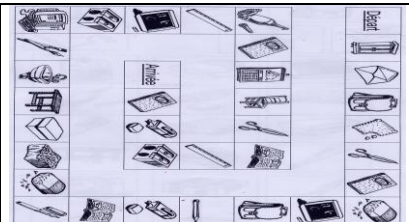


Jeu : A la découverte des objets de la classe

(Type jeu de l'oie)



Classe(s) concernée(s) : Tous niveaux (si les enfants sont primo-arrivants)

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :

- Comprendre les règles d'un jeu et les respecter.
- Savoir écouter autrui.
- Prendre la parole dans un groupe.
- Connaître le vocabulaire des objets usuels de la classe.
- Savoir que les noms communs ont un genre.
- Connaître le genre des objets usuels de la classe.
- Dire les nombres de 1 à 6.
- Associer un nombre à sa représentation sur le dé.
- Dénombrer.

Compétences culturelles	<ul style="list-style-type: none"> - Se familiariser avec le métier d'élèves en France. - Se familiariser avec le matériel scolaire en France. - Jouer pour apprendre.
Compétences linguistiques	<p>Morpho-syntaxe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le groupe nominal (déterminant + nom : un crayon) - Le genre des noms (utilisation de l'éventail des déterminants possibles : le, la, un, une, mon, ma , ta , sa, ce, cette ...) - La phrase déclarative de type : « C'est un crayon », « Sur la case, il y a un crayon », « J'ai gagné images » <p>Lexique :</p> <p><u>Les objets et le mobilier de la classe</u> : cartable, cahier, livre, ardoise, crayon, stylo, feutre, gomme, règle, taille-crayon, tube de colle, pinceaux, boîte, enveloppe, éponge, calendrier, goûter, lavabo, table, chaise, armoire, ordinateur</p> <p>Phonologie : Cf document du Cravie : « Des difficultés spécifiques selon la langue d'origine »</p>
Compétences pragmatiques/ de communication	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir nommer un objet pour communiquer (en parler, le demander, le reconnaître) - Communiquer avec l'adulte, ses pairs et le monde extérieur

Remarques:

- Dans la pratique des jeux, le jeu de l'oie intervient après les jeux de Kim, Loto et Memory. Les cartes fabriquées pourront servir de support à ces différents jeux.
- Ecrire le nom des images.
- Possibilité d'introduire les couleurs sur la piste de jeu.

A la découverte des objets de la classe

Préalable : Avoir associé les objets réels de la classe aux images de la planche de jeu.

Matériel :

- une planche de jeu
- un dé
- des pions
- des séries des images présentes sur le jeu

But :

Gagner un maximum de cartes.

Nombre de participants : un meneur
deux à quatre joueurs

Déroulement :

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le plus grand nombre commence.

Le 1^{er} joueur lance le dé.

Il se déplace du nombre de cases indiqué sur le dé.

Arrivé sur la case, il doit être capable de nommer l'objet représenté (information validée par le meneur).

Si l'objet est bien nommé, l'enfant reçoit du meneur une carte de l'objet nommé.

S'il ne l'est pas, le meneur redit le mot à l'enfant.

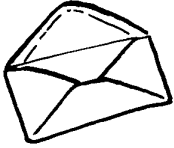


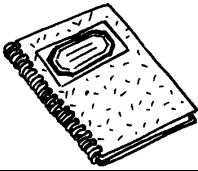
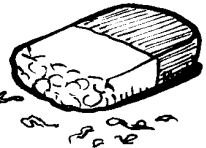
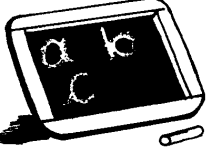

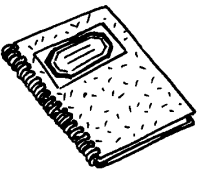


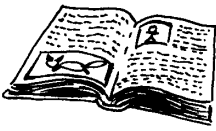

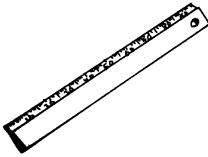

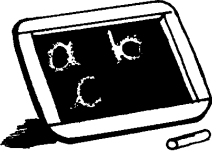
Le jeu se poursuit avec le joueur suivant.

Le jeu s'arrête lorsque chaque joueur est parvenu sur la case « Arrivée ». A ce moment, on totalise le nombre de cartes obtenues par chaque enfant. Celui qui obtient le plus grand nombre a gagné.

Remarque :

La probabilité de gagner est liée à la connaissance des mots mais aussi au nombre de lancers de dé.

Faire acquérir un vrai gain au gagnant, type coloriage, mandala ou autres.

<u>Départ</u>							
							
							
							
	<u>Arrivée</u>				