

LE JEU DES PHRASES

Inspiré du jeu à télécharger sur : <http://webtice.ac-guyane.fr/clin/>

Age : à partir de 4 ans

Public : Elèves Cycle 1, Cycle 2, CLIN

Organisation : de 2 à 7 joueurs

Contenu :

- 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 ?**

Objectifs pédagogiques :

- ✍ construire des phrases simples
- ✍ construire le schéma syntaxique de la langue écrite à l'oral
- ✍ permettre la prise de conscience du fonctionnement de la langue
- ✍ apprendre à MANIPULER, à l'oral, le langage écrit c-à-d apprendre à « parler l'écrit »
- ✍ s'initier à une étude grammaticale de la langue par le jeu de manière intuitive puis de plus en plus experte

Règles du jeu (les groupes de cartes seront choisis en fonction des objectifs langagiers fixés) :

1^{ère} étape : Après la phase de découverte et de tâtonnement nécessairement préalable, placer 2 piles de couleurs sur la table (S + V). L'élève pioche une carte de chaque couleur et annonce la phrase obtenue. La tâche est exécutée par celui qui est désignée. Celui qui remporte la partie est celui qui aura réussi à remplir sa grille le premier.

2^{ème} étape : 3 piles sont utilisées (S+V+C). L'élève pioche une carte de chaque couleur et annonce la phrase obtenue. Il est validé par ses pairs, et l'enseignant si nécessaire. Les autres élèves répètent la phrase avec les modifications qui seront nécessaires (ex : pronom personnel à adapter). La tâche est exécutée. Celui qui remporte la partie est celui qui aura réussi à remplir sa grille le premier.

3^{ème} étape : Des intrus, rendant les phrases incohérentes, sont ajoutés. L'élève devra, alors piocher une deuxième fois si nécessaire afin de formuler une phrase cohérente. Les cartes inutilisées pourront servir aux tours suivants.

Variantes :

- ➔ Imagine une histoire : les cartes personnages, qualificatifs et lieux sont utilisées pour achever ou inventer des histoires qui sont enrichies à chaque carte piochée suite au questionnement de l'enseignant (ex : « Comment est ton personnage ? », « Qui va-t-il rencontrer ? » ...)
- ➔ 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 »

...