- comprendre et acquérir un vocabulaire spécifique (celui du cirque)- nommer avec exactitude les personnages et les objets Phonologie : <ul style="list-style-type: none">- distinguer les mots pour intégrer l'idée que le mot oral représente une idée de sens
Compétences pragmatiques/ de communication	<ul style="list-style-type: none">- gérer ses rapports à autrui dans le déroulement du jeu- comprendre et respecter les règles du jeu

Remarques :

Lors de la phase de découverte du jeu, les enfants pourront rechercher dans l'album les images figurant sur les vignettes.

Comme toute règle du jeu, des variantes peuvent être pratiquées, afin de favoriser l'expression orale et les échanges entre enfants.

Possibilité d'utiliser les images du memory pour fabriquer un jeu de loto.

MEMORY

« TU SERAS FUNAMBULE COMME PAPA »

de F. STEHR



Règle du jeu

Matériel :

apier cartonné en couleur.

Nombre de joueurs : 4 enfants de moyenne section.

Règle du jeu :

- Les cartes sont retournées sur la table : trois lignes de six cartes.
- Chacun à son tour retourne deux cartes. Si elles sont identiques, on gagne la paire et on a le droit de rejouer. Sinon, on passe son tour en remettant les cartes sur la table à la même place face cachée.
- Le jeu se termine lorsque toutes les paires ont été trouvées.
- Le gagnant est celui qui détient le plus de paires.

Variantes :

- Jeu de recherche : lors de la phase de découverte du jeu, les enfants pourront

-

PEPITO



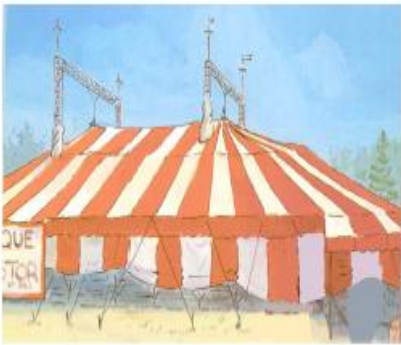
LE CLOWN



PAPA OURS



LE CHAPITEAU



LA ROULOTTE



UN VIOLON



LE FIL



UN MUSICIEN



UN FUNAMBULE

