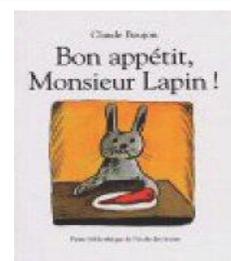


Album : « Bon appétit Monsieur Lapin »

Jeu : Memory



Classe(s) concernée(s) : cycle 1

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :

- écouter autrui
- respecter les règles du jeu

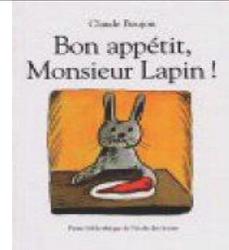
Compétences culturelles	<ul style="list-style-type: none">- Utiliser l'album comme référent d'apprentissage- Jouer pour apprendre
Compétences linguistiques	<p>Morpho-syntaxe :</p> <ul style="list-style-type: none">- déterminant + nom- énoncés de réponse : <i>je les ais, j'ai les 2 mêmes</i>- clôture : <i>j'ai une paire, j'ai gagné, c'est moi qui ai le plus de paires</i> <p>Lexique :</p> <ul style="list-style-type: none">- les animaux du jeu : lapin, oiseau, poisson, grenouille, baleine, singe, cochon, renard <p>Phonologie :</p> <ul style="list-style-type: none">- sons inconnus dans la langue d'origine
Compétences pragmatiques/ de communication	<ul style="list-style-type: none">- formulation d'une clôture de jeu

Remarques :

Il est possible de choisir d'imprimer le jeu avec des articles définis ou indéfinis.

Album : « Bon appétit Monsieur Lapin »

Jeu : Memory des animaux



Objectif : connaître le nom et le déterminant de chaque animal de l'album

Matériel : 16 cartes regroupées par paires de couleur

Lapin, singe, poisson, oiseau, grenouille, cochon, baleine, renard, sur fond blanc ou sur fond coloré.

Nombre de joueurs : 2 à 6

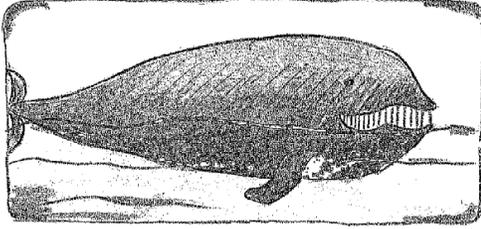
But du jeu : regrouper le maximum de paires

Déroulement : les cartes sont posées à l'envers sur la table, bien mélangées. A tour de rôle, un enfant tourne une carte blanche et une carte colorée et nomme les animaux représentés (déterminant + nom). Si les 2 animaux sont identiques, la paire est conservée et l'enfant peut rejouer. Sinon il les replace face cachée à l'endroit où elles étaient précédemment et c'est au suivant de jouer.

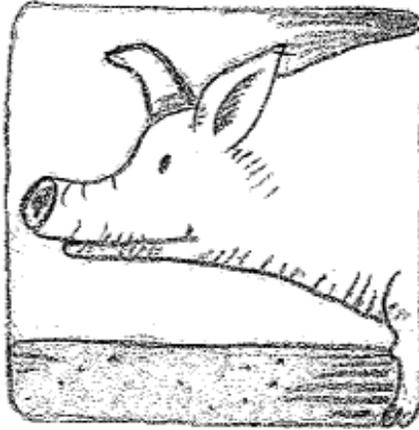
Quand il n'y a plus de cartes sur la table, la partie s'arrête et l'enfant qui a le plus grand nombre de paires a gagné.

Prolongement : une fois le lexique assimilé par le jeu, les enfants se prêtent à un jeu de rôle. L'enseignant distribue les cartes animaux, chaque enfant parle au nom de l'animal représenté sur sa carte. Celui qui est le lapin va voir chaque animal et lui demande : « Que manges-tu ? », l'autre répond par la phrase de l'album (exemple : « Je mange des bananes. ») et le lapin conclut par « Beurk ! » et ainsi de suite jusqu'au renard qui mange des lapins. Le lapin s'enfuit en courant et criant « Au secours ! ». On change ensuite les rôles.

PLANCHE A PHOTOCOPIER SUR PAPIER BLANC (1X) ET SUR PAPIER COULEUR (1X)



LA BALEINE



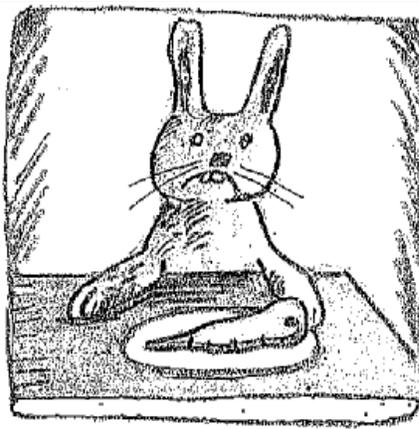
LE COCHON



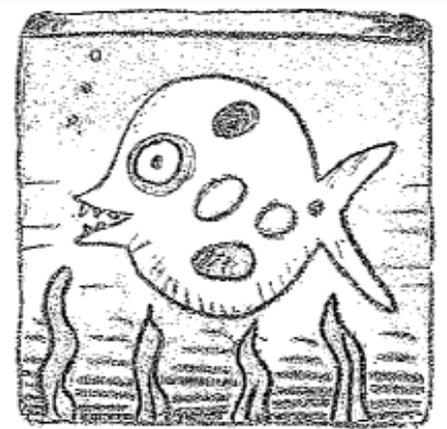
L'OISEAU



LA GRENOUILLE



LE LAPIN



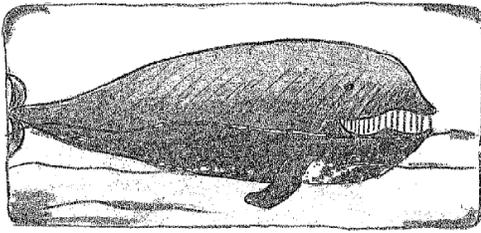
LE POISSON



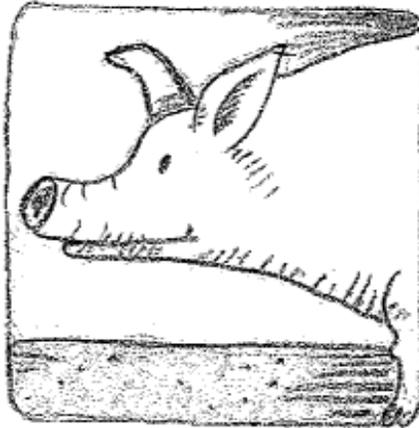
LE RENARD



LE SINGE



UNE BALEINE



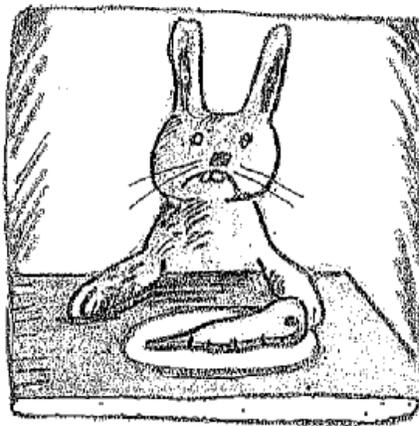
UN COCHON



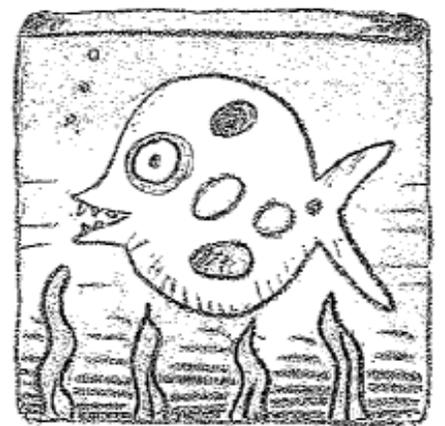
UN OISEAU



UNE GRENOUILLE



UN LAPIN



UN POISSON



UN RENARD



UN SINGE