

Âge : à partir de 4 ans Public : Cycle 1, cycle 2, CLIN	<h2 style="color: #00AEEF;">Jeux pour apprendre à parler</h2>	Organisation : 2 à 7 joueurs Référence : fiche_jeux_apprendre_à_parler_03.2011
Domaine : Découvrir l'écrit S'approprier le langage	Sous-domaine : Découvrir la langue écrite L'échange et l'expression	
<h3 style="color: #00AEEF;">Objectifs d'apprentissage</h3>		
connaissances : <ul style="list-style-type: none"> - construire le schéma syntaxique de la langue écrite à l'oral - permettre la prise de conscience du fonctionnement de la langue - construire un récit en définissant des personnages, lieux... 	compétences : <ul style="list-style-type: none"> - respecter la syntaxe de la langue française - raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur ou une histoire inventée - s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié 	attitudes : <ul style="list-style-type: none"> - écouter ses camarades - échanger avec ses camarades - respecter son tour de passage
Matériel : <ul style="list-style-type: none"> • Cartes « sujets - personnages » roses : Qui ? • Cartes « actions » vertes : Que fait-il (elle) ? Que font-ils (elles) ? • Cartes « lieux-localisation » jaunes : Où ? • Cartes « objets » bleues : Quoi ? • Cartes « quantités » oranges : Combien ? • Cartes « couleurs » blanches : De quelle couleur ? • Cartes « qualificatifs » violettes : Comment ? • Cartes « temps » rouges : Quand ? 	Mots-clefs : <ul style="list-style-type: none"> • <i>Personnage, personne, quelqu'un, qui</i> • <i>Verbes consignes, verbes d'action à définir selon les objectifs langagiers fixés</i> • <i>Champ lexical de la spatialisation</i> • <i>à définir selon les thèmes abordés</i> • <i>Nombre, quantité, combien</i> • <i>Noms des couleurs + clair, pâle, foncé, vert forêt, bleu marine</i> • <i>Champ lexical des humeurs + grand, moyen, petit, gros, mince, etc.</i> • <i>Noms des jours de la semaine + avant, maintenant, après, hier, aujourd'hui, demain, quand j'étais..., actuellement, quand je serai ..., etc.</i> 	
<h2 style="color: #00AEEF;">Mise en œuvre</h2>		
<h3 style="color: #00AEEF;">Jeu des phrases</h3>		
Objectifs spécifiques : <ul style="list-style-type: none"> - construire des phrases simples - respecter la syntaxe - dire ce que l'on fait, ce qu'on a fait, ce qu'on va faire 	Actes de parole : <ul style="list-style-type: none"> - donner une consigne - donner des instructions - répondre sur son action ou sur l'action d'une tierce personne 	Réalisations linguistiques : <ul style="list-style-type: none"> - prénom + verbe à l'indicatif présent - verbe à l'impératif - je /tu / il (elle) + verbe à l'indicatif présent
<h4 style="color: #00AEEF;">Déroulement</h4>		<h4 style="color: #00AEEF;">Remarques</h4>
Etape 1 ► Phase d'appréhension : manipuler		
Activité de l'Elève : <ul style="list-style-type: none"> ☒ Les élèves manipulent les cartes et reconstituent les catégories. Les élèves observent, décrivent et nomment les cartes. ☒ Les élèves, en répondant aux questions de l'enseignant, commencent à formaliser leurs 1ères observations et expliquent ce qui leur permet d'associer les cartes. 	Rôle de l'Enseignante : <ul style="list-style-type: none"> ☑ Le PE place quelques groupes de cartes choisies (3 au maximum) laisse les élèves manipuler librement afin de leur permettre d'établir spontanément les 1ères analogies. ☑ Le PE questionne puis explique. Les cartes non classées le seront progressivement au fur et à mesure que des précisions sont apportées par le PE. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Certaines cartes seront triées de manière très spontanée (ex : quantités, couleurs). Pour d'autres, risquent d'apparaître des sous-catégories telles que les prénoms et personnages faisant partie d'une seule catégorie (sujets). ♦ Au-delà du tri effectué en fonction du critère de couleur, il faudra déterminer ce qui relie les cartes entre elles, ce qui leur est commun... ♦ Le groupe des verbes d'actions sera celui de « ce que l'on fait » tandis que le groupe des sujets sera le groupe de « celui / celle qui fait ou doit faire ».

Etape 2 ► Phase de découverte active : donner une consigne en se faisant comprendre (cf. règles du jeu)

<p>Activité de l'Elève :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☒ L'élève tire une carte de chaque groupe au hasard puis dit ce qu'il voit. Il est le seul à les voir et doit se faire comprendre. ☒ L'élève répond à la question de l'enseignant en plaçant la carte (réponse) sur la table. ☒ L'élève énonce sa consigne. Celui à qui est destiné le message l'exécute sur la grille. 	<p>Rôle de l'Enseignante :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ Le PE place 3 groupes de cartes (S + V + C) sur la table dans un ordre complètement aléatoire. ☑ Le PE questionne : « Qui est-ce ? », « Que doit-il (elle) faire ? », « Que doit-il (elle) + verbe sélectionné ? » ☑ Le PE demande à l'élève de formuler sa phrase et invite les élèves à la corriger si nécessaire. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ L'élève est ainsi placé en situation-problème ; il doit se faire comprendre. ♦ Les cartes sont alors découvertes afin de permettre aux autres élèves d'aider leur camarade à résoudre le problème. ♦ La formulation correcte devra émaner des élèves. Les groupes d'apprentissage devront, donc, être nécessairement hétérogènes.
---	--	---

Prolongements possibles

- ➔ Jeu de l'oie : on avance à chaque phrase énoncée correctement ; on recule à chaque incorrection,
- ➔ Jeu de spatialisation (la consigne étant énoncée par un élève au reste de la classe),
- ➔ Jeu « Jacques a dit »

Imagine ton histoire

<p>Objectifs spécifiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - inventer la suite d'une histoire - inventer une nouvelle histoire 	<p>Actes de parole :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raconter - Caractériser décrire une (des) personnes, un (des) objet(s), un animal (des animaux) - Questionner sur le déroulement d'un récit 	<p>Réalisations linguistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ça + verbe - Il / elle a + nom - C'est + nom + adj - C'est + nom + avec + nom + (qui + verbe) - Il / elle est + adj. - Que va-t-il se passer ? Qui va-t-il (elle) rencontrer ? Que va-t-il (elle) faire ?
--	---	---

Déroulement

Remarques

Préalable : Les cartes personnages et lieux auront été, en partie, constituées au fil des lectures effectuées dans la classe. Les élèves auront déjà conscience de la notion de personnage.

Etape 1

<p>Activité de l'Elève :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☒ Les élèves manipulent les cartes et reconstituent les catégories. Les élèves observent, décrivent et nomment les cartes. ☒ Les élèves, en répondant aux questions de l'enseignant, commencent à formaliser leurs premières observations et expliquent ce qui leur permet d'associer les cartes. 	<p>Rôle de l'Enseignante :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ Le PE place quelques groupes de cartes choisies (3 au maximum) et demande aux élèves de les trier. ☑ Le PE questionne puis explique. Les cartes non classées le seront progressivement au fur et à mesure que des précisions sont apportées par le PE. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Les élèves auront déjà manipulé spontanément les cartes au cours du jeu des phrases. ♦ De nouveaux groupes de cartes sont introduits (qualificatifs, temps)
--	---	--

Etape 2

<p>Activité de l'Elève :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☒ L'élève tire deux cartes personnages et une carte lieu ; il commence à produire son récit. ☒ L'élève tire une carte (réponse) pour étoffer son récit. ☒ Les autres élèves sont invités à questionner leur camarade. 	<p>Rôle de l'Enseignante :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ Le PE place les groupes de cartes qu'il aura définis. ☑ Le PE commence à questionner afin d'amener l'élève à étoffer son récit. ☑ Le PE invite les autres élèves à demander au camarade des précisions. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Les questions seront courtes et feront directement références aux groupes de cartes. ♦ Les élèves passent ainsi du rôle d'observateur passif à celui d'acteur. Cela les oblige également à avoir une attention particulière au récit produit.
---	---	--

