

QUE FAIT-IL, QUE FAIT-ELLE

Éditions pédagogiques du Grand Cerf

Jeu de langue A 410

Age : dès 4 ans

Nb. de joueurs : 1 à 6

Prix : ± 125 € (2013)



Principe du jeu

À l'aide de carte « scène » et de cartes « domino », l'enfant ou l'apprenant est amené par étapes à énoncer des phrases simples pour décrire les cartes, pour les classer ou les associer. Un jeu d'écoute et de discrimination visuelle est également proposé.

Descripteurs ESAR

A 401 Jeu d'association

A 410 Jeu de langue

B 302 Appariement

B 305 Différenciation de formes

B 309 Association d'idées

C 302 Discrimination visuelle

D 103 Jeu individuel et compétitif

E 205 Expression verbale

E 208 Mémoire lexicale

Analyse pédagogique

Jeu pour aider à la production de phrases simples et faciliter l'imprégnation du vocabulaire de la vie quotidienne en utilisant un vocabulaire précis (des actions accessoires vestimentaires et couleurs). Progressivement, l'enfant ou l'apprenant est amené à passer d'un vocabulaire passif à un vocabulaire actif, à exercer des savoirs syntaxiques en prenant la parole. Basé sur la lecture d'images, il développe aussi le sens de l'observation et de l'écoute.

Analyse matérielle

1 notice explicative, 6 chevalets, 48 cartes « scène », 48 cartes dominos « action », 48 cartes dominos « habits », 1 carte « fille », 1 carte « garçon ».