



Conception :
Adeline Gervais
Illustrations :
François Ruyter

Jeu de langage oral et de production de phrases simples

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Développer le sens de l'observation et initier l'enfant à la lecture d'images pour construire des phrases simples.
- Enrichir le lexique et la syntaxe.
- Développer l'écoute, la compréhension de consignes et leur application.

COMPÉTENCES

- Comprendre et utiliser un vocabulaire précis (actions, accessoires vestimentaires et couleurs).
- Utiliser à bon escient les pronoms « il », « elle ».
- Identifier et nommer les actions.
- Apprendre à construire des phrases simples avec « il » ou « elle ».
- Réinvestir des savoirs en construction : syntaxe, lexique, ...
- Prendre la parole.
- Se faire comprendre.

MATÉRIEL

- 48 cartes «scène»
- 48 cartes dominos «action»
- 48 cartes dominos «habits»
- 6 chevalets
- 1 carte «filaire fille» et 1 carte «filaire garçon».



FABRIQUÉ EN FRANCE

Editions Pédagogiques



du GRAND CERF

3, avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY

Tél. 01 64 21 70 85

email : grand-cerf@wanadoo.fr

www.grand-cerf.com

PHASE 1 découverte et sensibilisation - travail collectif : avec cartes «scène»

Étape
1

- Découverte d'une carte «scène» (garçon) -
Description et commentaires.

L'adulte présente une image :

Ex. 1 : Les enfants sont invités à décrire et commenter la scène le plus précisément possible.

Au bout d'un certain temps, l'adulte intervient pour indiquer ce que fait le garçon :

«Sur cette image, on voit un garçon, il dort».



Étape
2

- Découverte des autres cartes «scène» (garçon) -
Introduction du pronom IL : jeu «Que fait-il ?»

Matériel : 24 cartes «scène» (garçon)

L'adulte annonce aux enfants qu'ils vont jouer à un jeu qui s'appelle «Que fait-il ?» :

– A chaque fois que je montre une image, vous devez me dire ce que fait le garçon.

L'adulte montre une carte «scène» aux enfants et pose la question : «Que fait-il ?».

Les enfants doivent répondre par : « il + verbe ».

L'adulte présente une autre carte (toujours avec un garçon) en répétant : «Que fait -il ?»... Puis une autre carte et ainsi de suite. (L'adulte se charge de corriger le cas échéant).



Étape
3

- Découverte d'une carte «scène» (fille) + comparaisons (garçon) -
Les enfants sont invités à décrire et commenter la carte fille (choisie identique, en action, à l'étape 1).

Même déroulement que l'étape 1.

Certains enfants vont repérer les similitudes avec la première scène présentée. L'adulte positionne les deux cartes, l'une à côté de l'autre, et incite les enfants à trouver les ressemblances et les différences.



Étape
4

- Découverte des autres cartes «scène» (fille) -
Introduction du pronom ELLE : jeu «Que fait-elle ?»

Matériel : 24 cartes «scène» (fille).

L'adulte propose aux enfants de jouer à «Que fait-elle ?».

Même déroulement que l'étape 2.



Étape
5

- Association des cartes «scène» (fille) et cartes «scène» (garçon) -

Quand toutes les cartes «scène» (fille) ont été découvertes, l'adulte propose de mettre en relation les cartes «scène» (fille) et «scène» (garçon).

Pendant cette activité, l'adulte encourage chaque enfant à dire l'action du personnage qu'il positionne.

PHASE 2 découverte et sensibilisation - travail collectif : avec cartes «filaires»

Étape
1

- Présentation des deux cartes «filaires»

Les enfants sont invités à décrire et commenter les deux cartes.

Ensuite, l'adulte donne à chaque enfant une scène et demande de placer toutes les scènes représentant une fille sous la carte «filaire fille» et toutes les scènes représentant un garçon sous la carte «filaire garçon».

Pendant cette activité, l'adulte encourage chaque enfant à décrire la scène qu'il positionne.

Étape
2

- Présentation des dominos «action» (fille)

a) L'adulte présente 24 dominos «action» (fille) successivement.



b) Faire observer et interroger sur les personnages filaires et l'action, représentés.

Variantes : - procéder de la même manière avec les 24 dominos «action» (garçon)

- procéder de la même manière avec les 24 dominos «habits» (fille)

- procéder de la même manière avec les 24 dominos «habits» (garçon).

Étape
3

- Jeu d'association

Matériel : 24 dominos «action» (fille)
+ 24 cartes «scène» (fille) Ex :



Faire parler les élèves sur les images et les cartes pour qu'ils s'imprègnent au vocabulaire et des structures de phrases.

Variantes : - procéder de la même manière avec les 24 dominos «action» (garçon) + 24 cartes «scène» (garçon)

- procéder de la même manière avec les 24 dominos «habits» (fille) + 24 cartes «scène» (fille)

- procéder de la même manière avec les 24 dominos «habits» (garçon) + 24 cartes «scène» (garçon).

PHASE 3 activités de manipulation et de familiarisation du matériel : en petit groupe

Voici quelques propositions pour faciliter l'imprégnation du vocabulaire et des structures de phrases (avant de placer l'enfant en situation de production langagière). Ces jeux permettent également de développer les habiletés d'écoute, d'attention et de compréhension verbale.

● Jeu «Œil de Lynx», jeu d'écoute et de discrimination visuelle (2 à 6 joueurs, ou plus).

Matériel : 12 dominos «action» (fille) + les 12 cartes «scène» (fille) correspondantes

12 dominos «action» (garçon) + les 12 cartes «scène» (garçon) correspondantes.

Règle et but du jeu : s'appuyer sur des indices «oraux» pour repérer, parmi une collection donnée, l'élément précis recherché. Le joueur qui obtient 3 cartes le premier a gagné la partie.

Toutes les cartes «scène» sont disposées face visible au milieu d'une table. Le meneur de jeu tire un domino. Ex Il le montre à tous en disant : «C'est une fille, elle court».



Les joueurs doivent trouver la carte «scène» qui correspond au domino.

Variante : procéder de la même manière avec les dominos «habits» + cartes «scène».

Ex : « C'est une fille, elle a un bonnet jaune et des bottes rouges. »

● Jeu «Les paires»

Matériel : 12 dominos «action» (fille) + les 12 cartes «scène» (fille) correspondantes
12 dominos «action» (garçon) + les 12 cartes «scènes» (garçon) correspondantes, chevauxets.
But du jeu : être le premier à se débarrasser de ses dominos.

Distribuer 4 dominos et un chevalet par joueur. Le meneur de jeu installe le tas de cartes «scènes» devant lui. Il tire une carte du tas et la décrit tout en la retournant. Les joueurs regardent leurs dominos, celui dont la carte «scène» se rapporte au domino se manifeste et le donne au meneur de jeu pour en faire une paire.

Variante : procéder de la même manière avec les dominos «habits» + cartes «scènes».

PHASE 4 construction et maîtrise : en petit groupe

C'est seulement une fois que les dominos sont bien connus des enfants que l'adulte place ces enfants en situation de production langagière.

Objectifs : amener l'enfant à passer d'un vocabulaire passif (réception /compréhension) à un vocabulaire actif (production) en donnant du sens à l'activité langagière.

● Jeu «Je voudrais...»

Matériel : 12 dominos «action» (fille) + 12 cartes «scène» (fille) correspondantes,
12 dominos «action» (garçon) + 12 cartes «scène» (garçon) correspondantes, chevauxets.
Règle et but du jeu : inviter les enfants à décrire un domino pour pouvoir obtenir la carte «scène» correspondante. Le but, associer chaque carte «scène» à son domino.

Chaque joueur dispose d'un chevalet et de 4 dominos «action».
Le meneur de jeu installe les cartes devant lui (les joueurs ne doivent pas voir les cartes).
Tour à tour les joueurs réclament une carte «scène» en utilisant la formule :
«Je veux un garçon, il boit.» ou «Je voudrais la fille, elle »
Le meneur de jeu donne la carte et l'enfant pose celle-ci sur son domino.

Variantes : Procéder de la même manière avec les dominos «habits» + cartes «scène».
Ex : « Je voudrais une fille, elle a un bonnet jaune et des bottes rouges ».

● Jeu «Loto-langage»

Matériel : 12 dominos «action» (fille) + 12 cartes «scène» (fille),
12 dominos «action» (garçon) + 12 cartes «scène» (garçon), chevauxets.
But du jeu : être le premier à avoir associé toutes ses cartes «scènes» aux dominos correspondants.

Distribuer 4 cartes «scène» et un chevalet par joueur. Les dominos sont posés au milieu de la table, face cachée.

À tour de rôle, chaque joueur tire un domino et le présente aux autres tout en disant la phrase ciblée : « C'est une fille, elle »

Le joueur garde le domino s'il possède la carte «scène» correspondant au domino, ou il le remet à autre joueur qui possède la carte «scène».

Variantes : procéder de la même manière avec les dominos «habits» + cartes «scène».

● Jeu «Les paires» : chacun leur tour, les joueurs demandent aux autres une carte manquante pour faire une paire.

● Jeu «Œil de Lynx» : le meneur de jeu sera un enfant.