

LES CAHIERS PEDAGOGIQUES

Pour les professionnels du préscolaire

Modèles de jeux éducatifs & D'activités ludiques

Pour le préscolaire

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
LES JEUX DE LOTO	5
LES ACTIVITES LUDIQUES AUTOUR DES JEUX DE LOTO	6
LES JEUX DE MEMORY	77
LES ACTIVITES LUDIQUES AUTOUR DU MEMORY	78
LES PUZZLES	95
LES ACTIVITES LUDIQUES AUTOUR DES PUZZLES	94
LES JEUX DE CARTES	104
LES ACTIVITES LUDIQUES AUTOUR DES ROUTINES	105
LES ACTIVITES LUDIQUES AUTOUR DU JEU DES METIERS	118
LES ACTIVITES LUDIQUES AUTOUR DES CARTES ALIMENTAIRES	147
LES JEUX DE BINGO	179
LES ACTIVITES LUDIQUES AUTOUR DU BINGO DES ANIMAUX	180
LES ACTIVITES LUDIQUES AUTOUR DU BINGO DES CHIFFRES	192
LE JEU DE « J'AI... QUI A... »	201
LES ACTIVITES LUDIQUES AUTOUR DU JEU DE « J'AI... QUI A... » DE LA FORÊT	202
LES ACTIVITES LUDIQUES AUTOUR DU JEU DE « J'AI... QUI A... » DE LA MAISON	214
LE JEU DE L'ŒIL DE LYNX	226
LES ACTIVITES LUDIQUES AUTOUR DU JEU DE L'ŒIL DE LYNX NIVEAU 1	227
LES ACTIVITES LUDIQUES AUTOUR DU JEU DE L'ŒIL DE LYNX NIVEAU 2	238

Introduction

Ce livre rassemble un ensemble de modèles¹ de jeux éducatifs qui peuvent être fabriqués par les éducateurs ou les formateurs. Ces jeux sont classés par catégorie :

- Les jeux de lotos
- Les jeux de puzzles
- Les jeux de cartes
- Les jeux de bingo
- Les jeux de « J'ai... Tu as... »
- Les jeux avec les cartes alimentaires
- Les jeux des lettres

La plupart des jeux sont accompagnés des listes de mots de vocabulaire qu'ils permettent de mobiliser de façon directe en nommant les contenus des images ou indirecte en utilisant l'image pour faire émerger un vocabulaire plus riche (verbe, adjectifs, adverbe).

Nous avons fait le choix de ne noter aucun mot sur les cartes des différents jeux afin que l'éducateur puisse utiliser ces supports ludiques dans la langue adaptée à la situation d'apprentissage en cours : langue maternelle des enfants, langues d'enseignement (arabe et français).

Pour chaque catégorie de jeux, un ensemble d'activités ludiques est proposé qui débute toujours par une activité de présentation du jeu aux enfants.

Ces supports ludiques doivent être intégrés dans la séance d'apprentissage. Ce sont des outils pédagogiques qui aident les enfants à construire leurs apprentissages. Cependant, pour obtenir ce résultat, il est important que l'éducateurs sache en faire une « utilisation pédagogique ». Jouer, ce n'est pas faire n'importe quoi.

¹ Attention certaines images peuvent être soumises à des droits d'auteur.

Un même jeu possède des usages multiples :

- Il peut être utilisé pour un même apprentissage (par exemple : acquérir du vocabulaire) en faisant varier les règles : mimer, faire un Kim, deviner... Il permet de répéter les mêmes mots plusieurs fois sans lasser les enfants.
- Il peut aussi mobiliser des apprentissages langagiers plus élaborés : construire des phrases, comprendre des questions, décrire... En effet, le développement du langage, en particulier, nécessite que les enfants puissent avoir l'opportunité d'utiliser le même vocabulaire dans des situations variées et d'intégrer ces mots nouveaux dans des phrases.
- Il peut aussi, selon son usage, permettre la construction d'apprentissages relevant de différents champs disciplinaires : mathématiques, éducation à la santé, éveil scientifique ou encore lecture.
- Enfin, tous les jeux favorisent une éducation inclusive. Ils peuvent être utilisés en faisant varier le niveau de difficultés pour les enfants. Pour chaque catégorie de jeux des progressions sont proposées.

L'éducateur doit trouver une organisation des jeux qui permet d'en faire un outil pratique à l'emploi. C'est pourquoi, chaque jeu devrait être rangé dans une boîte en plastique ou de récupération pour une plus grande efficacité organisationnelle :

- Faciliter la distribution du matériel lorsque le jeu va être utilisé en autonomie dans un atelier par les enfants.
- Faciliter le rangement en fin d'atelier avec un risque minime de perdre ou de mélanger des pièces de jeux.

LES JEUX DE LOTO

LOTO DES OUTILS DE LA CLASSE	11
LOTO DU CORPS	15
LOTO DES OBJETS DE TOILETTE	18
LOTO DES INSTRUMENTS DU DOCTEUR	21
LOTO DES OBJETS DE MENAGE	23
LOTO DES ANIMAUX DE LA FERME	25
LOTO DES ANIMAUX SAUVAGES	30
LOTO DES ANIMAUX DU MAROC	33
LOTO DES INSECTES	35
LOTO DES ANIMAUX DE LA FORET	38
LOTO DES ANIMAUX DE LA MER	41
LOTO DES MOYENS DE TRANSPORT	44
LOTO DES OUTILS AGRICOLES	47
LOTO DES VETEMENTS	50
LOTO DES PORTRAITS	55
LOTO DES VISAGES CHANGEANTS	58
LOTO DES FORMES GEOMETRIQUES	63
LOTO DES LETTRES EN ARABE	65
LOTO DES LETTRES EN FRANÇAIS	70

LES ACTIVITES LUDIQUES

AUTOUR DES JEUX DE LOTO

FABRICATION DU JEU DE LOTO

Deux photocopies identiques du jeu de loto de format A4

Coller les deux photocopies sur des plaques de carton format A4

Laisser sécher

Plastifier

La plaque de jeu est prête à l'emploi

L'autre plaque est découpée en six ou huit cartes selon le jeu de loto

OBJECTIF DU JEU DE LOTO

Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire usuel

AUTRES OBJECTIFS MOBILISES

- Décrire une image
- Se faire comprendre
- Ecouter celui qui parle
- Attendre son tour
- Positionner une image à l'endroit

JEU 1 - PRESENTATION DU JEU

La description du jeu vise à la présentation du vocabulaire véhiculé par le loto.

1^{ère} étape

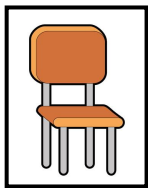
L'éducateur pose les cartes du loto face visible :

Que voyez-vous ?

Dans un 1^{er} temps, la réponse attendue est générale. Par exemple : des animaux, des outils pour la classe, des parties du corps...

Ensuite, l'éducateur demande aux enfants de donner le nom de chaque carte. Cette découverte du vocabulaire s'accompagne de quelques éléments descriptifs

Exemple :



C'est une chaise.

A quoi sert la chaise ?

Elle sert à s'asseoir

L'éducateur demande aux enfants de répéter plusieurs fois le nom de l'objet en veillant à :

- L'utilisation correcte de l'article (**une** chaise)
- L'articulation correcte du mot.

2^{ème} étape

L'éducateur montre la plaque de jeu.

Que voyez-vous sur cette plaque ? Réponse attendue : ce sont les mêmes objets que sur les cartes.

L'éducateur demande aux enfants de nommer les différents objets représentés sur la plaque de jeu.

Puis, les cartes sont retournées et, à tour de rôle, un enfant pioche, dit le nom de la carte et la pose sur la plaque de jeu.

JEU 2 - JEU DE LOTO

Matériel

- Plusieurs plaques de jeux de loto
- Cartes des jeux de loto

Déroulement

Chaque enfant reçoit une plaque de jeu

Les cartes correspondantes aux plaques sont mélangées et posées en pile (face invisible).

Un joueur pioche une carte. Il la nomme et la montre aux autres.

Le joueur qui reconnaît l'image la place sur sa planche.

Le premier qui a complété une planche entière a gagné.

Progression

Pour compliquer la partie et développer le vocabulaire, l'éducateur demande à l'enfant de décrire l'image sans la montrer.

Exemple : je sers à m'asseoir. La carte représente une chaise.

JEU 3 - LES JEUX DE KIM VISUELS

Matériel : Les cartes des jeux de loto

OBJECTIF

Renforcer l'acquisition du vocabulaire en lien avec les cartes des lotos

Kim caché

Déroulement

- Cinq cartes sont posées, face visible, sur une table au milieu des joueurs.
- Chaque objet figuré est nommé.
- Après un temps d'observation, l'éducateur les recouvre d'un grand tissu.
- Un joueur est désigné, il doit nommer de mémoire tous les objets figurés sur les cartes cachées, sans en oublier.
- Plusieurs joueurs sont désignés pour accomplir la même tâche.

Les joueurs gagnants sont ceux qui sont parvenus à nommer tous les objets en respectant l'utilisation correcte de l'article ainsi que l'articulation des mots.

Kim retiré

Déroulement

- Cinq cartes sont posées, face visible, sur la table au milieu des joueurs.
- Chaque objet figuré est nommé.
- L'éducateur enlève une carte et la cache pendant que les joueurs ferment les yeux.
- Un joueur est désigné pour nommer la carte qui manque
- Plusieurs parties sont jouées en faisant varier la carte manquante.

Kim ajouté

Déroulement

- Cinq cartes sont posées, face visible, sur la table au milieu des joueurs.
- Chaque objet figuré est nommé.
- L'éducateur ajoute une carte pendant que les joueurs ferment les yeux.
- Un joueur est désigné pour nommer la carte qui a été ajoutée
- Plusieurs parties sont jouées en faisant varier la carte ajoutée.

Kim échangé

Déroulement

- Cinq cartes sont posées, face visible, sur la table au milieu des joueurs.
- Chaque objet figuré est nommé.
- L'éducateur permute la place de deux cartes pendant que les joueurs ferment les yeux.
- Un joueur est désigné pour nommer les deux cartes permutées et il les remet à leur place initiale
- Plusieurs parties sont jouées en faisant varier les deux cartes permutées

Kim ordonné

Déroulement

- Cinq cartes sont alignées dans un ordre, face visible, sur la table au milieu des joueurs.
- Chaque objet figuré est nommé.
- L'éducateur ramasse les cartes et les mélange.
- Un joueur est désigné pour nommer les cartes en les remettant dans l'ordre initial.
- Plusieurs parties sont jouées pour retrouver l'ordre initial.

LOTO DES OUTILS DE LA CLASSE

Plaque 1 – OUTILS DE LA CLASSE

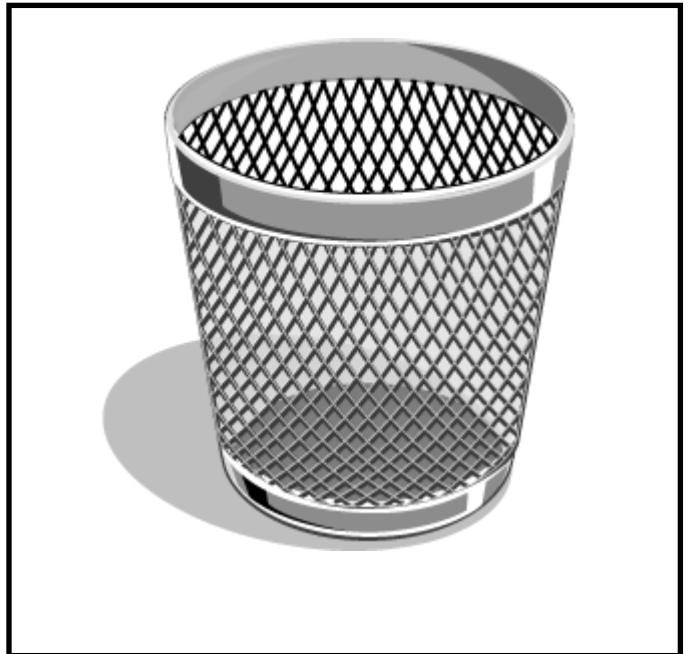
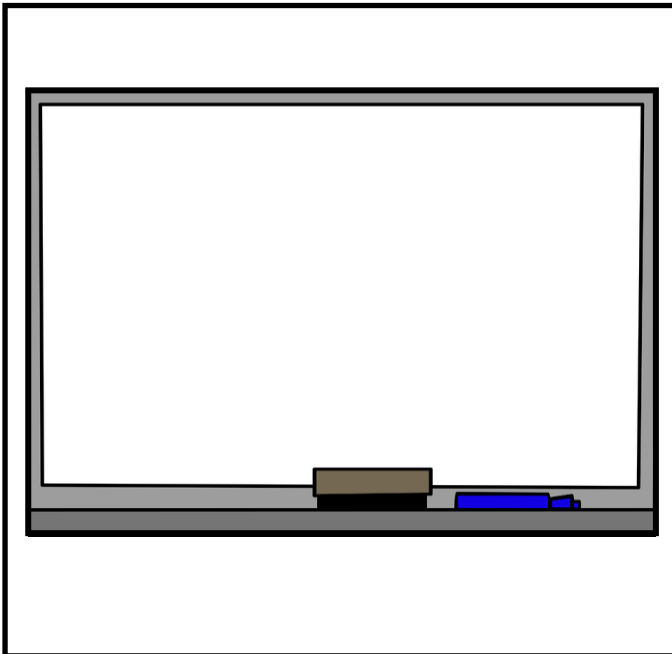
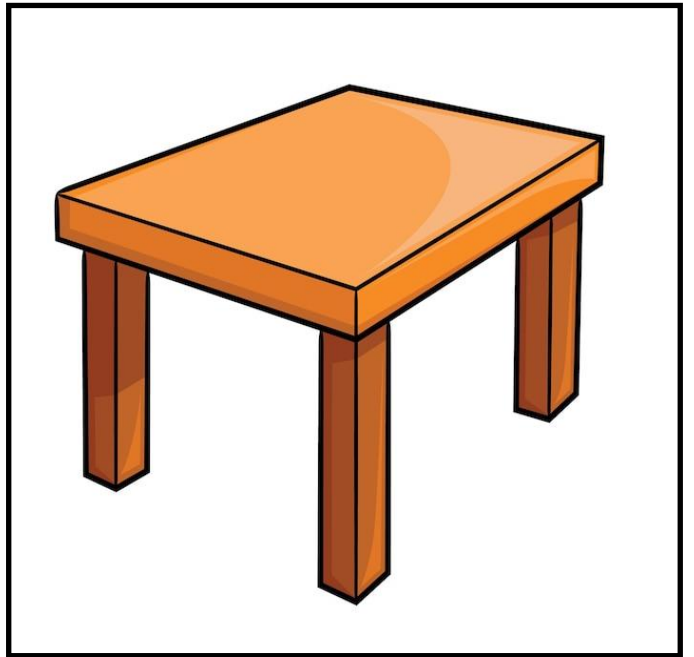
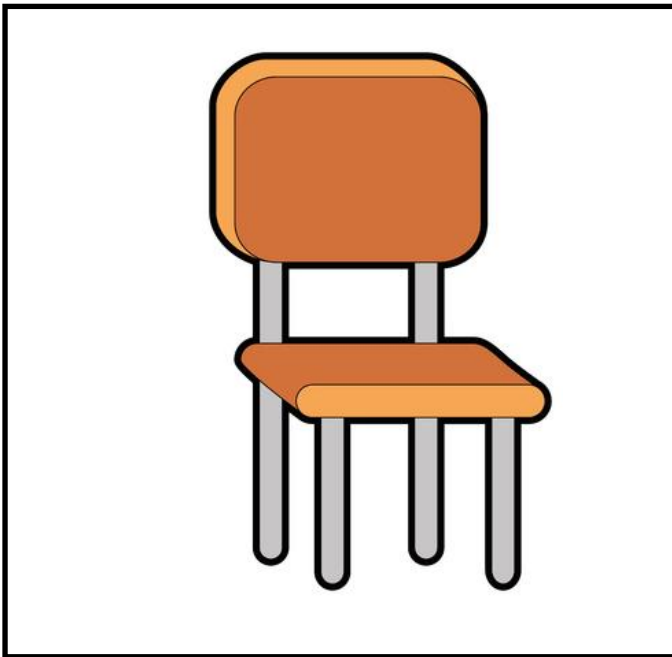
Une chaise	Une table
Un tableau	Une corbeille à papier – une poubelle
Un livre	Un sac à dos

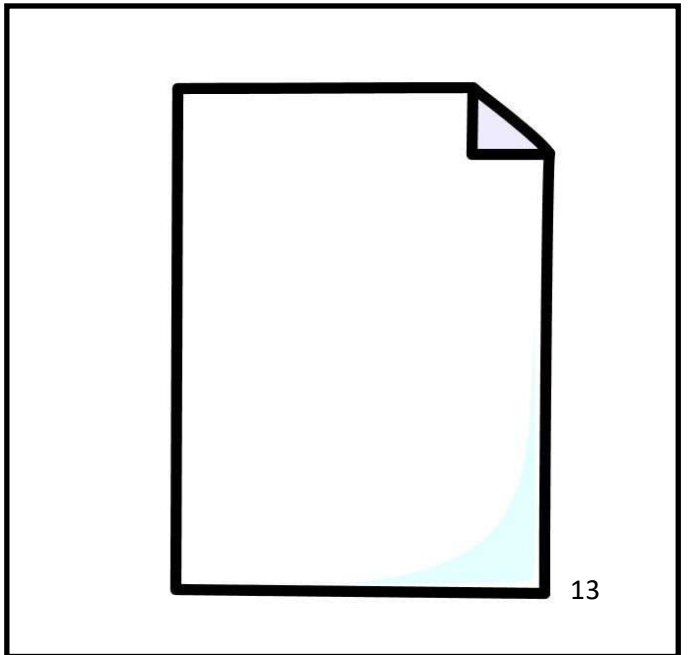
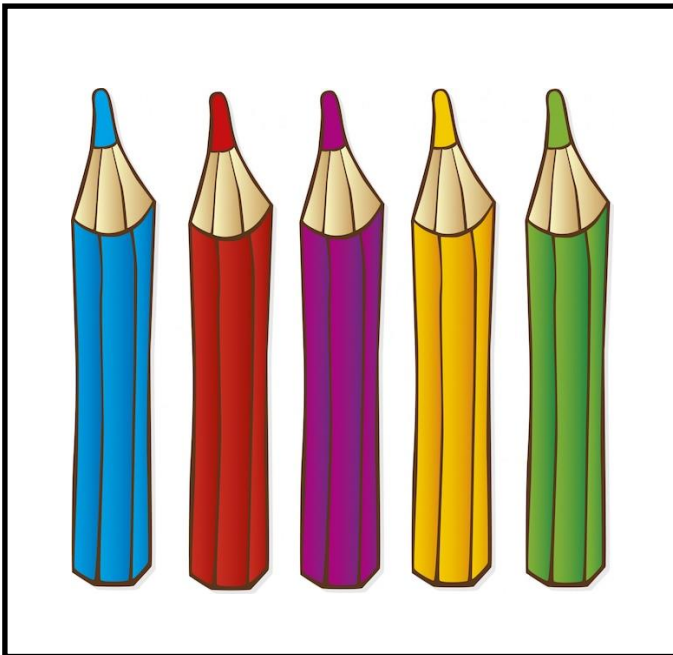
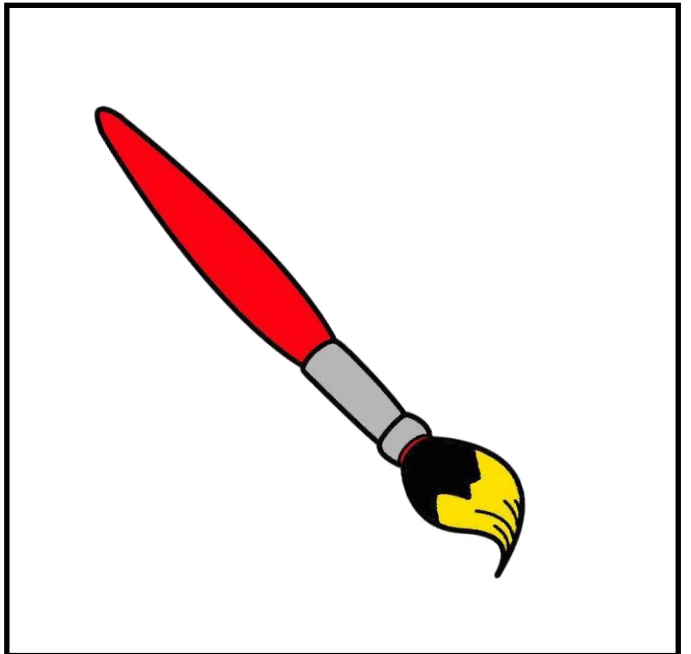
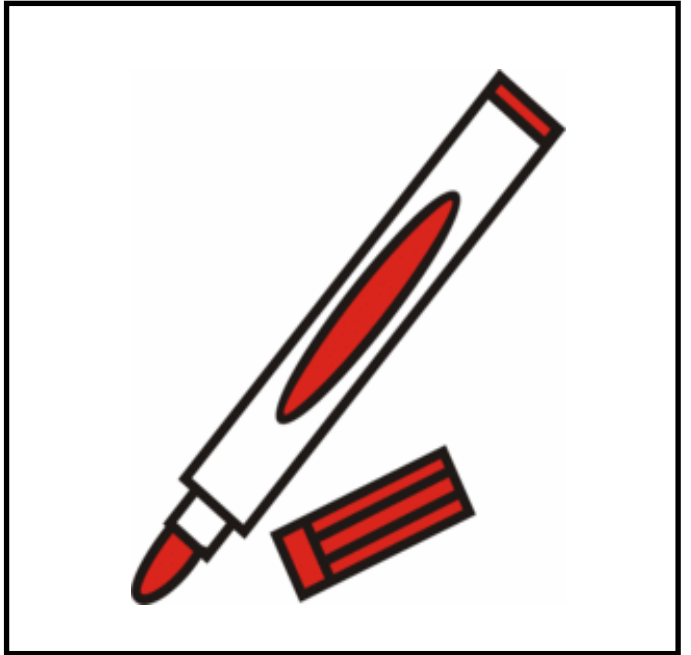
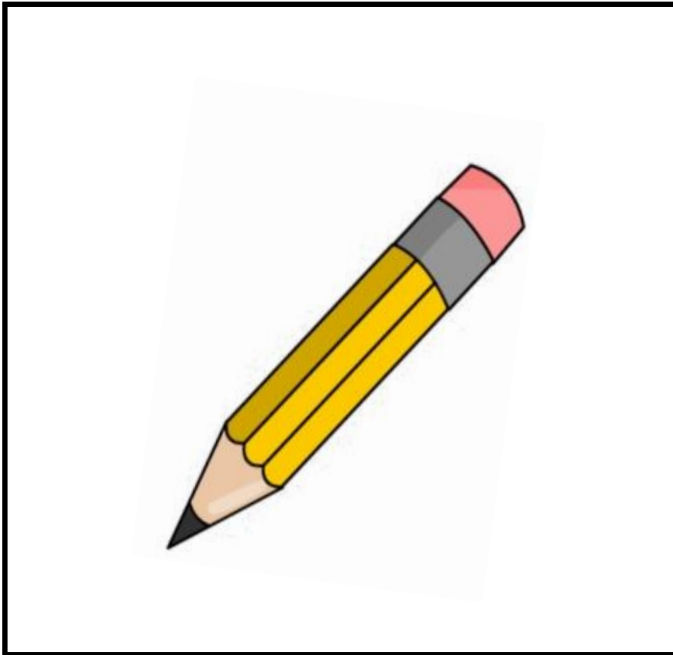
Plaque 2 – OUTILS DE LA CLASSE

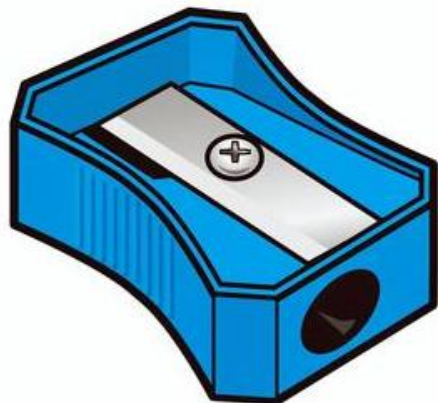
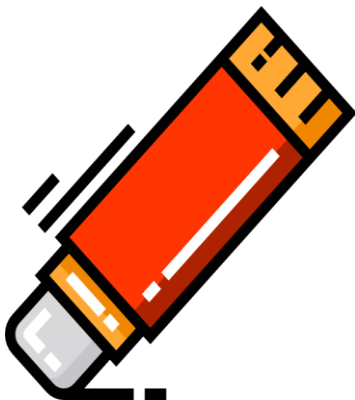
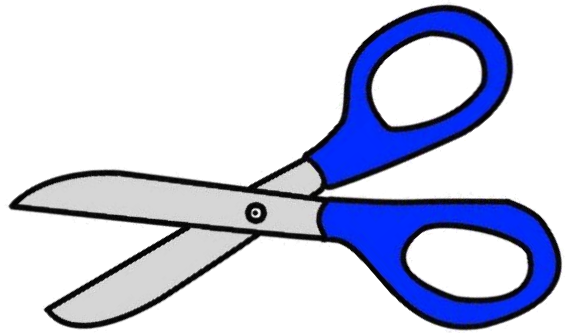
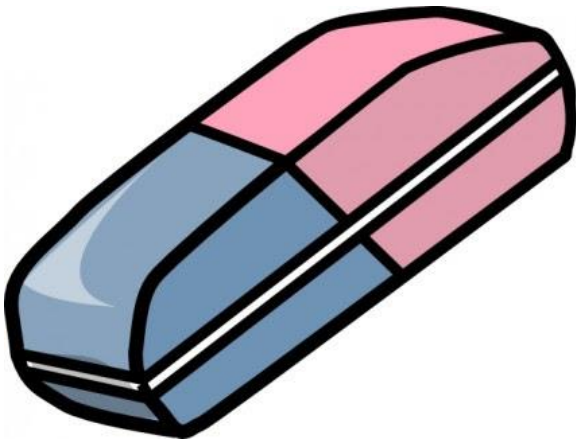
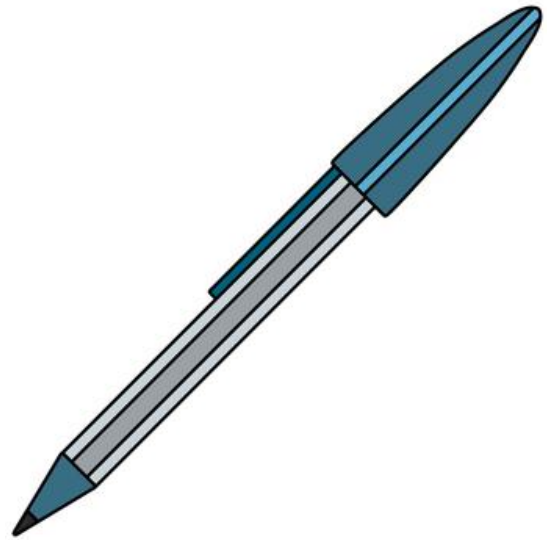
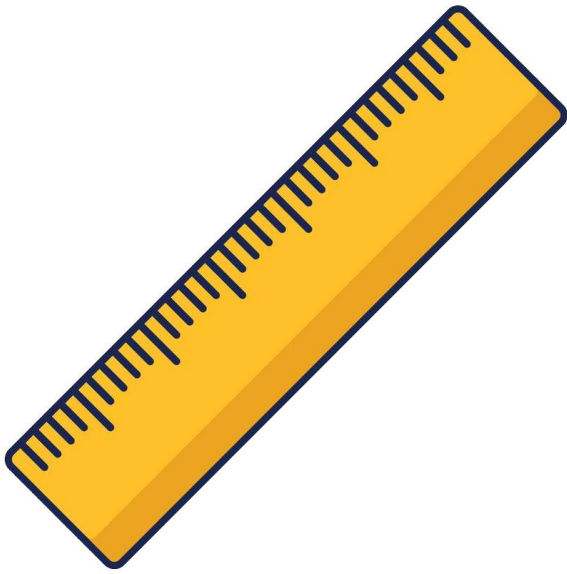
Un crayon	Un feutre
Une boîte de peinture	Un pinceau
Des crayons de couleur	Une feuille

Plaque 3 – OUTILS DE LA CLASSE

Une règle	Un stylo
Une gomme	Des ciseaux
De la colle	Un taille-crayon







LOTO DU CORPS

Plaque 1 – LES PARTIES DU VISAGE

L'œil	La bouche
L'oreille	Le nez
Le cou	Le menton
Les dents	La langue

Plaque 2 - LES PARTIES DU CORPS

Le doigt	La main
Le coude	Le bras
Les orteils	Le pied
Le genou	La jambe



L'ŒIL



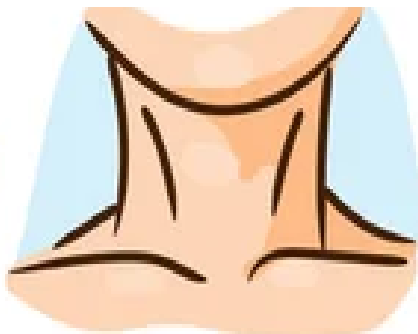
LA BOUCHE



L'OREILLE



LE NEZ



LE COU



LE MENTON



LES DENTS



LA LANGUE



LE DOIGT



LA MAIN



LE COUDE



LE BRAS



LES ORTEILS



LE PIED



LE GENOU



LA JAMBE

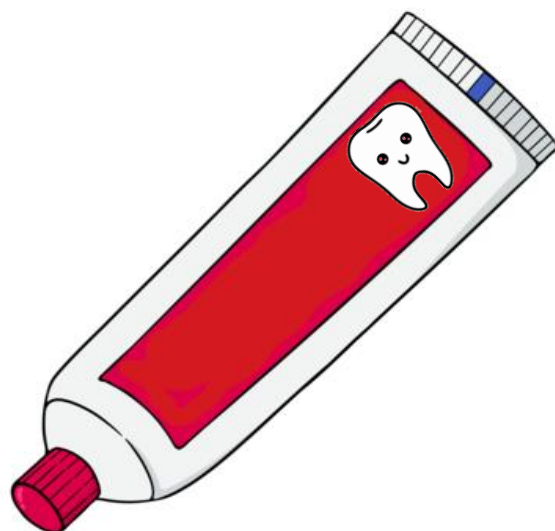
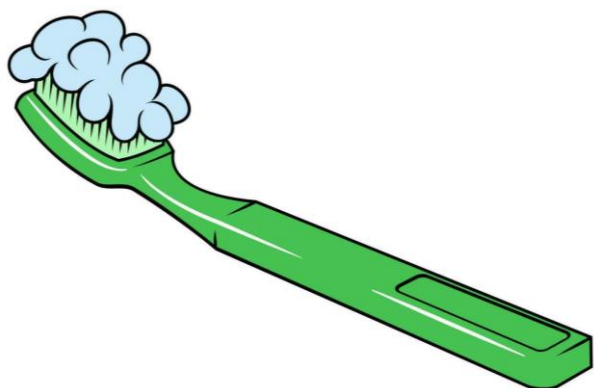
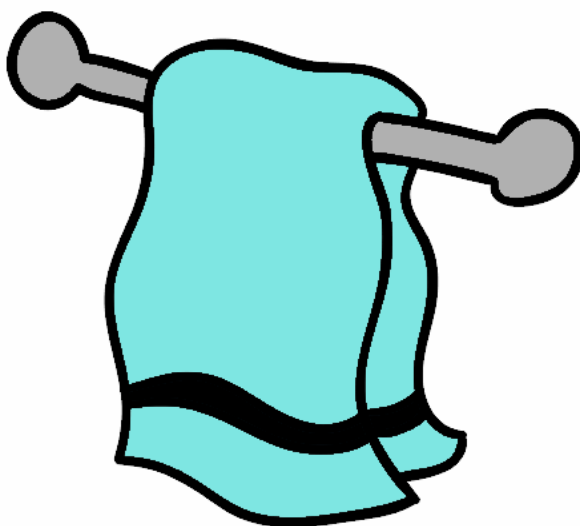
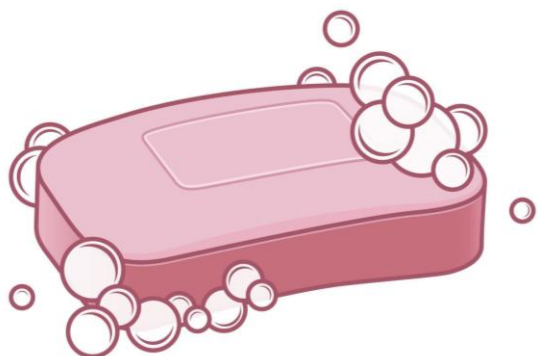
LOTO DES OBJETS DE TOILETTE

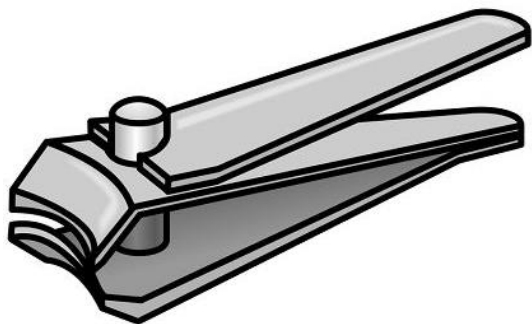
Plaque 1 – LES OBJETS DE TOILETTE

La savonnette	Le gant
Le miroir	La serviette de toilette
La brosse à dents	Le dentifrice

Plaque 2 - LES OBJETS DE TOILETTE

Le coupe ongle	Le peigne
La brosse	Le shampoing
Le seau	Le lavabo

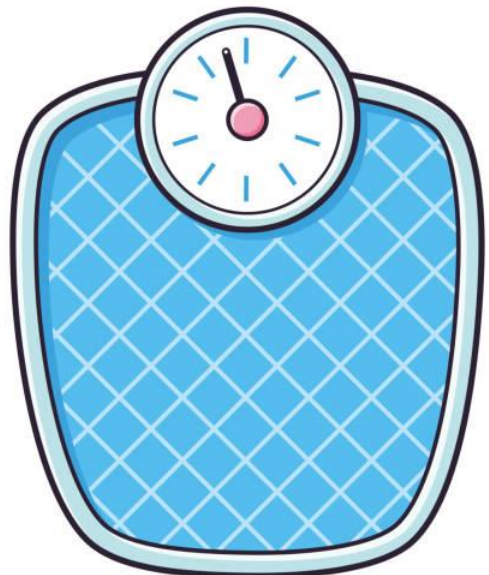
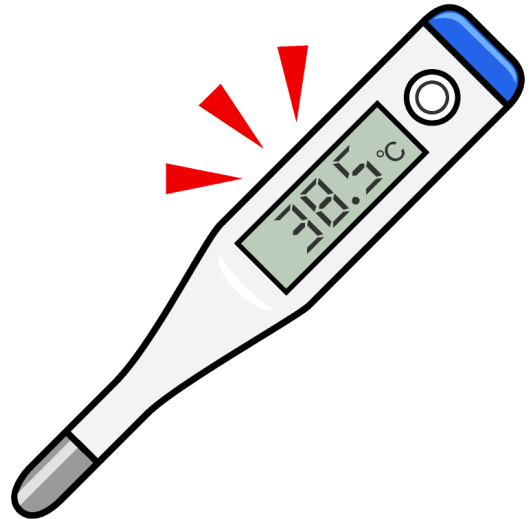
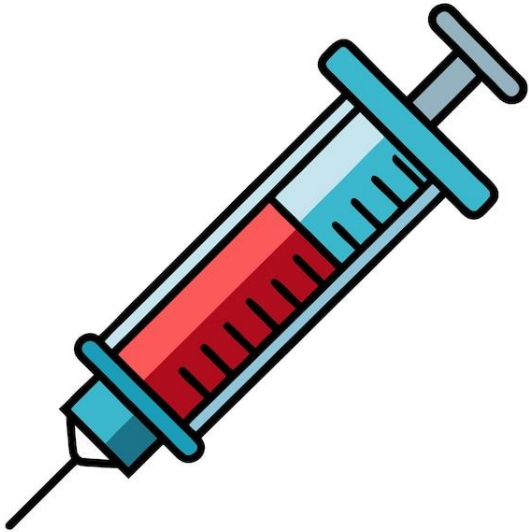




LOTO DES INSTRUMENTS DU DOCTEUR

Plaque 1 – LES INSTRUMENTS DU DOCTEUR

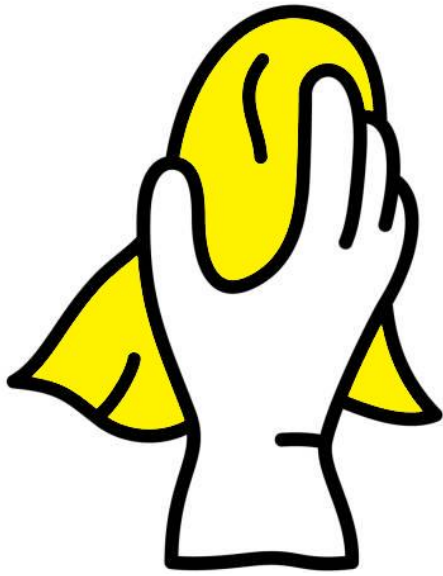
Du sirop – Un médicament	Un stéthoscope
Une piqûre	Un thermomètre
Un pansement	Un pèse personne – une balance



LOTO DES OBJETS DE MENAGE

Plaque 1 – LES OBJETS DE MENAGE

Un chiffon	Un seau
Un balai	Une raclette
Une poubelle	Une pelle



LOTO DES ANIMAUX DE LA FERME

Plaque 1 - ANIMAUX de la ferme

Un dindon	Une vache
Un cheval	Un bouc
Un taureau	Un lapin

Plaque 2 - ANIMAUX de la ferme

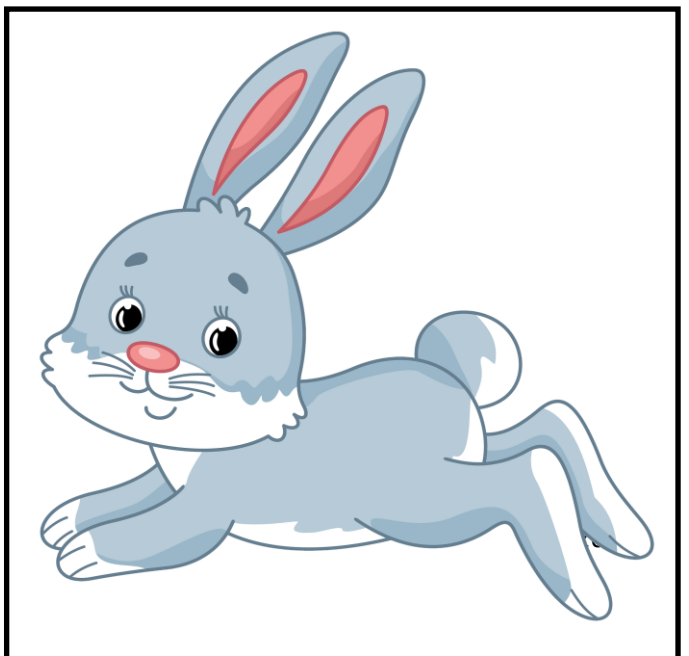
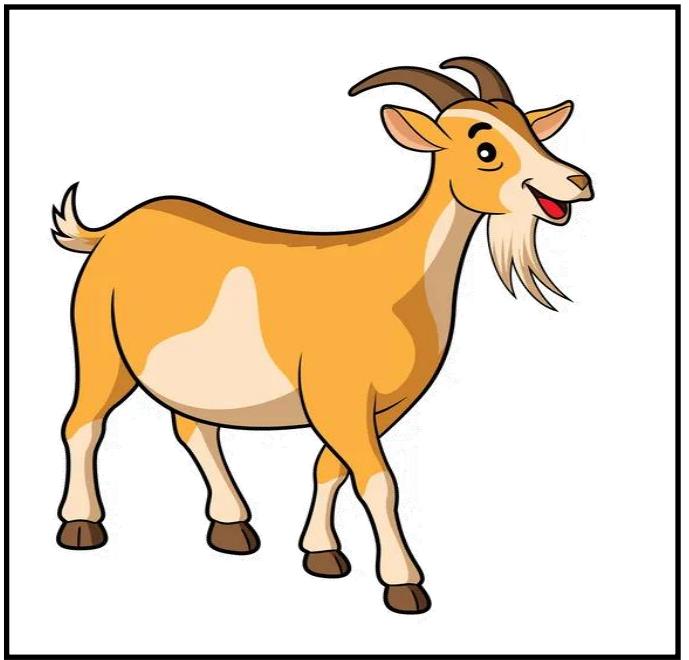
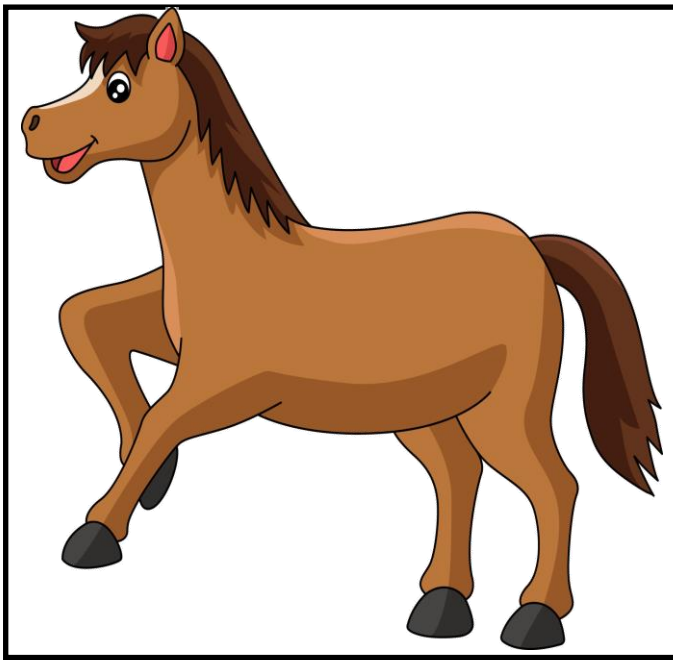
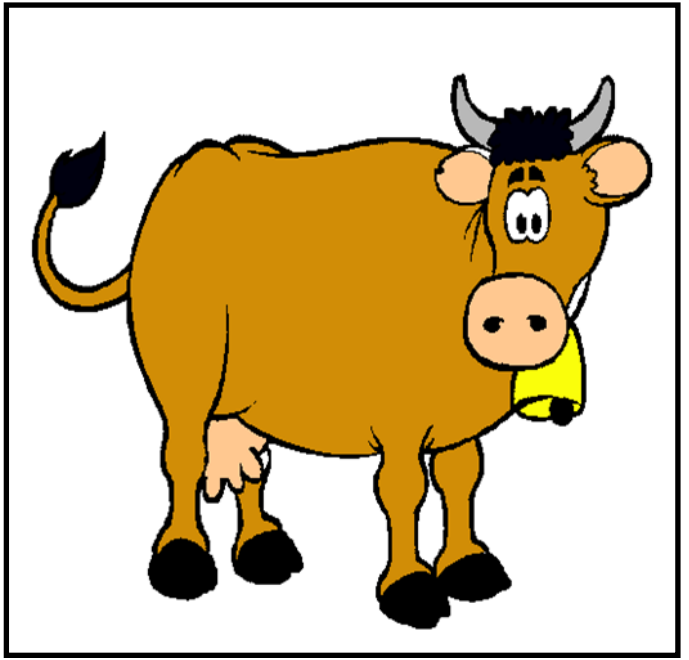
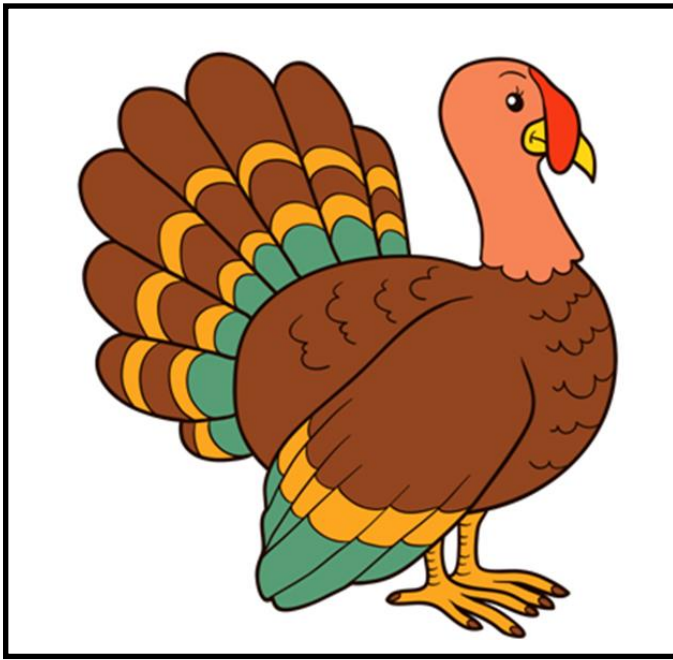
Un pigeon	Un mouton
Une oie	Un bélier
Une chèvre	Un rat

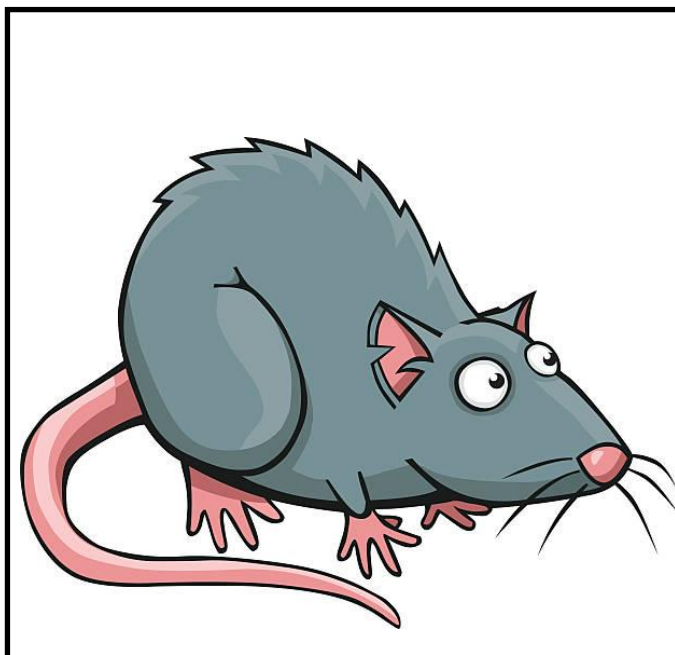
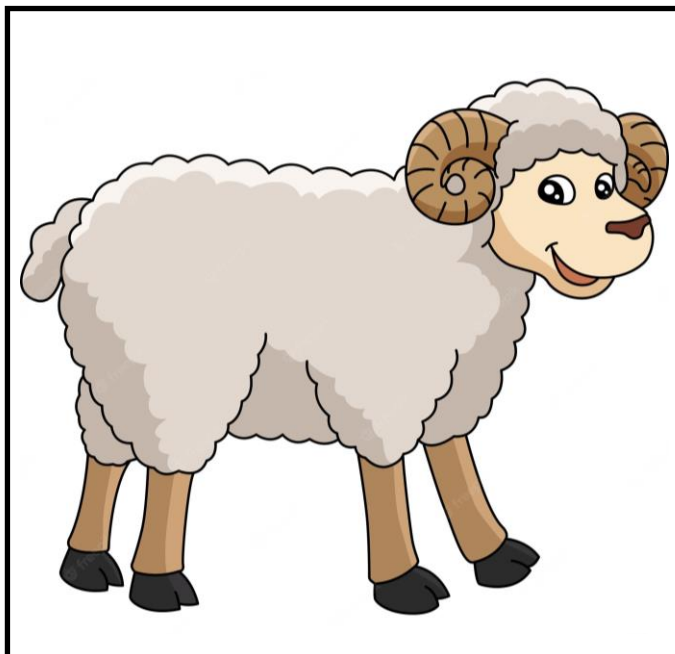
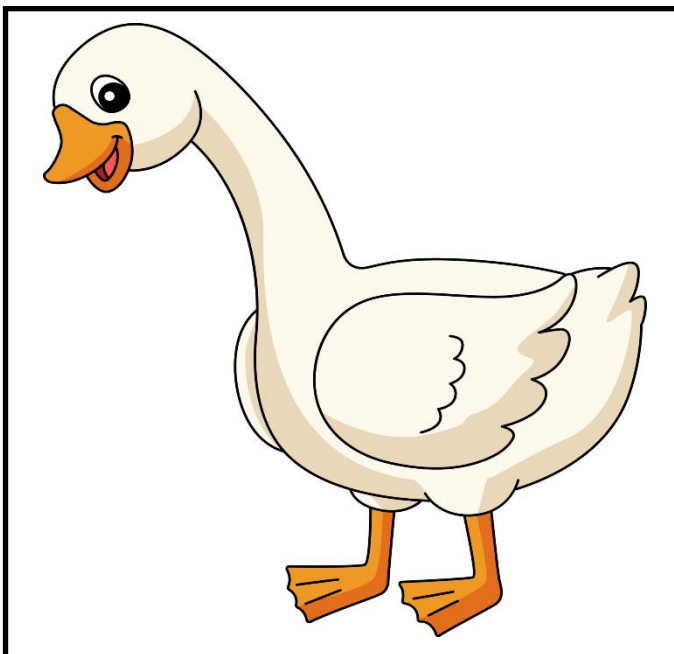
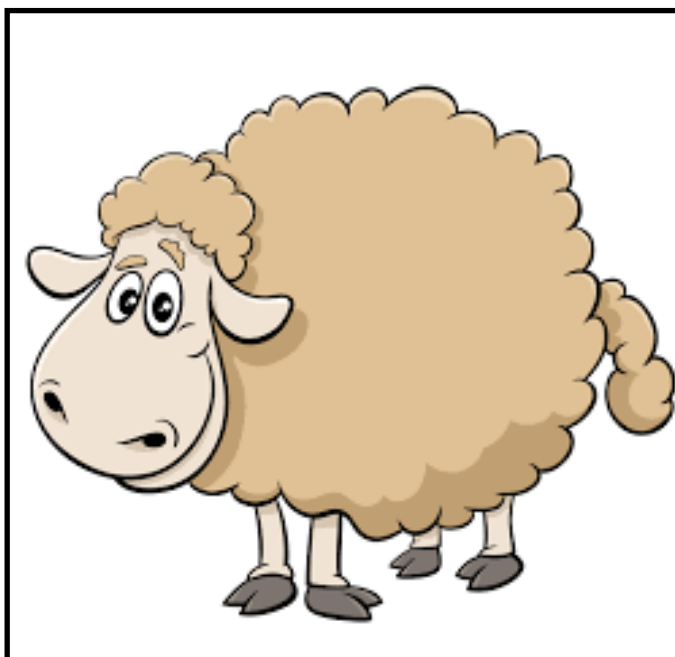
Plaque 3 - ANIMAUX de la ferme

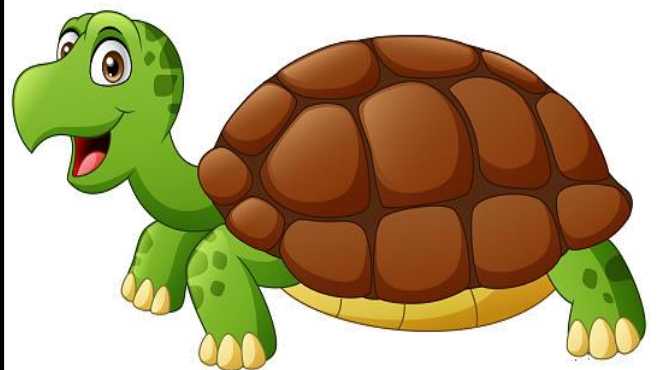
Une abeille	Un poussin
Un papillon	Une souris
Une cigogne	Une tortue

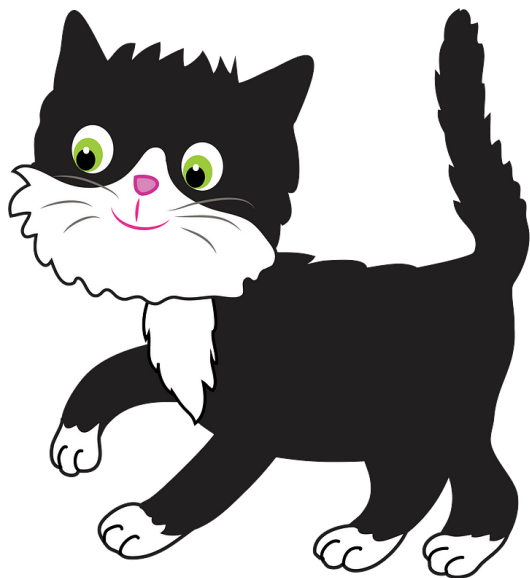
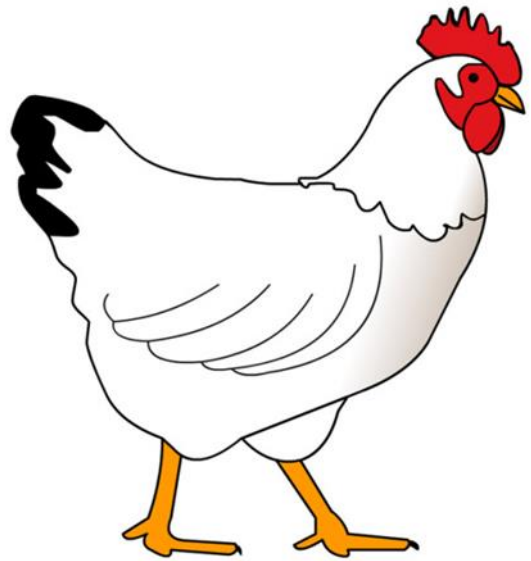
Plaque 4 - ANIMAUX de la ferme

Un coq	Une poule
Un chat	Un chien
Un âne	Un canard









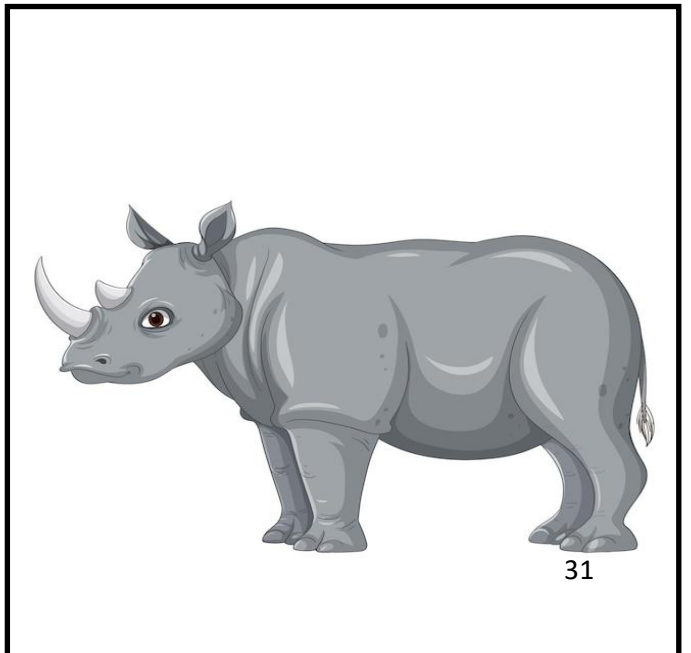
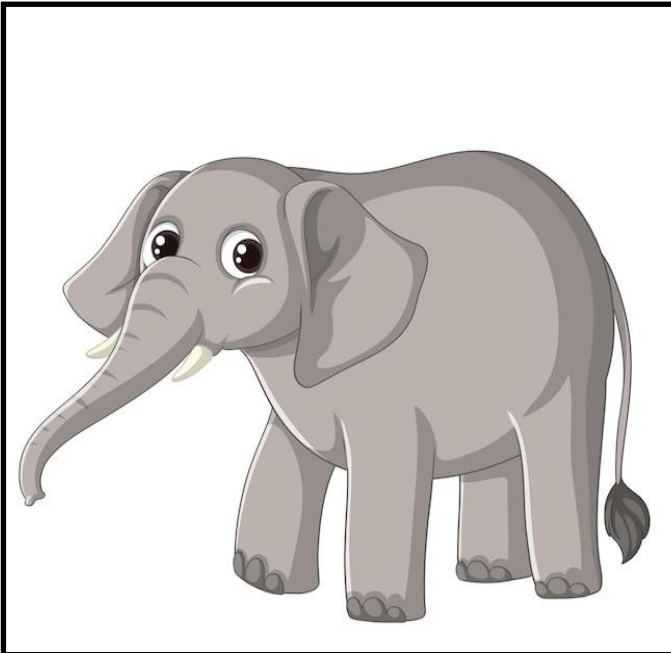
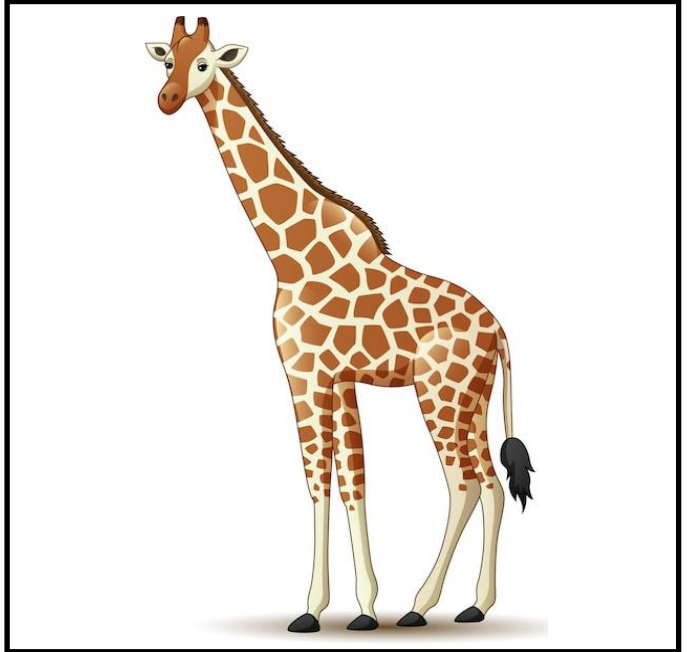
LOTO DES ANIMAUX SAUVAGES

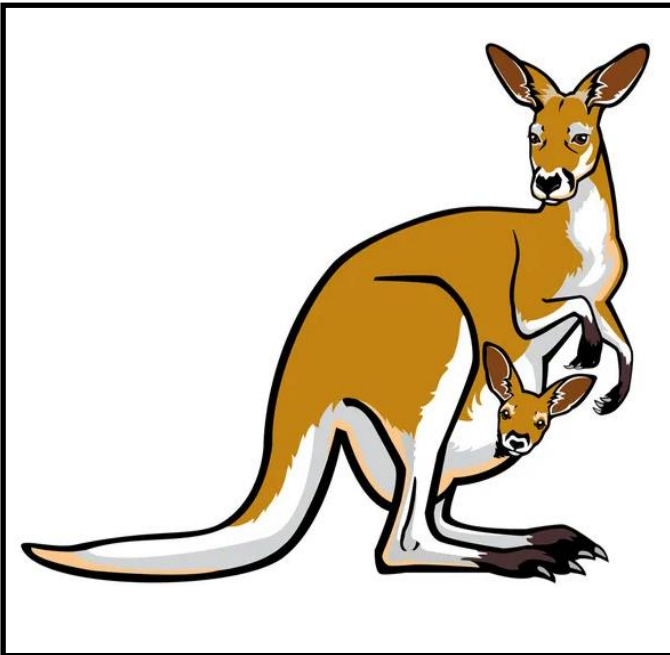
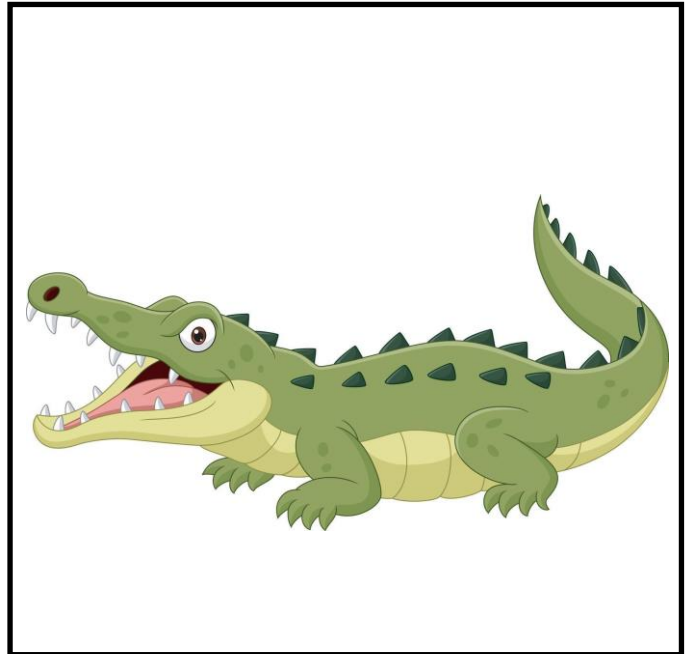
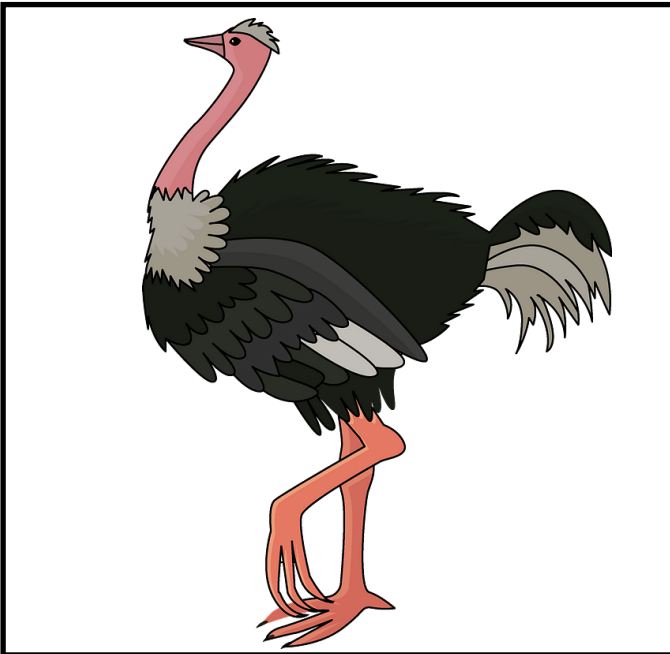
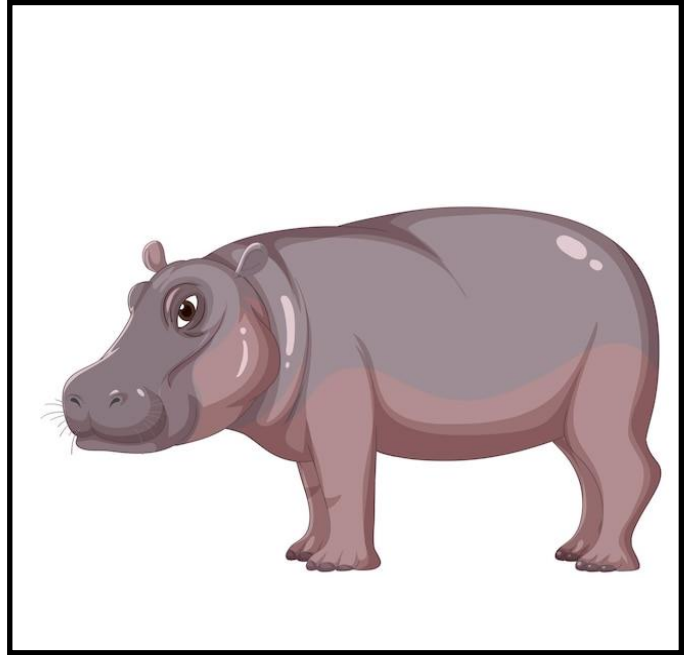
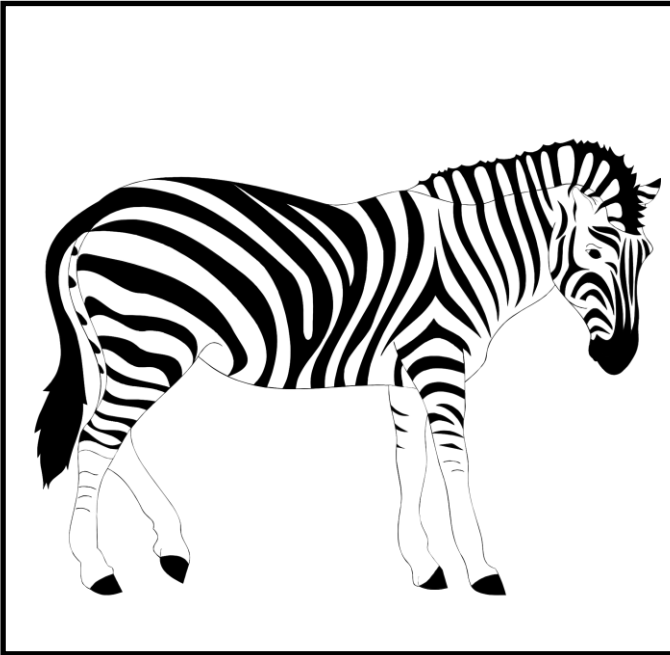
Plaque 1 – ANIMAUX SAUVAGES

Un lion	Une girafe
Un singe	Un tigre
Un éléphant	Un rhinocéros

Plaque 2 – ANIMAUX SAUVAGES

Un zèbre	Un hippopotame
Une autruche	Un crocodile
Un kangourou	Un ours

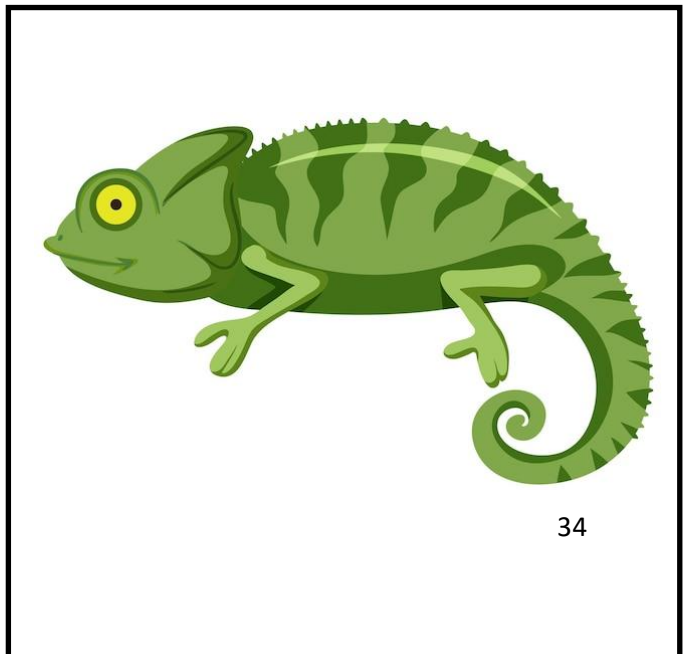
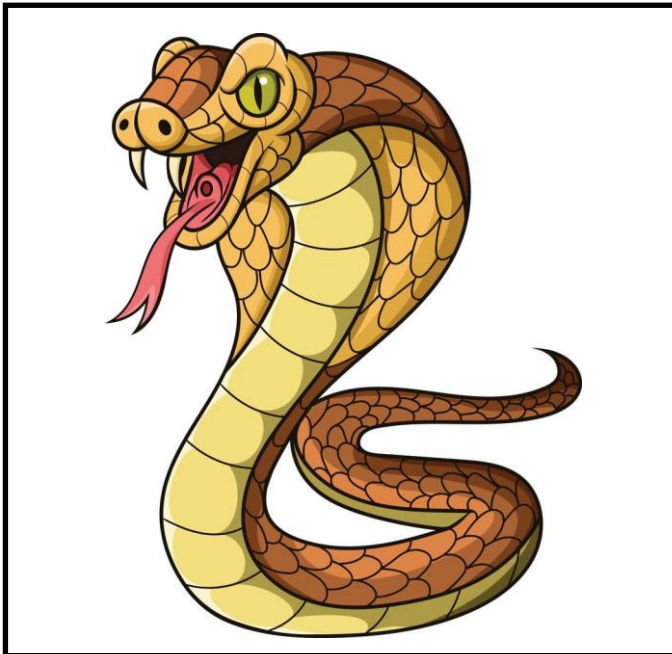
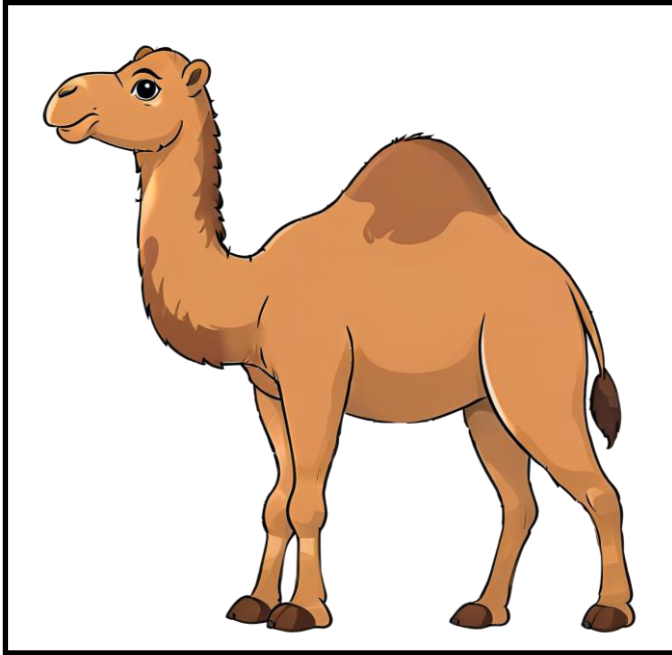




LOTO DES ANIMAUX DU MAROC

Plaque 1 – ANIMAUX DU MAROC

Une gazelle	Un hérisson
Un dromadaire	Un fennec
Un cobra	Un caméléon



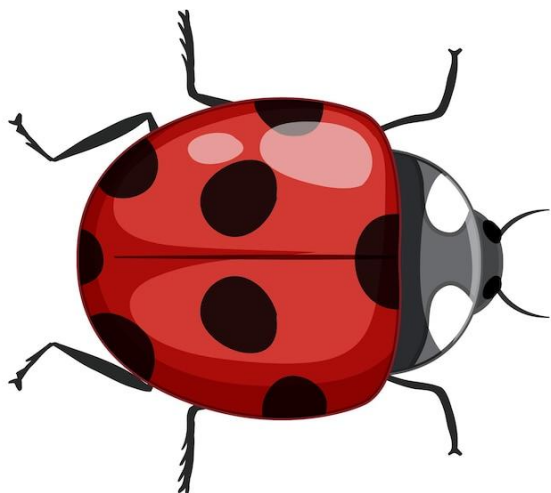
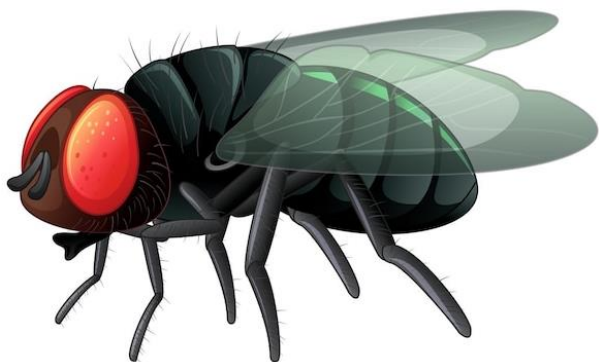
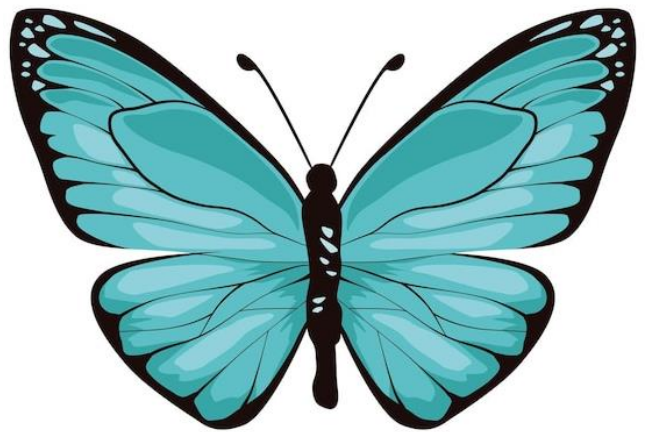
LOTO DES INSECTES

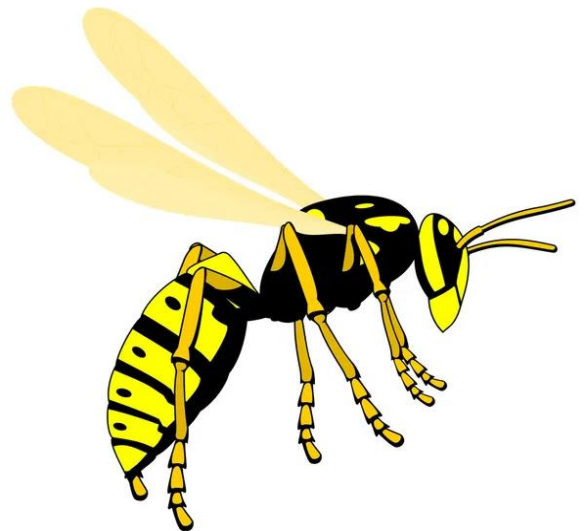
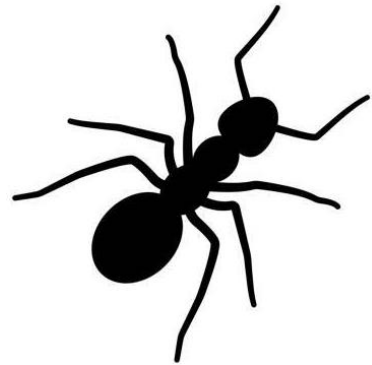
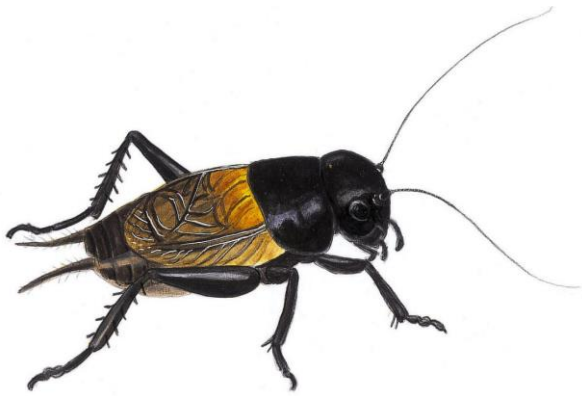
Plaque 1 – INSECTES

Un moustique	Un papillon
Une mouche	Un cafard
Une coccinelle	Une abeille

Plaque 2 – INSECTES

Un grillon	Une araignée
Un scorpion	Une fourmi
Une mante religieuse	Une guêpe





LOTO DES ANIMAUX DE LA FORET

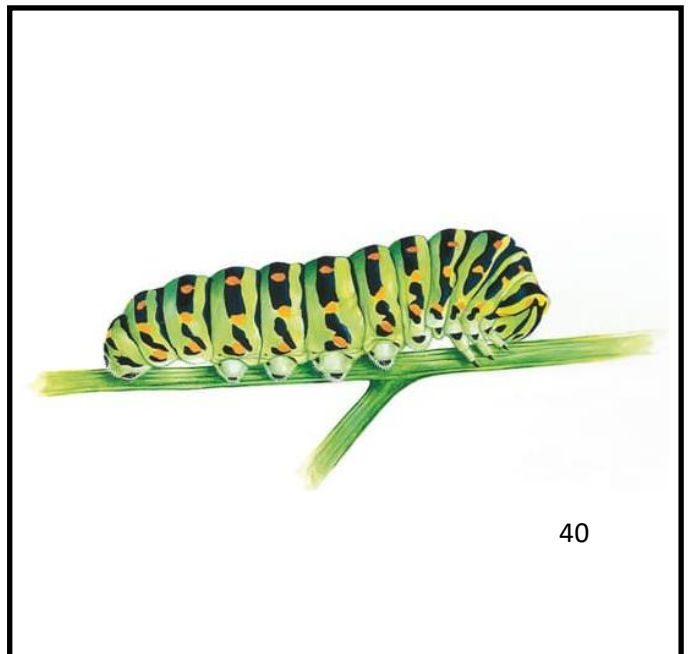
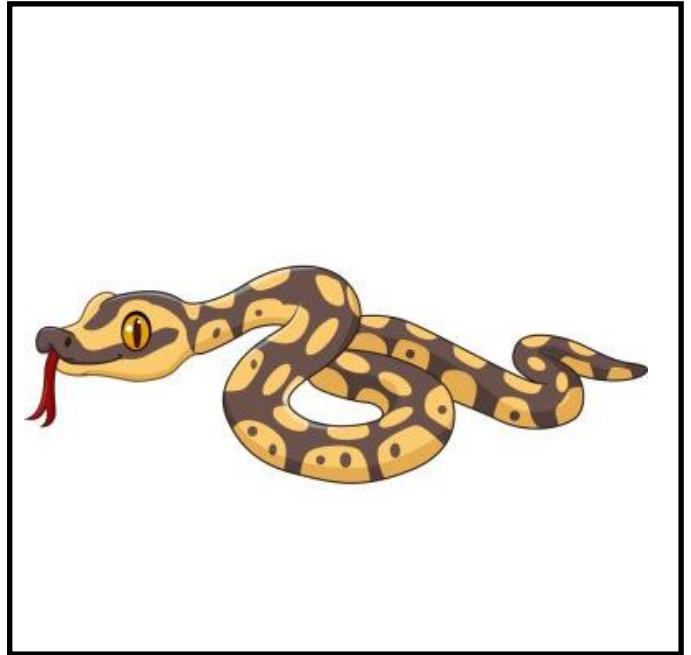
Plaque 1 – ANIMAUX DE LA FORET

Un lièvre	Une tortue
Un escargot	Un sanglier
Un écureuil	Un loup

Plaque 2 – ANIMAUX DE LA FORET

Un renard	Un hibou
Un cerf	Un serpent
Une perdrix	Une chenille





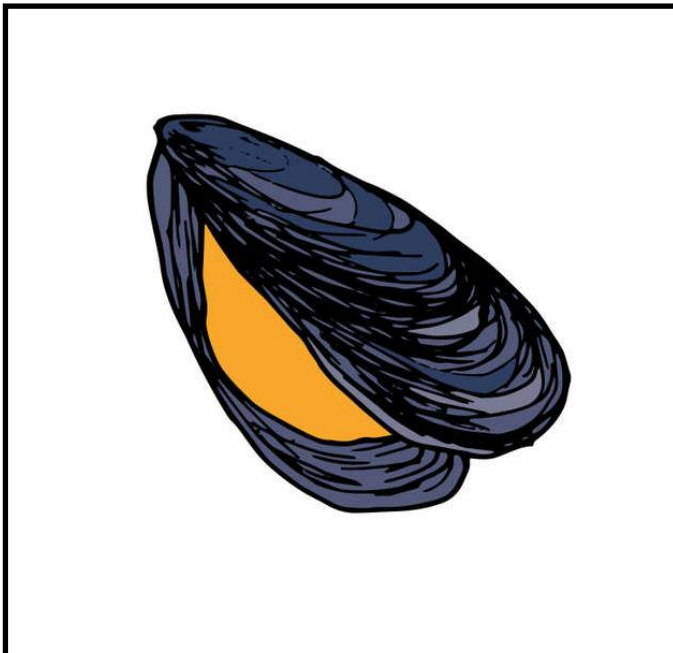
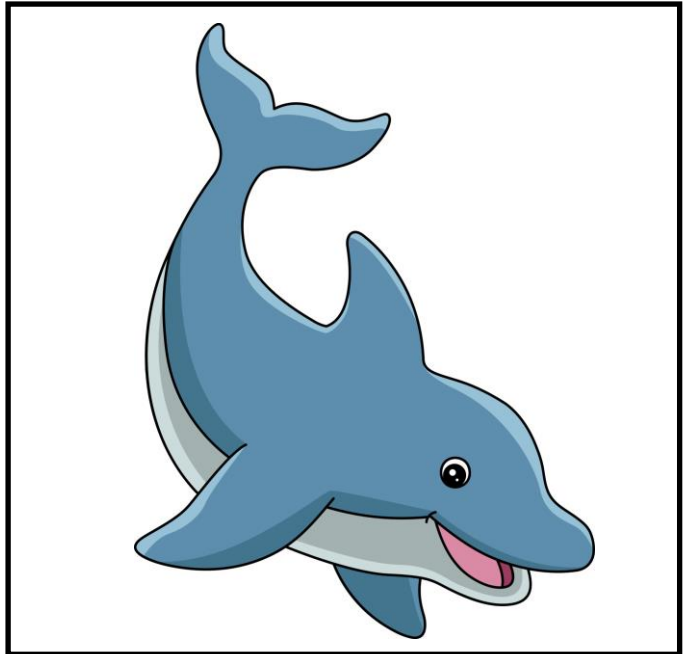
LOTO DES ANIMAUX DE LA MER

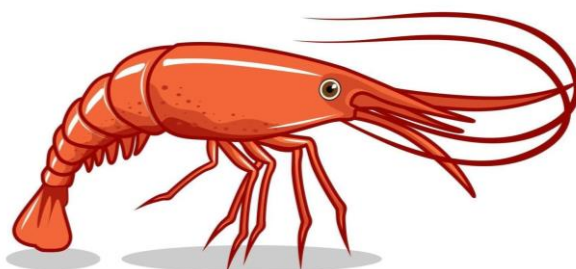
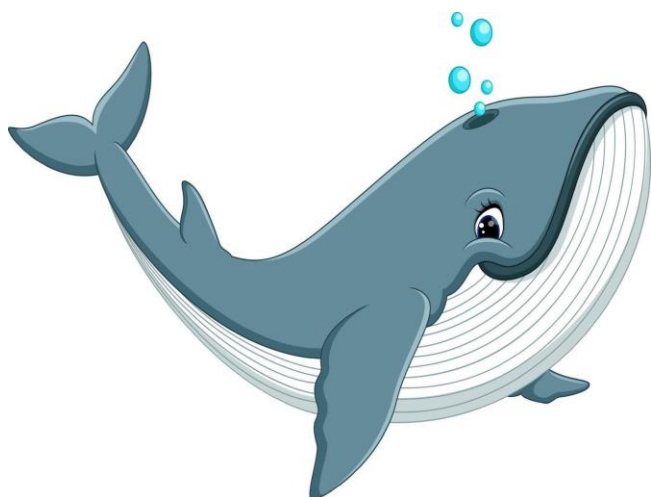
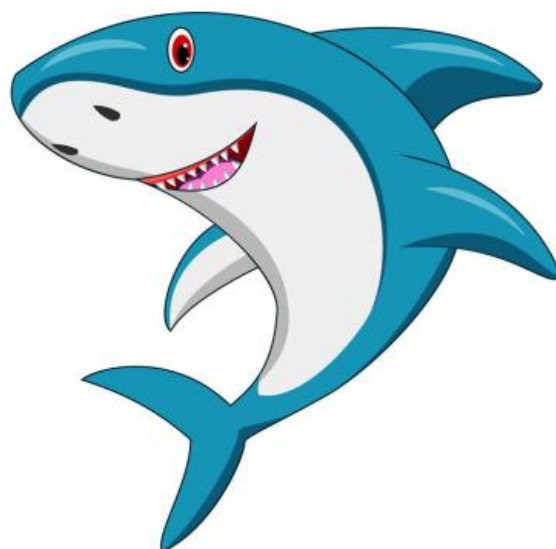
Plaque 1 – ANIMAUX DE LA MER

Une mouette	Un dauphin
Une moule	Une huitre
Un écureuil	Un crabe

Plaque 2 – ANIMAUX DE LA MER

Un oursin	Un requin
Une sardine	Une méduse
Une baleine	Une crevette





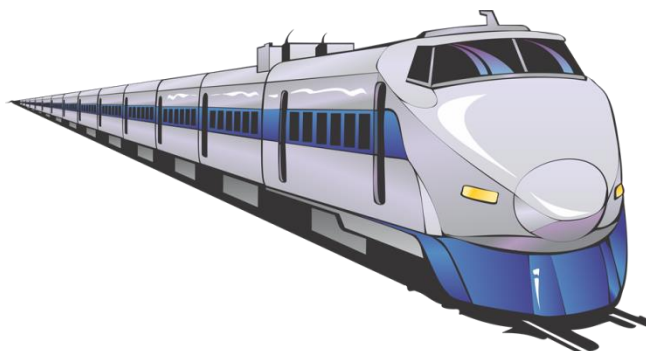
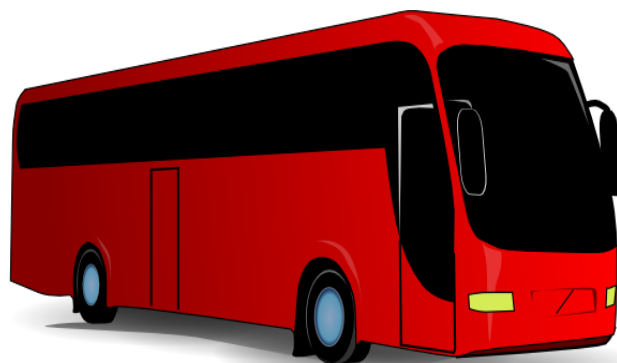
LOTO DES MOYENS DE TRANSPORT

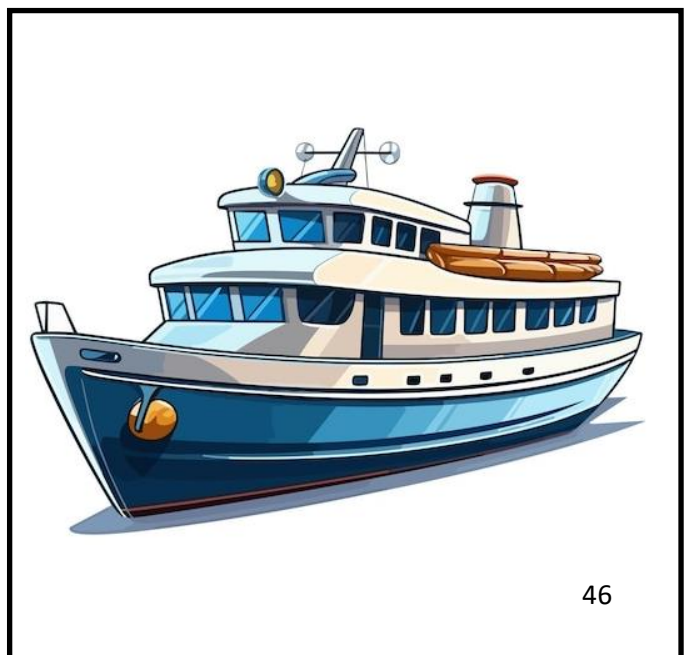
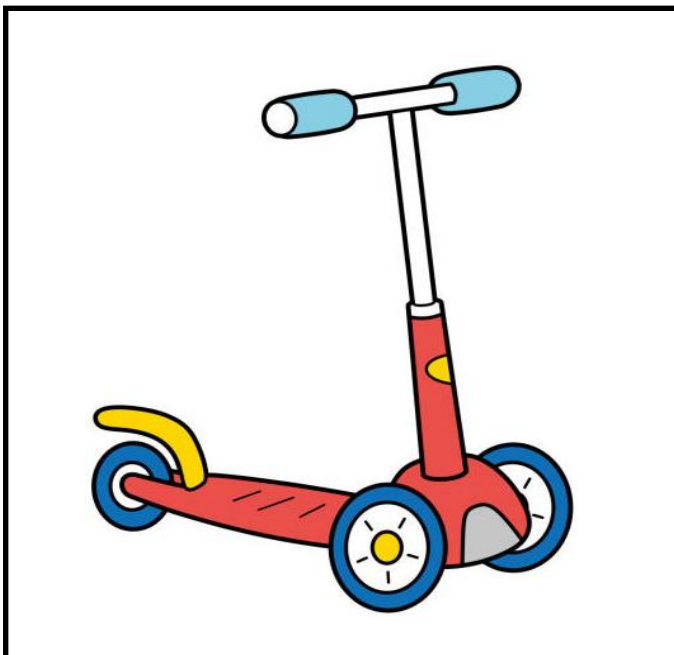
Plaque 1 – LES MOYENS DE TRANSPORT

Un vélo – Une bicyclette	Un autocar – un autobus
Une moto	Un train
Une voiture	Un camion

Plaque 2 – LES MOYENS DE TRANSPORT

Une charrette	Un hélicoptère
Un avion	Une mobylette
Une trottinette	Un bateau





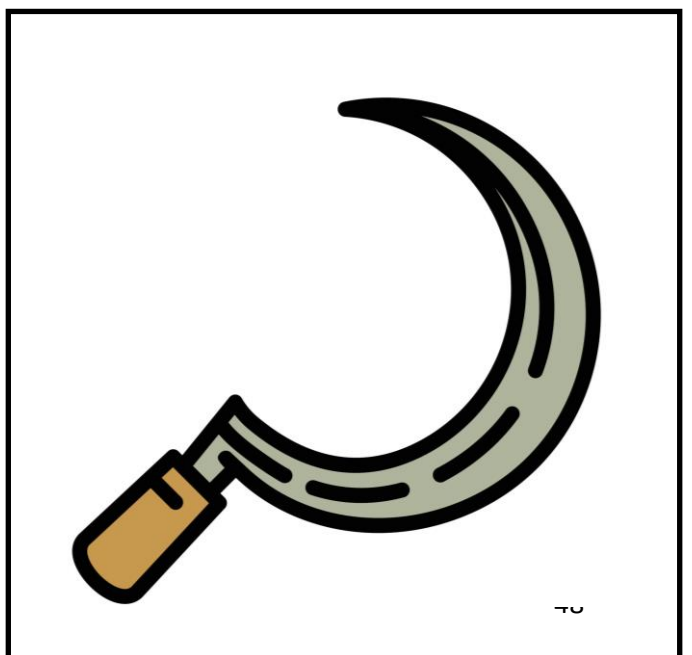
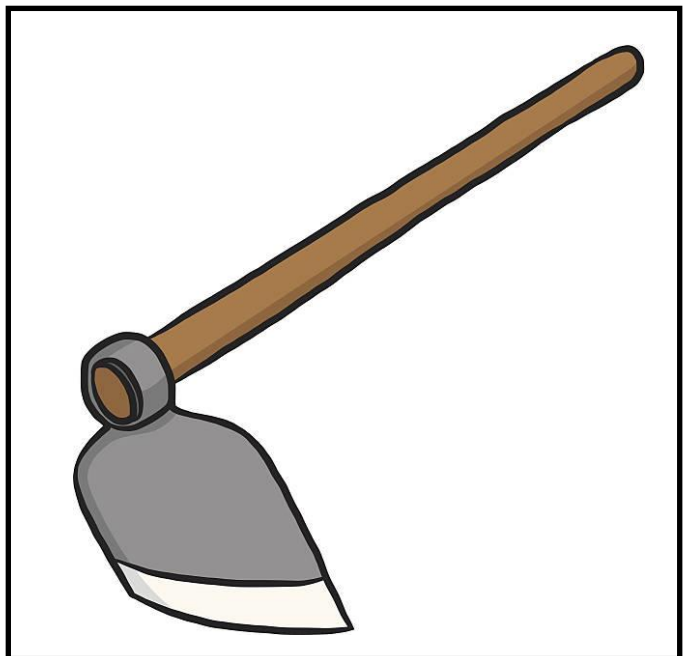
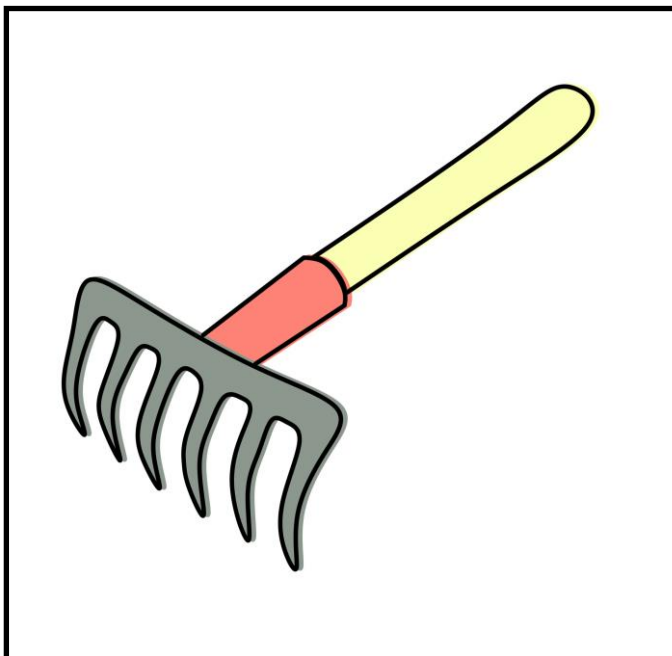
LOTO DES OUTILS AGRICOLES

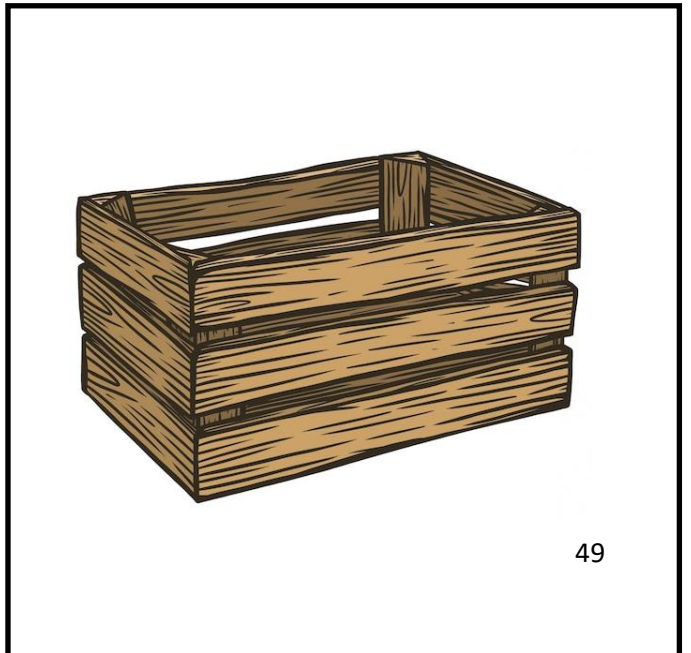
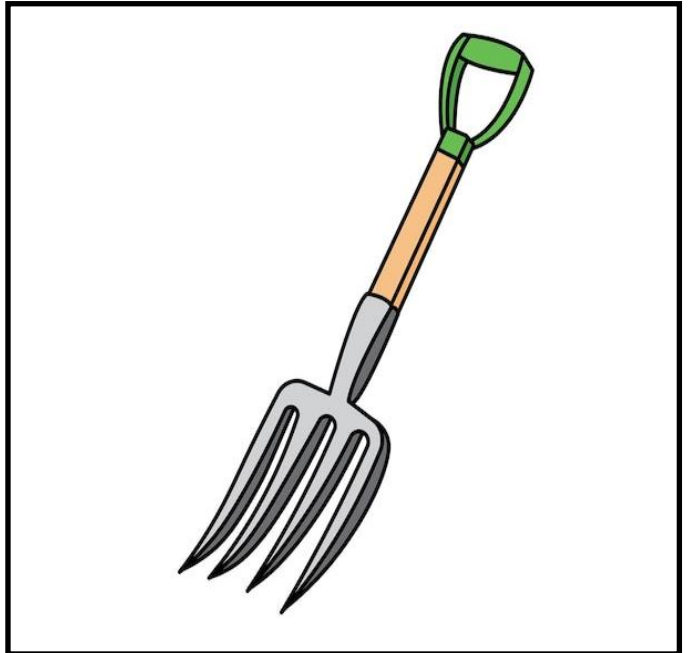
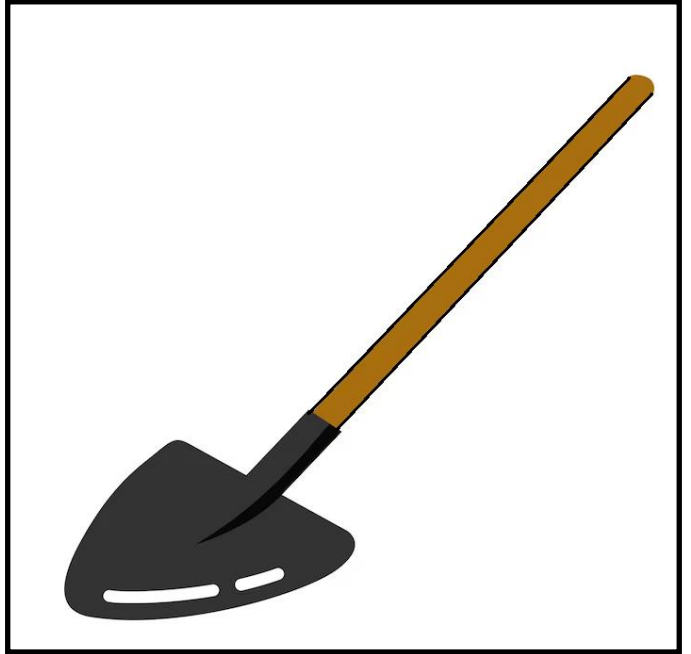
Plaque 1 – LES OUTILS AGRICOLES

Une brouette	Un arrosoir
Un râteau	Une binette
Un tracteur	Une faucille

Plaque 2 – LES OUTILS AGRICOLES

Une moissonneuse-batteuse	Une pelle
Un tuyau d'arrosage	Une fourche
Une remorque	Une caisse





LOTO DES VETEMENTS

Plaque 1 - VETEMENTS

Un pyjama	Des chaussettes
Un manteau	Une robe
Une chemise	Des chaussures

Plaque 2 - VETEMENTS

Un anorak	Un tricot
Un pantalon	Une écharpe
Une jupe	Un tee-shirt

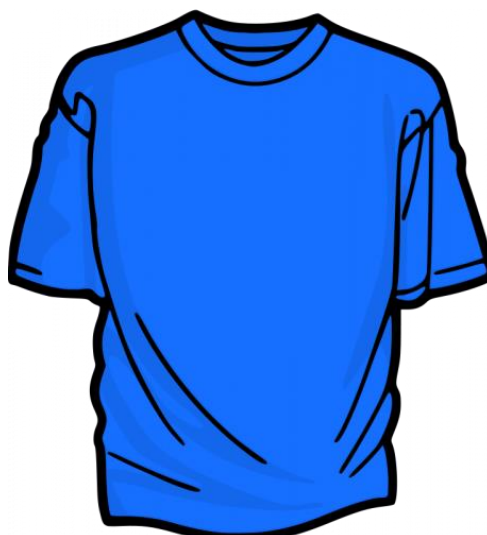
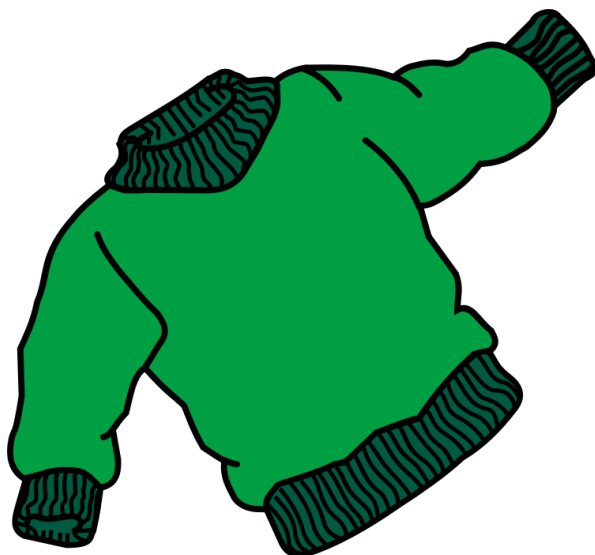
Plaque 3 - VETEMENTS

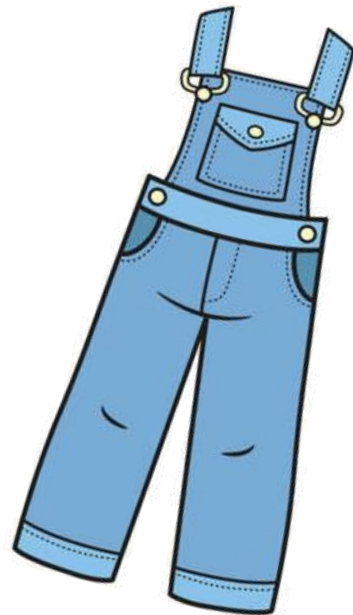
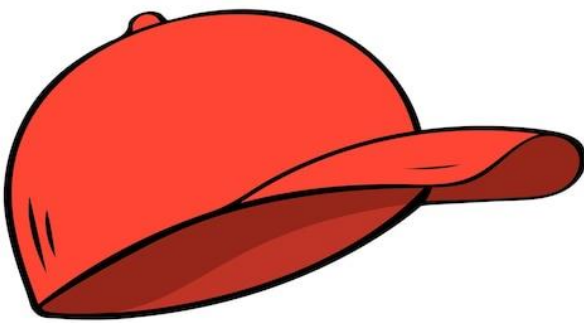
Un short	Un chapeau
Un peignoir	Une culotte
Une casquette	Une salopette

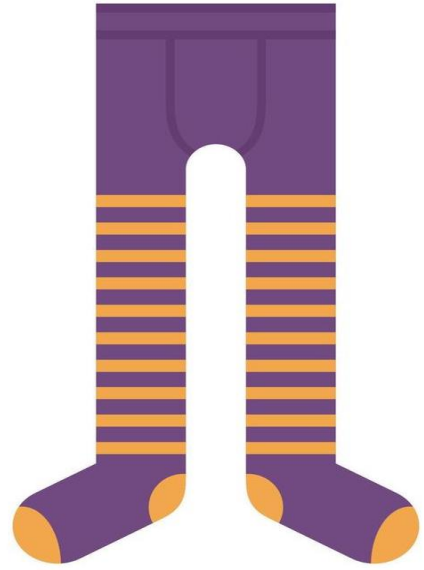
Plaque 4 - VETEMENTS

Des gants	Des collants
Un maillot de bain	Un gilet
Un chemisier	Des bottes









LOTO DES PORTRAITS

Plaque 1 - PORTRAITS

Plaque support du jeu des portraits

Niveau Moyenne section

Plaque 2- PORTRAITS

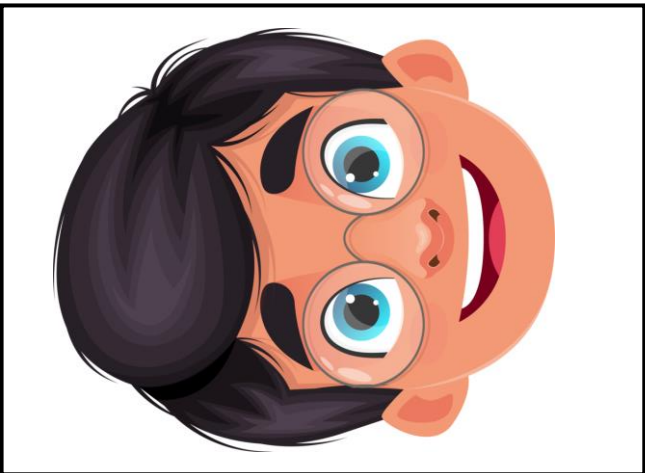
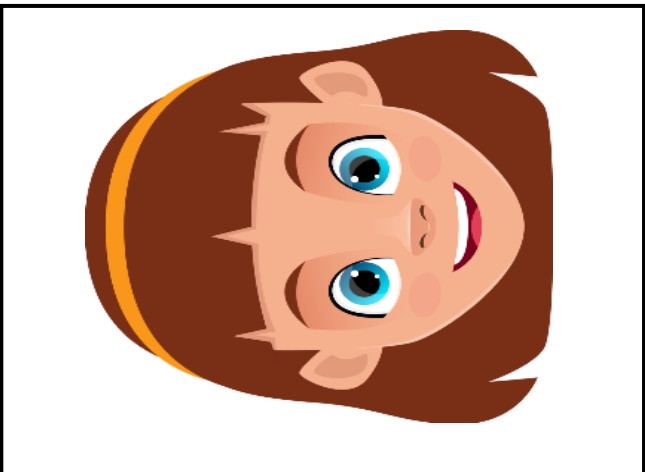
Cartes à découper du jeu des portraits

Vocabulaire utilisé

Nom commun : la fille, le garçon, le portrait, le visage, les cheveux, les sourcils, les yeux, le nez, la bouche, les oreilles, la langue, le bandeau, les lunettes

Adjectifs : Content, souriant, ouverte, fermée, bleu, marron, long, court, noir, blond, brun, châtain.





LOTO DES VISAGES CHANGEANTS

Plaque 1

Plaque support du jeu des visages changeants (visages gris)

Niveau Grande section

Plaque 2

Plaque support du jeu des visages changeants (visages gris)

Niveau Grande section

Plaque 3

Cartes à découper des visages changeants (visages orange)

Vocabulaire mobilisé

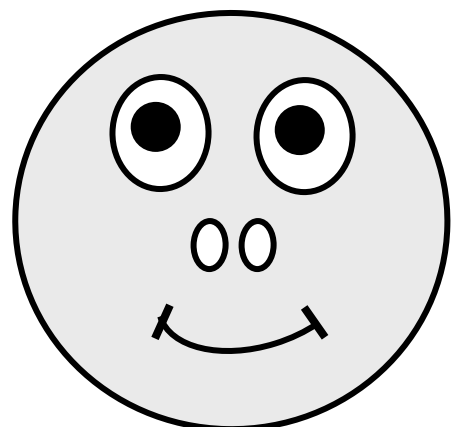
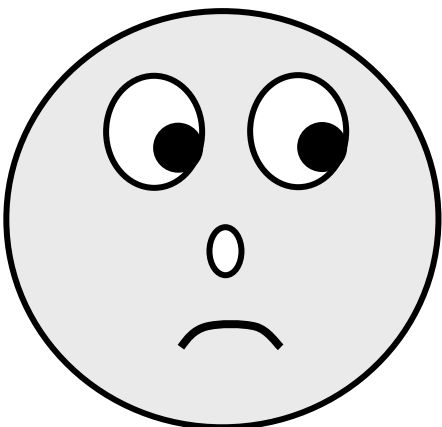
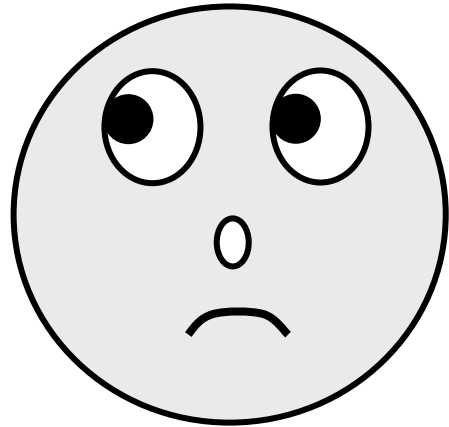
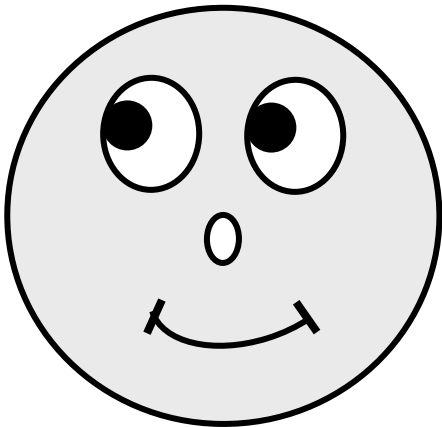
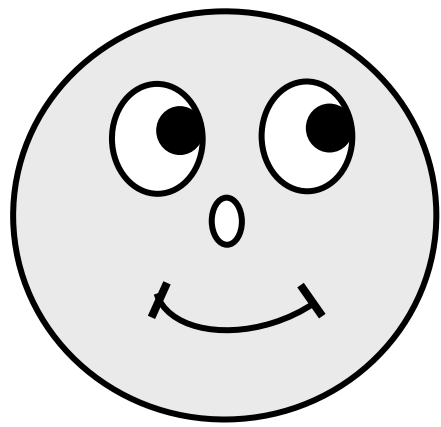
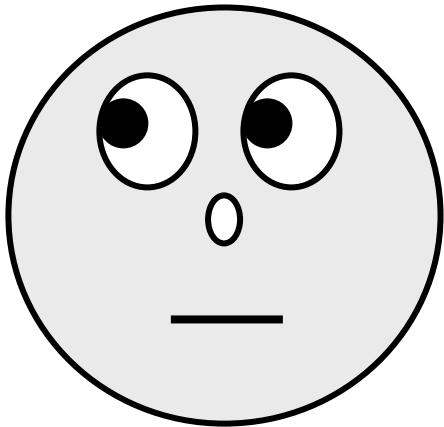
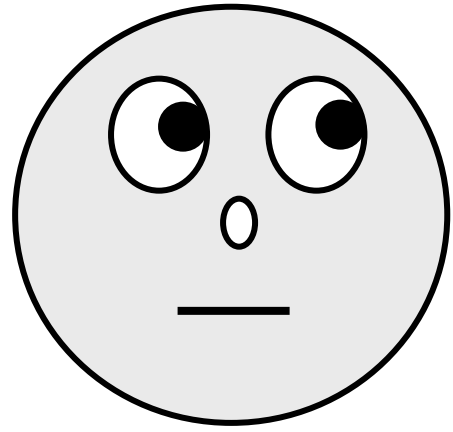
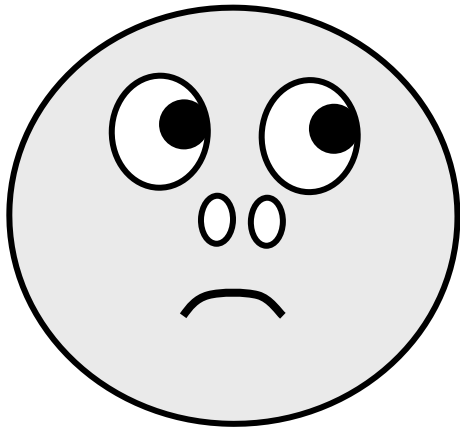
Le visage, les yeux, le nez, les narines, la bouche, content, mécontent, regarder, de ce côté, de l'autre côté, devant, à gauche, à droite.

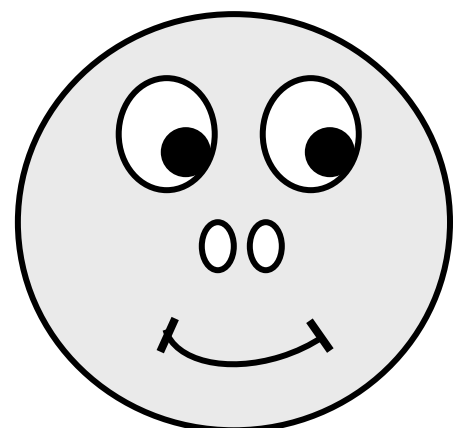
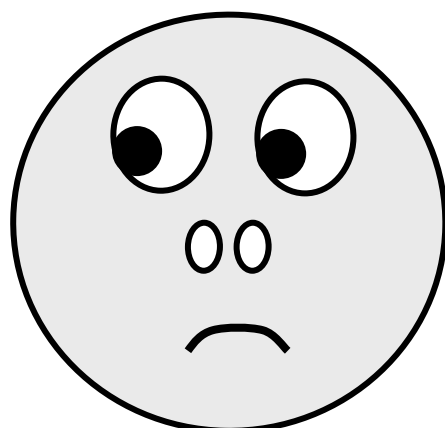
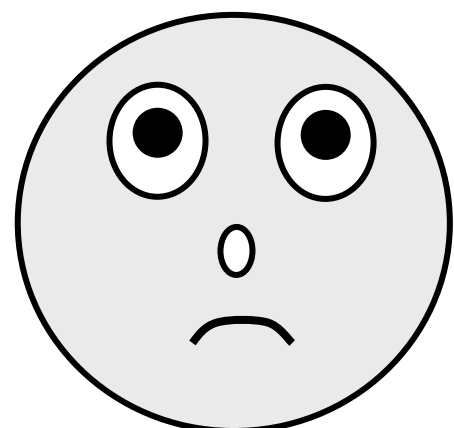
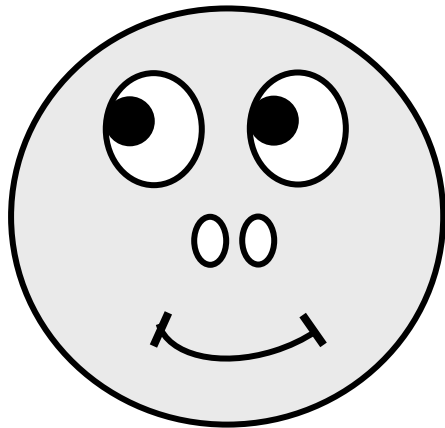
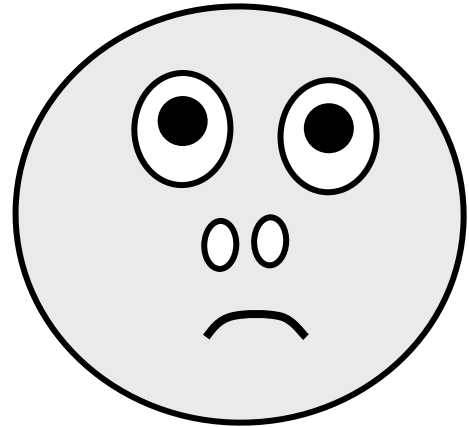
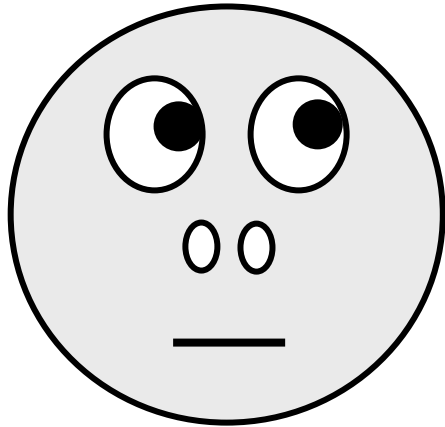
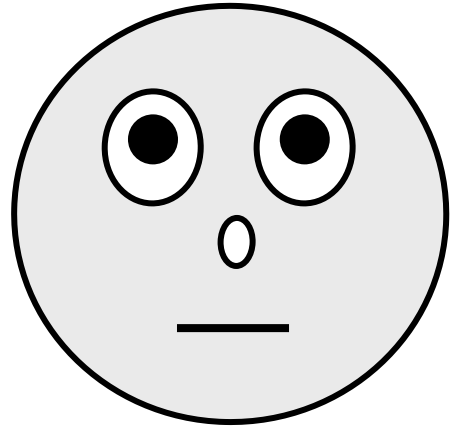
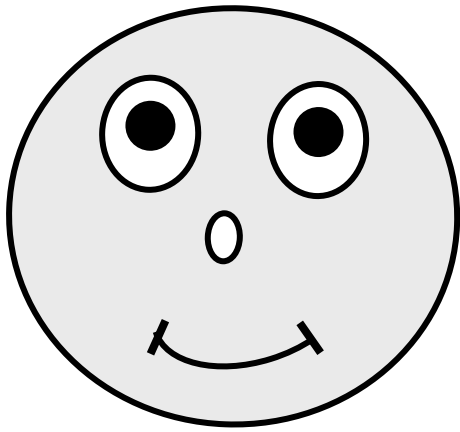
Plaque 4

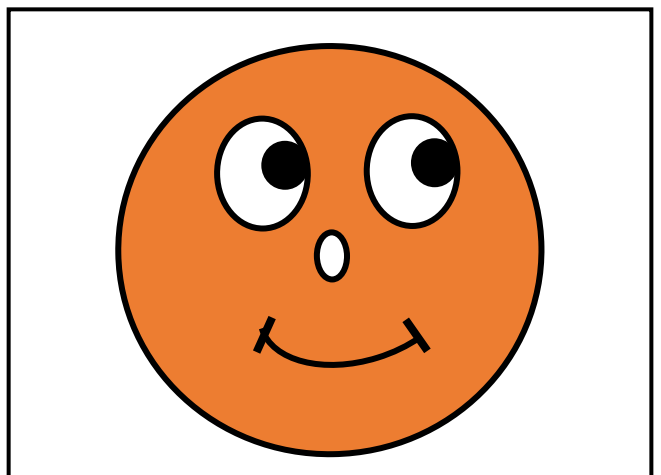
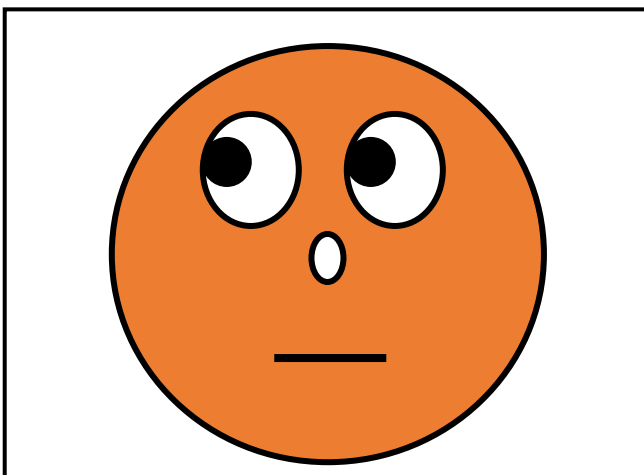
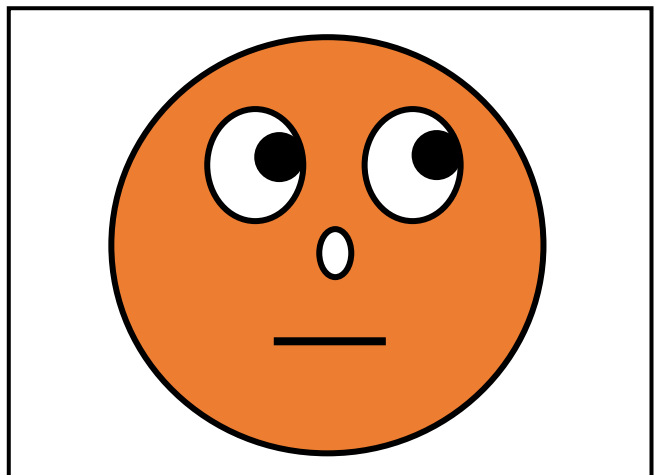
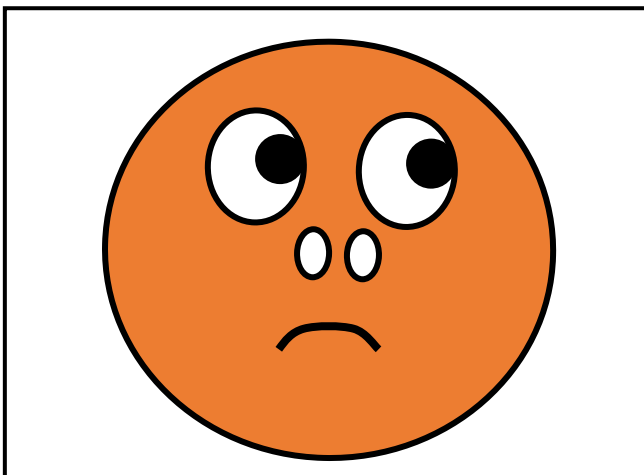
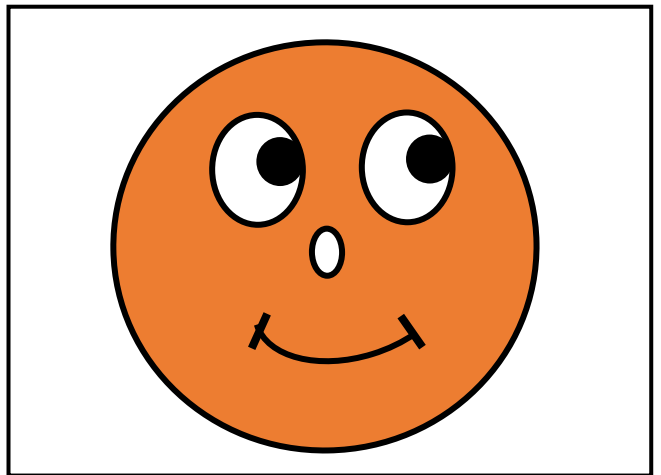
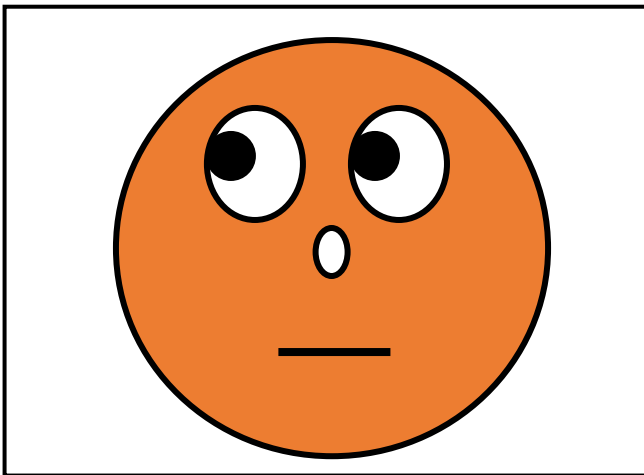
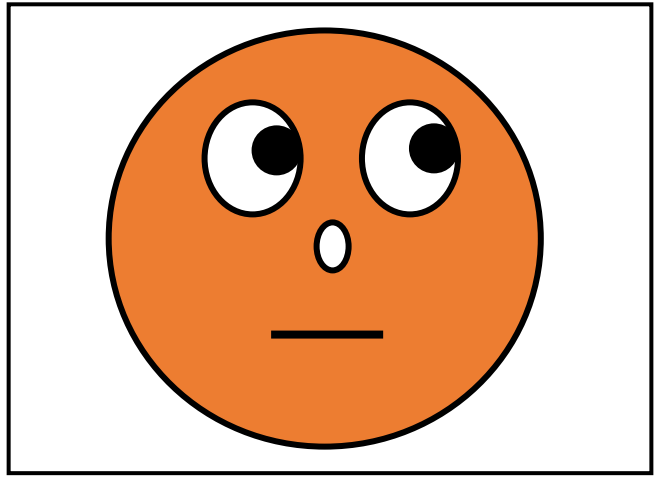
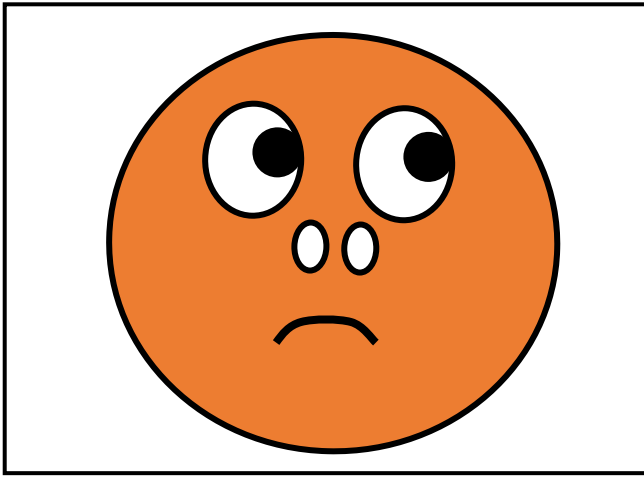
Cartes à découper des visages changeants (visages orange)

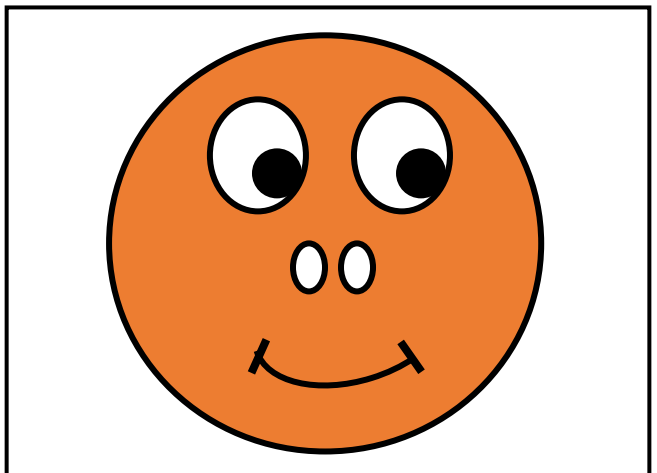
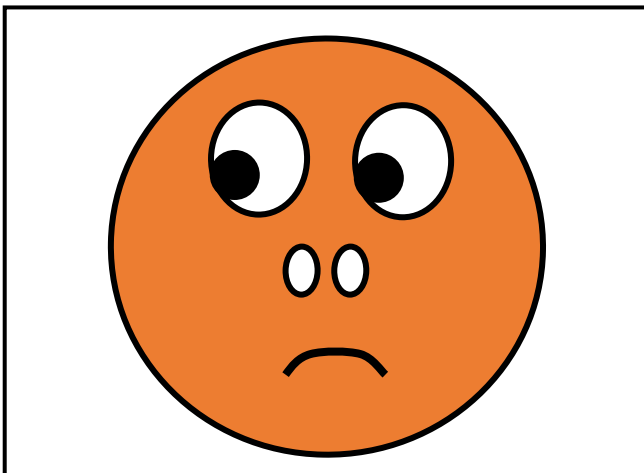
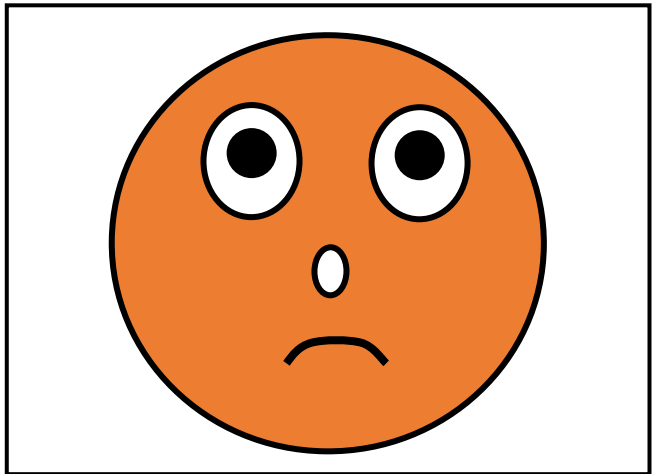
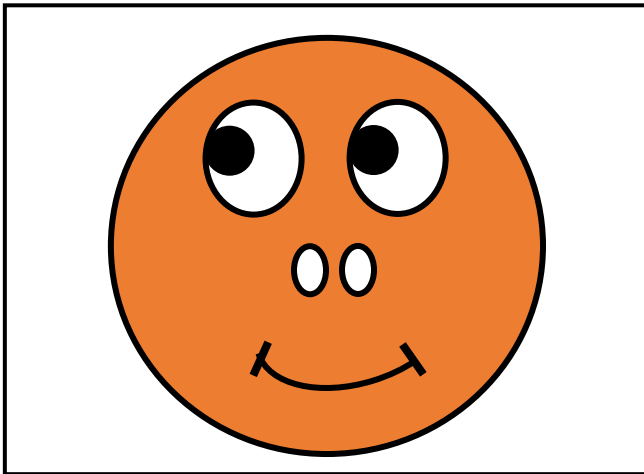
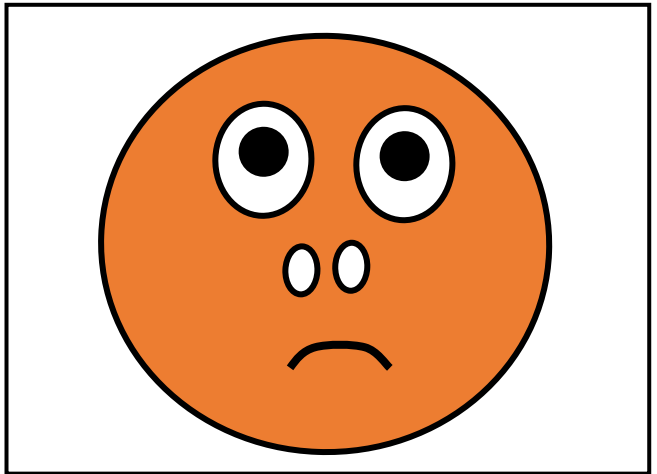
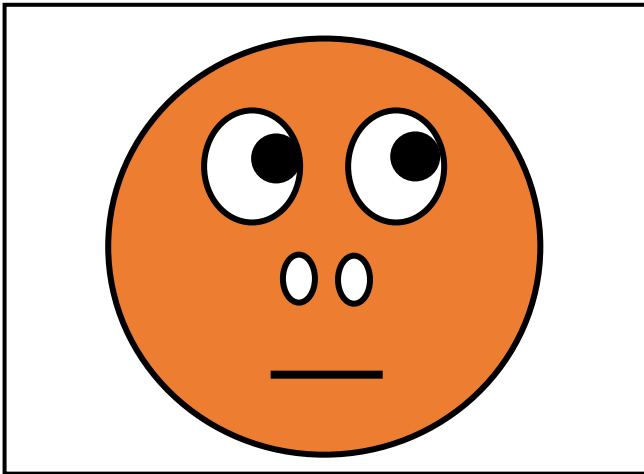
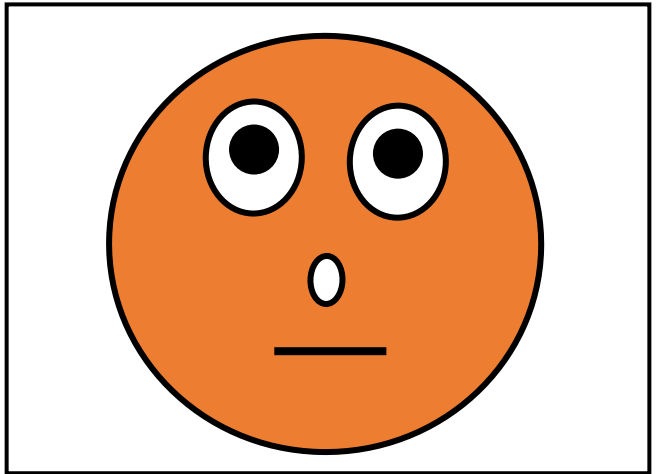
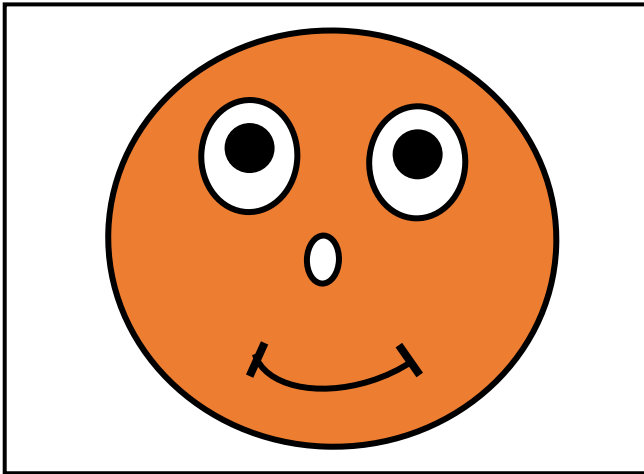
Vocabulaire mobilisé

Le visage, les yeux, le nez, les narines, la bouche, content, mécontent, regarder, de ce côté, de l'autre côté, devant, à gauche, à droite.





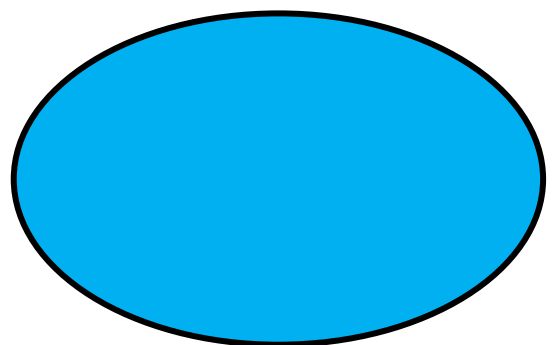
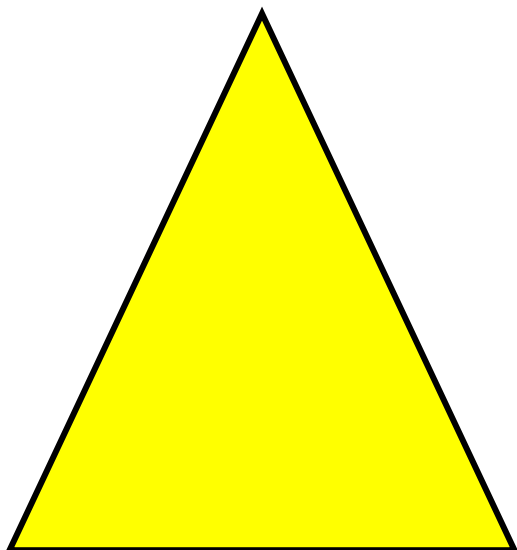
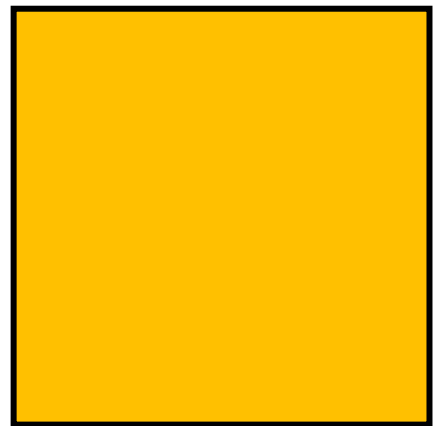
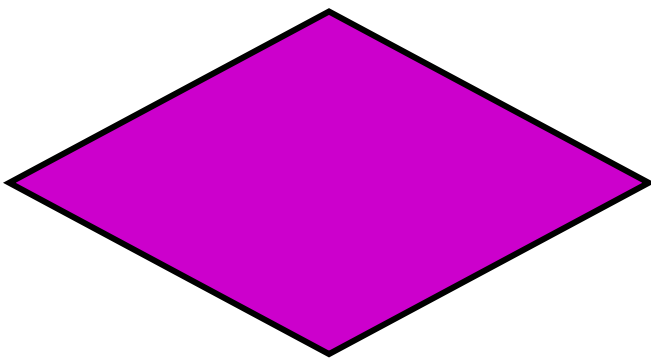
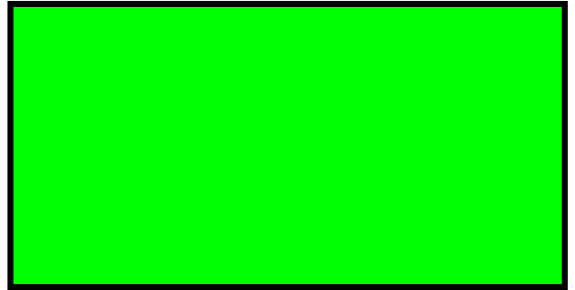
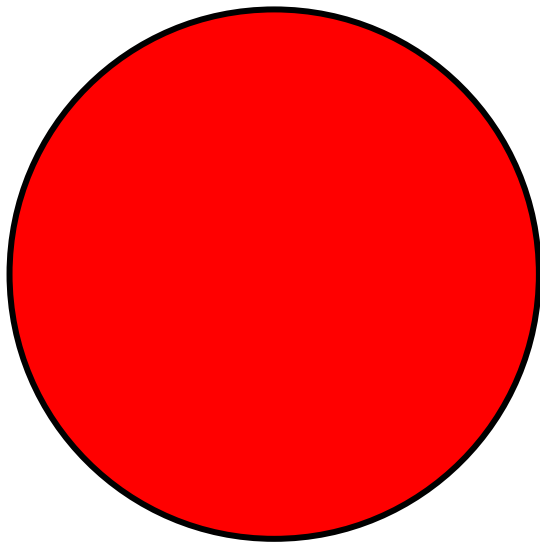




LOTO DES FORMES GEOMETRIQUES

Plaque 1 – LES FORMES GEOMETRIQUES

Un cercle	Un rectangle
Un losange	Un carré
Un triangle	Un ovale



LOTO DES LETTRES EN ARABE

Plaque 1 – LETTRES ARABES

Plaque support du loto des lettres Niveau Moyenne & Grande section

Plaque 2– LETTRES ARABES

Plaque support du loto des lettres Niveau Moyenne & Grande section

Plaque 3– LETTRES ARABES

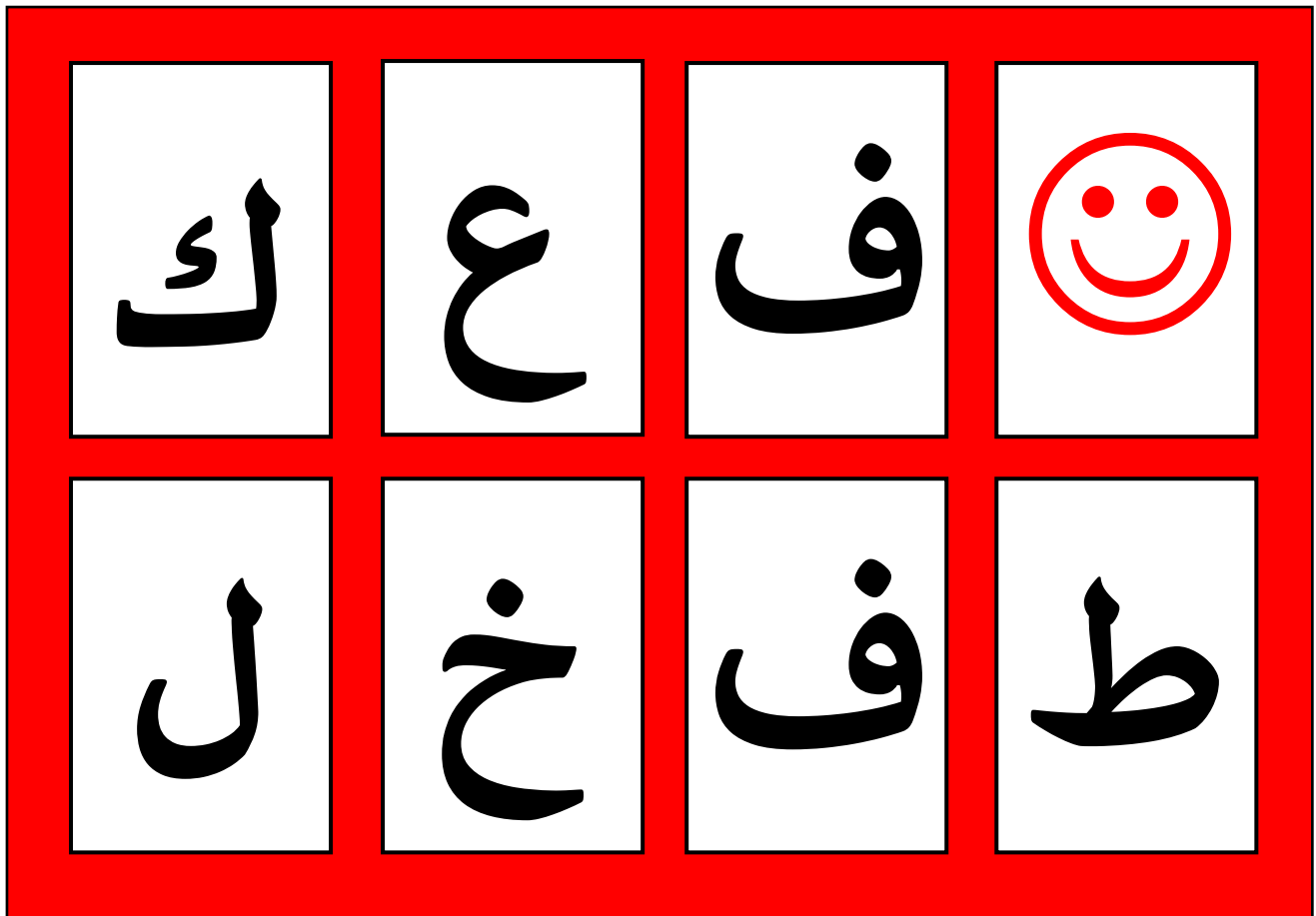
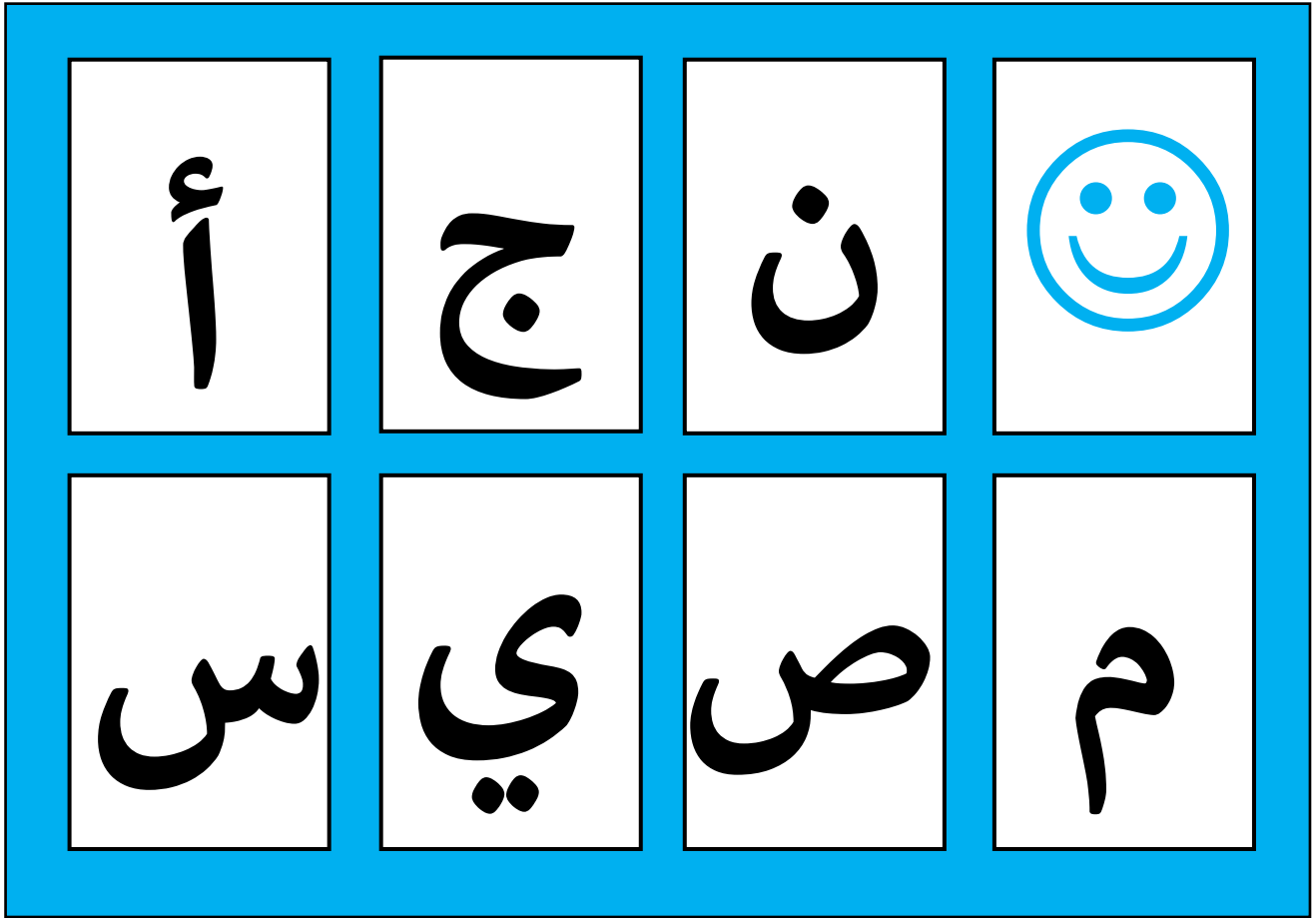
Cartes à découper du loto des lettres Niveau Moyenne section & Grande section
--

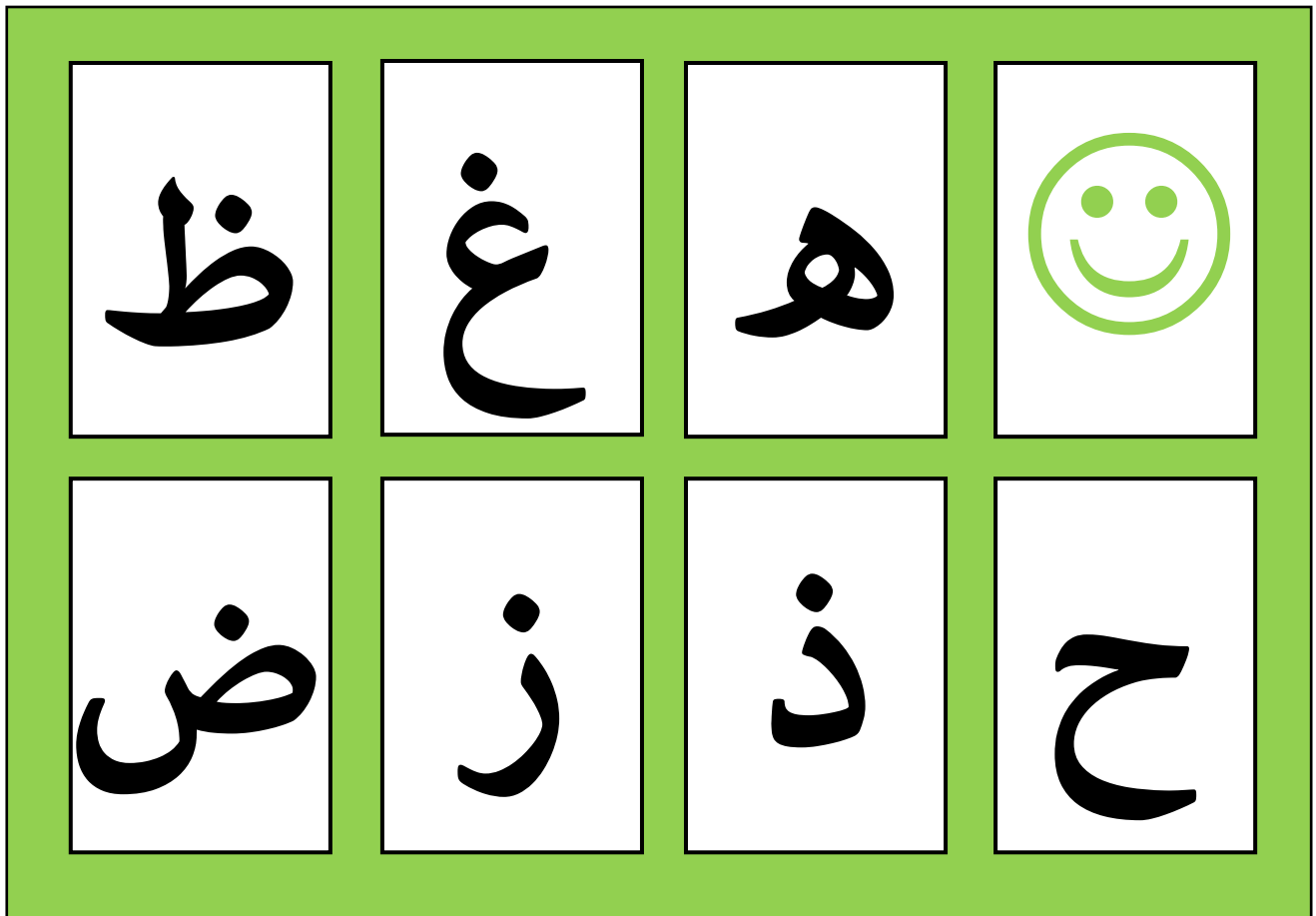
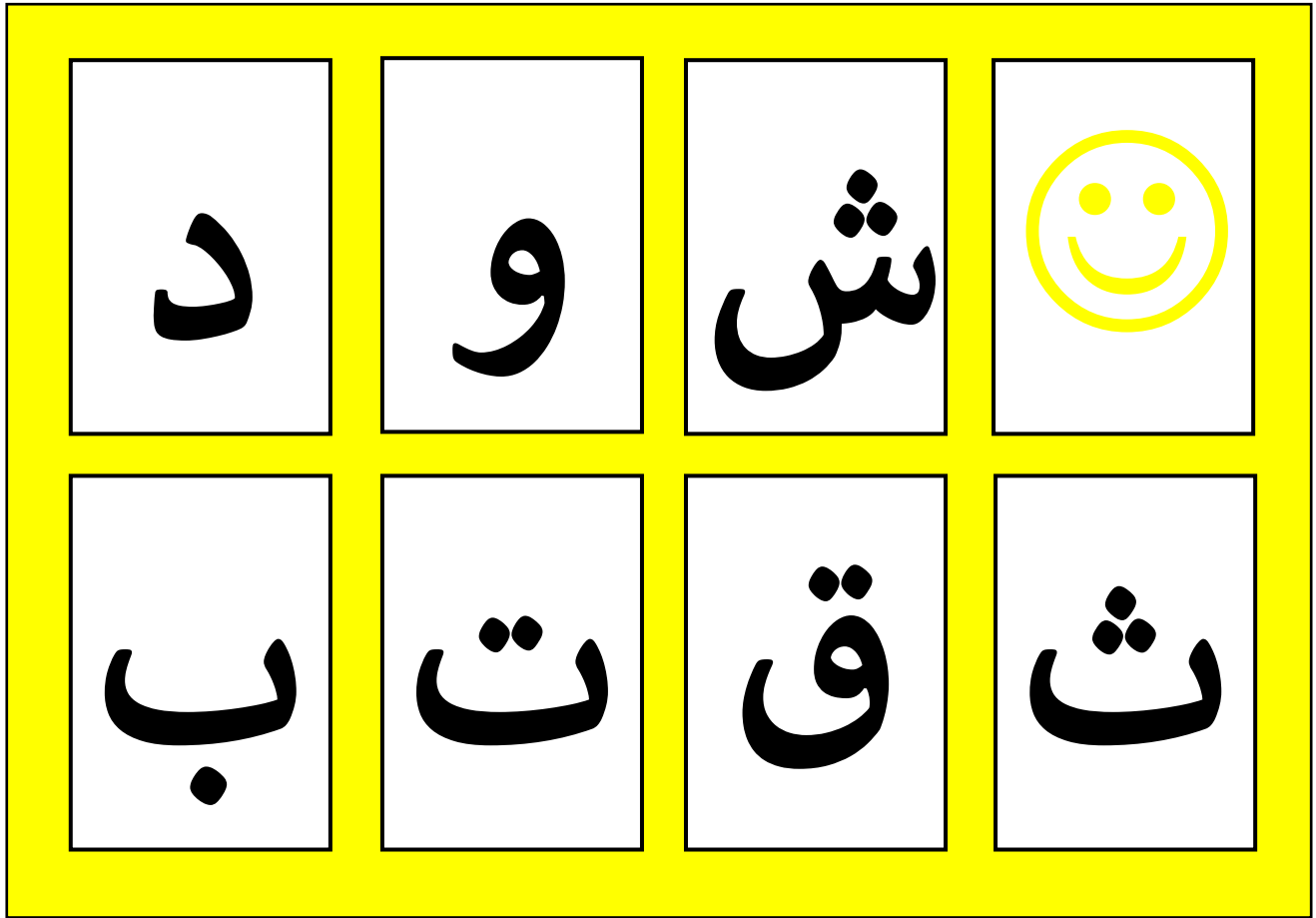
Plaque 4– LETTRES ARABES

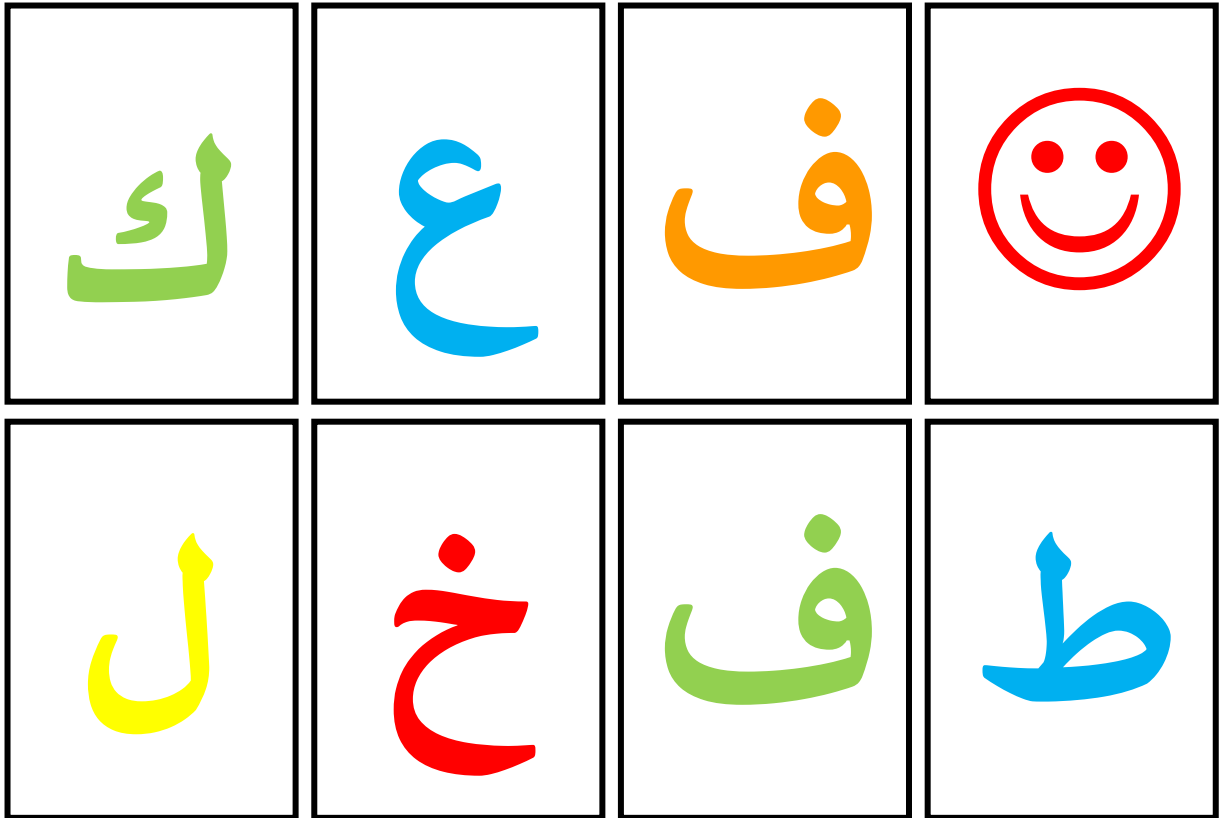
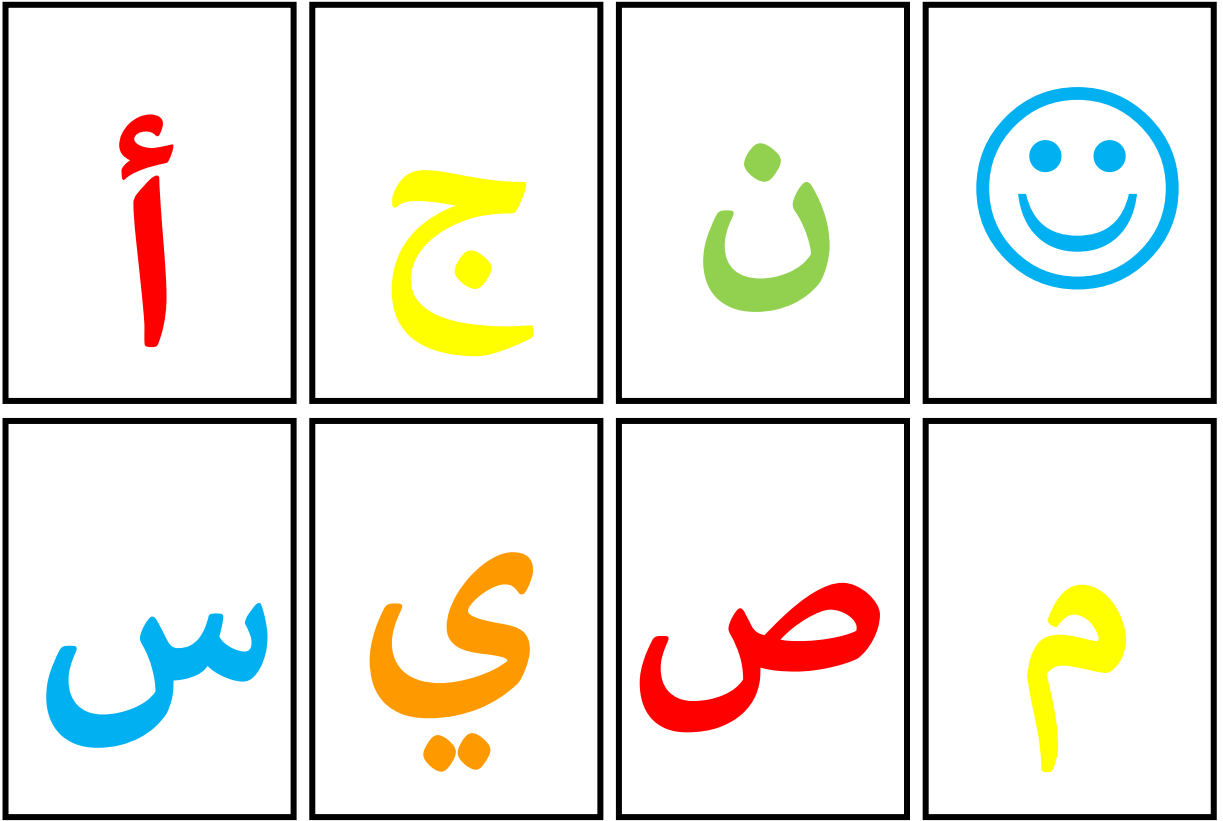
Cartes à découper du loto des lettres Niveau Moyenne section & Grande section
--

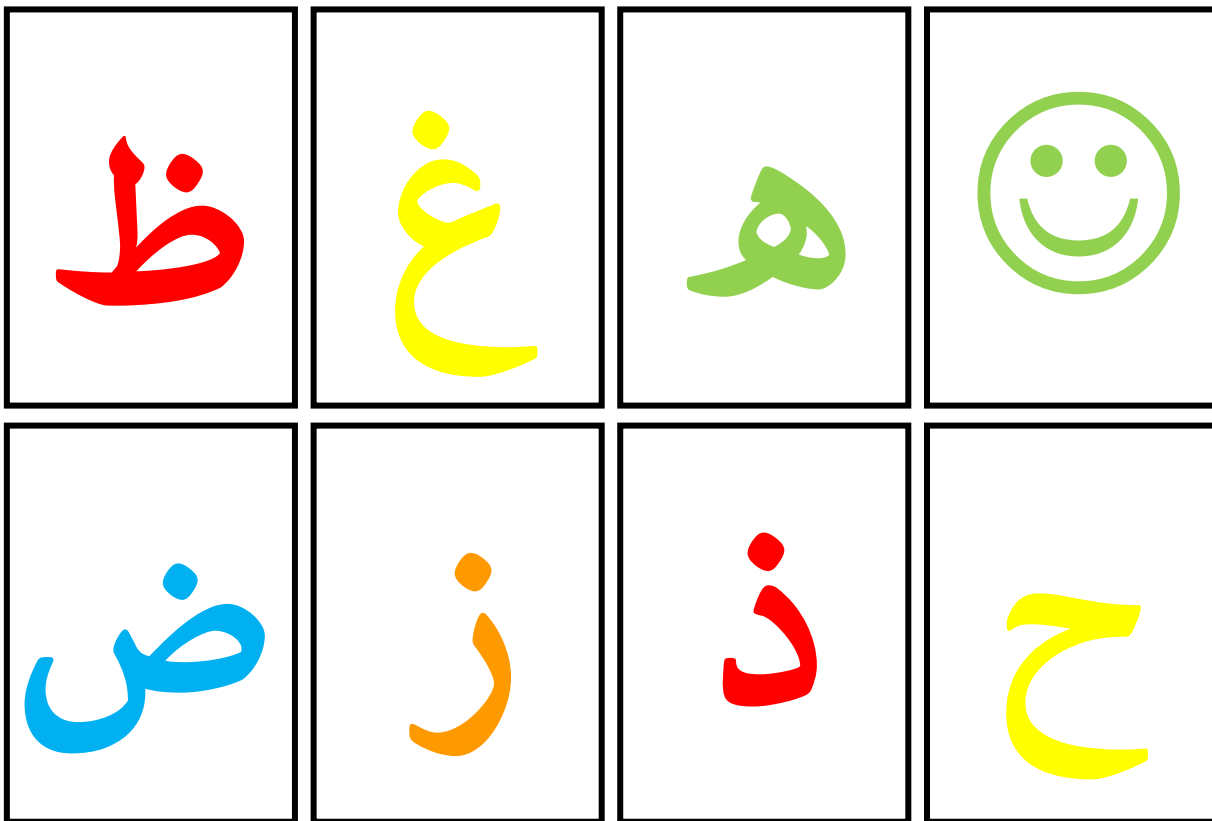
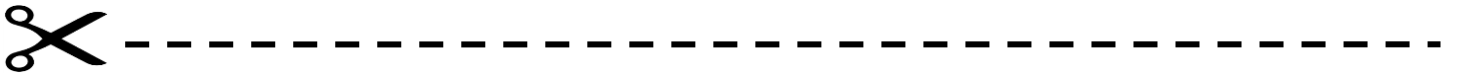
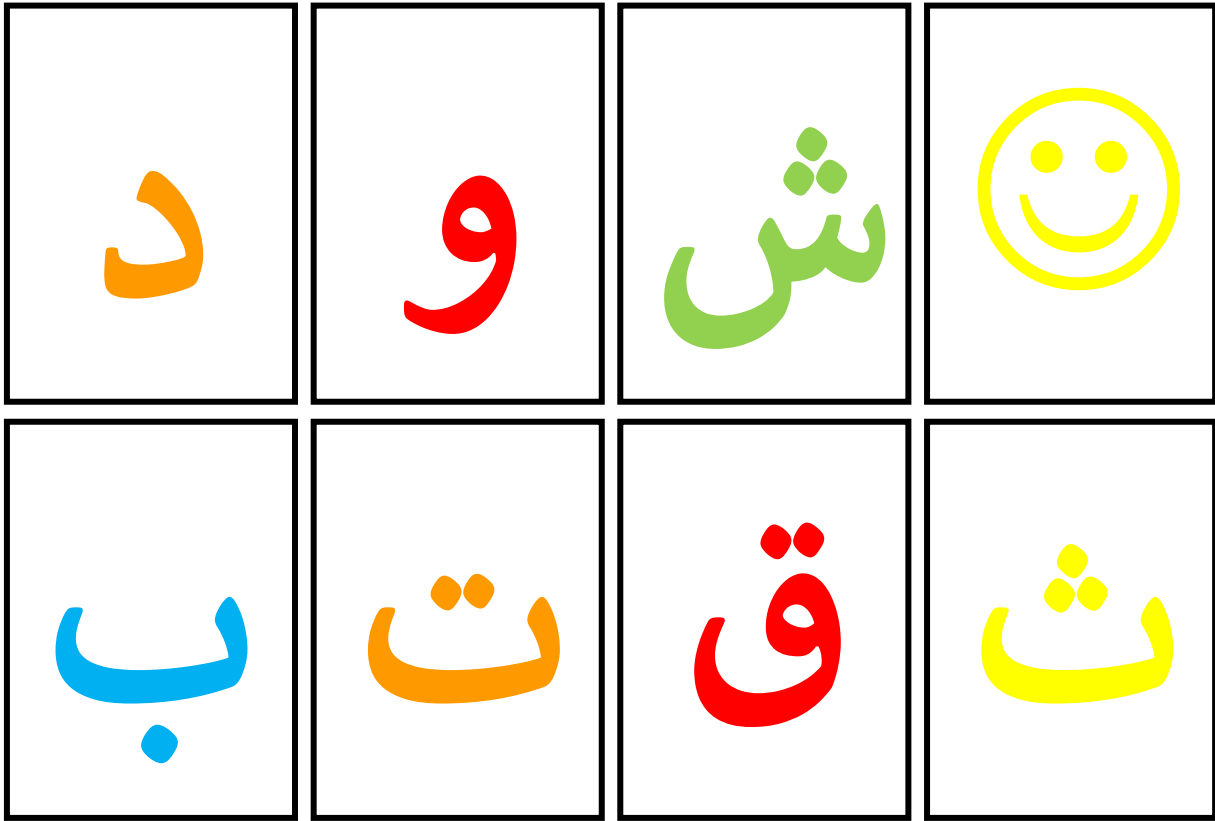
ATTENTION dans l'apprentissage des lettres bien différencier avec les enfants :

- Le nom de la lettre
- Le son de la lettre









LOTO DES LETTRES EN FRANÇAIS

Plaque 1 -

Plaque support du loto des lettres capitales d'imprimerie
Niveau Moyenne section

Plaque 2

Plaque support du loto des lettres capitales d'imprimerie
Niveau Moyenne section

Plaque 3

Cartes à découper du loto des lettres capitales d'imprimerie
Niveau Moyenne section

Plaque 4

Cartes à découper du loto des lettres capitales d'imprimerie
Niveau Moyenne section

Plaque 5

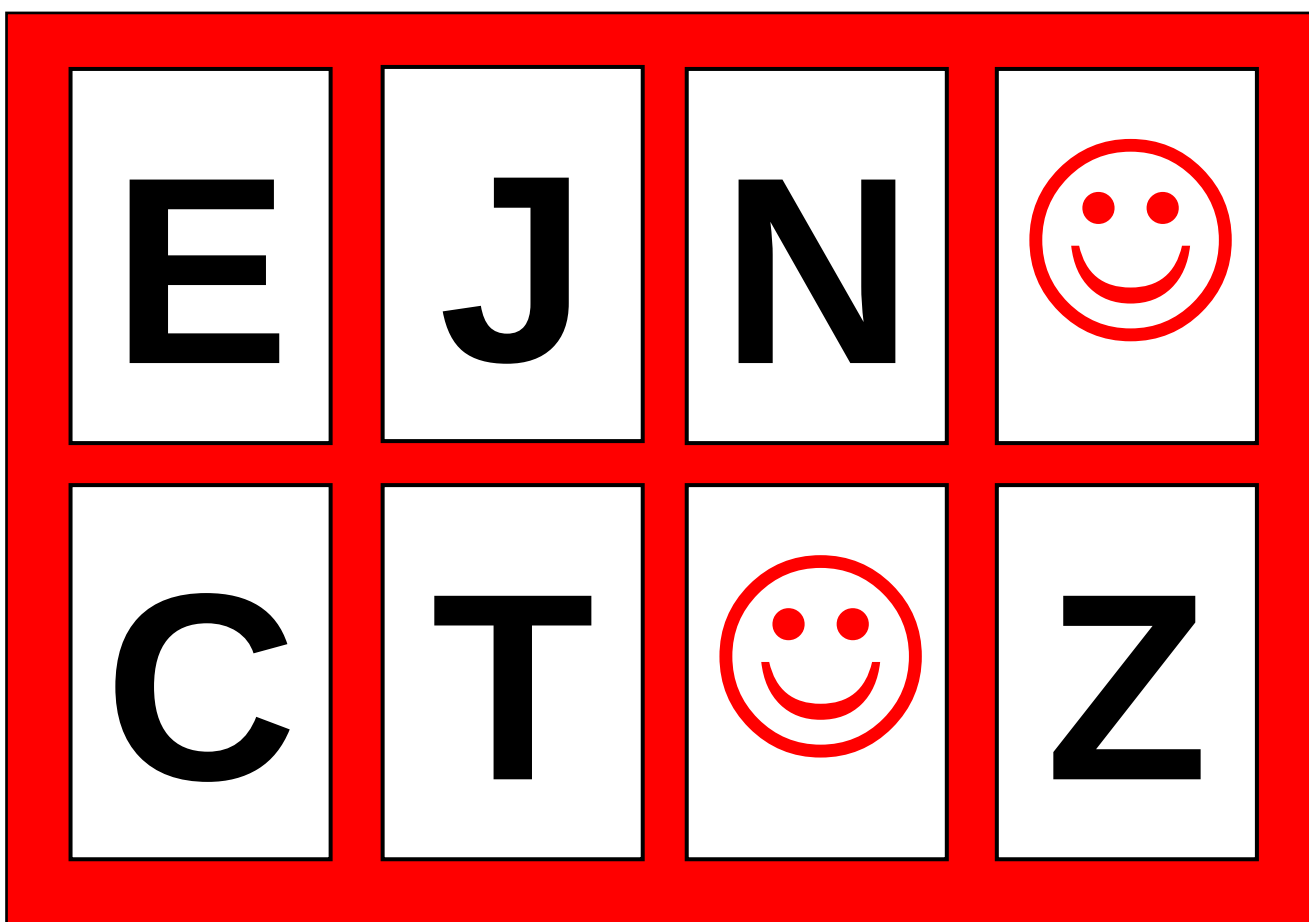
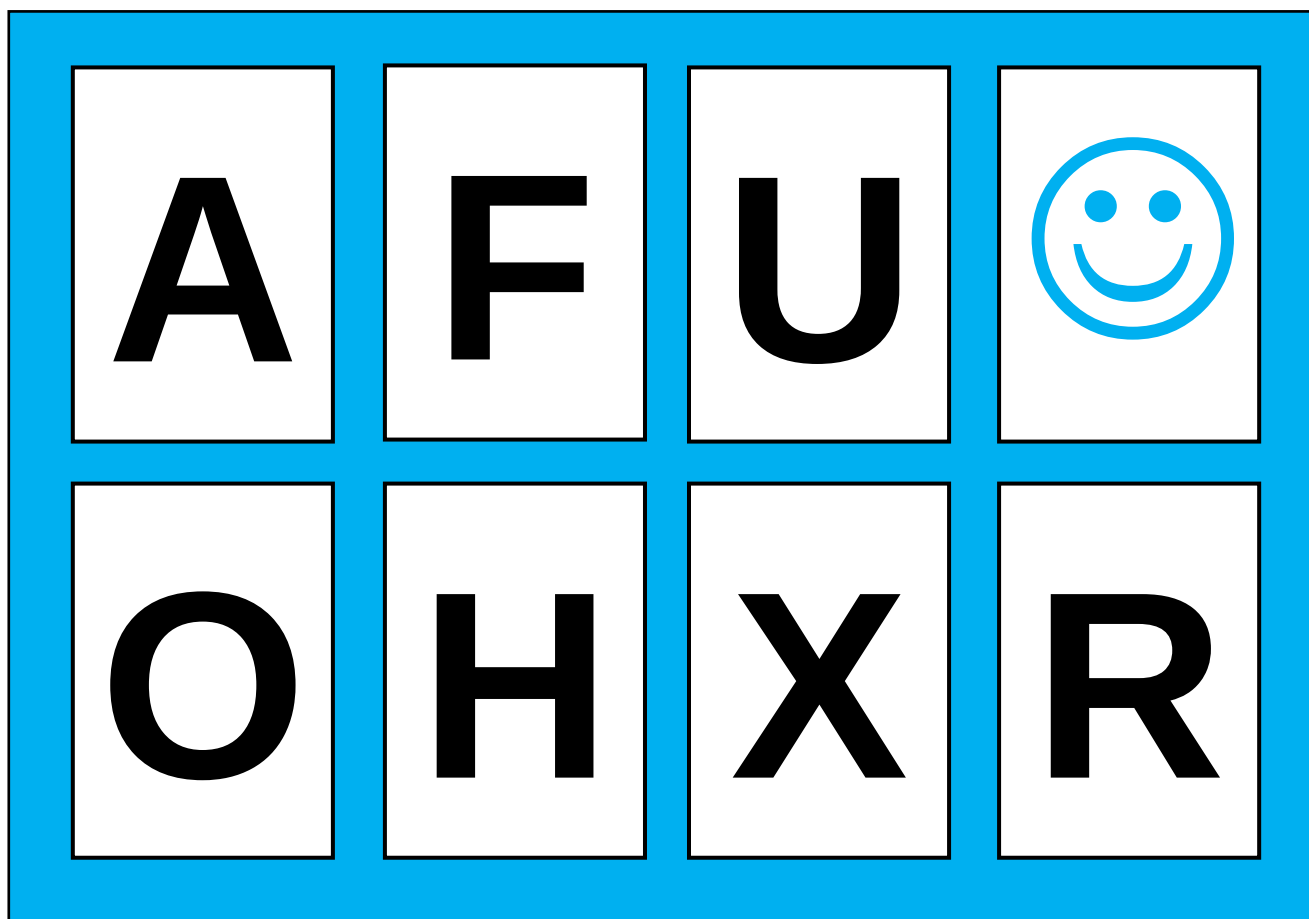
Cartes à découper du loto des lettres minuscules d'imprimerie
Niveau Moyenne section

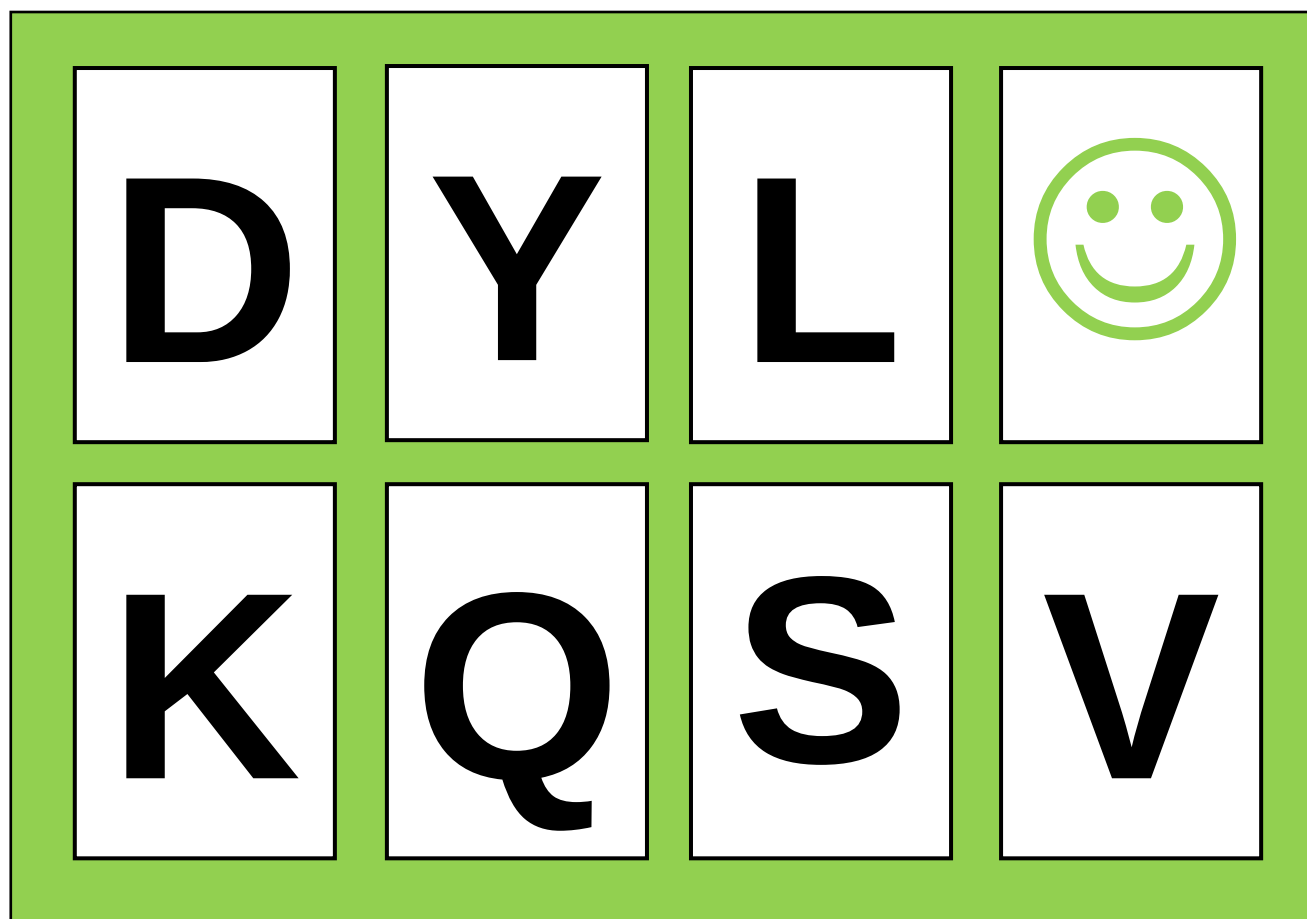
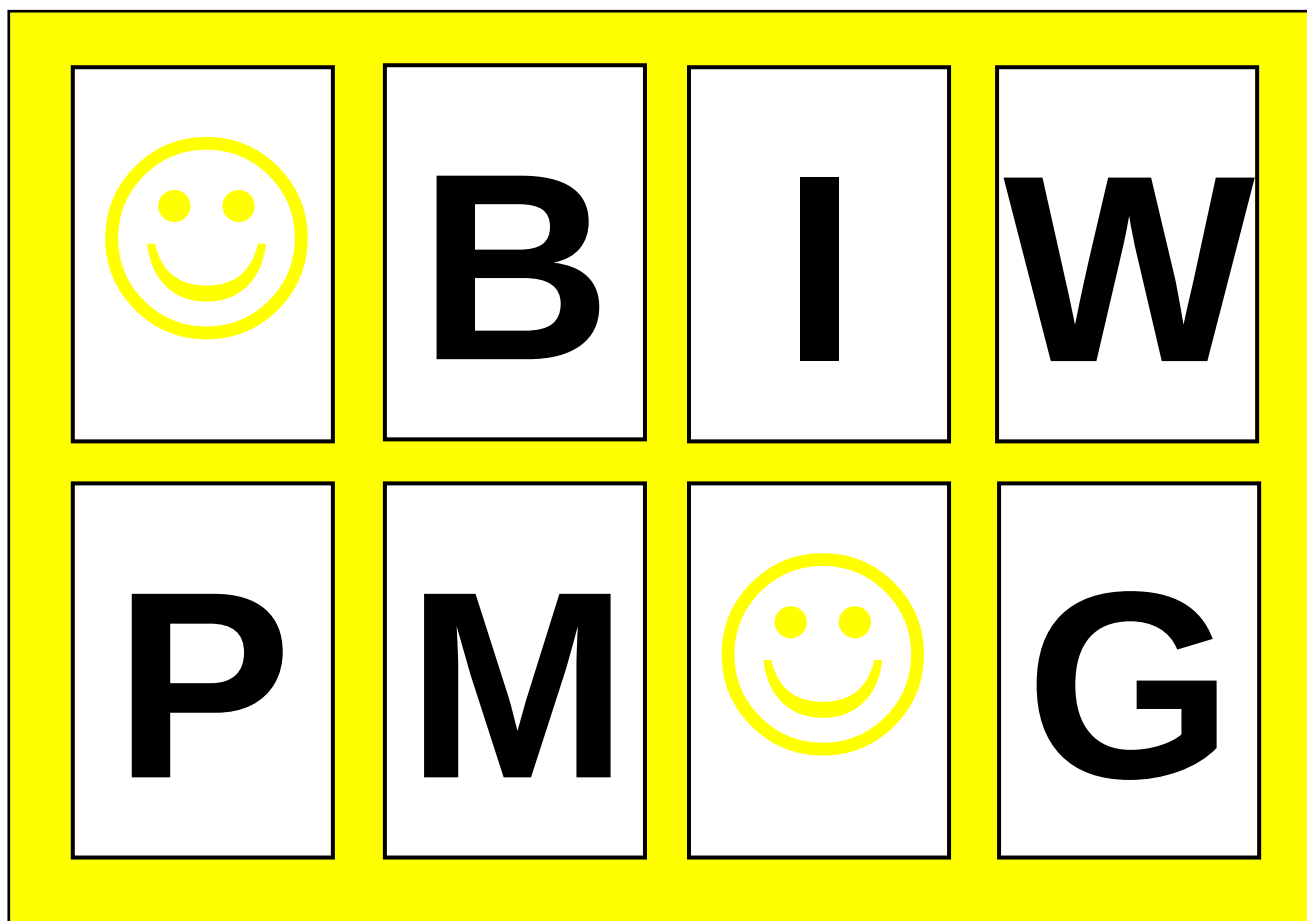
Plaque 6

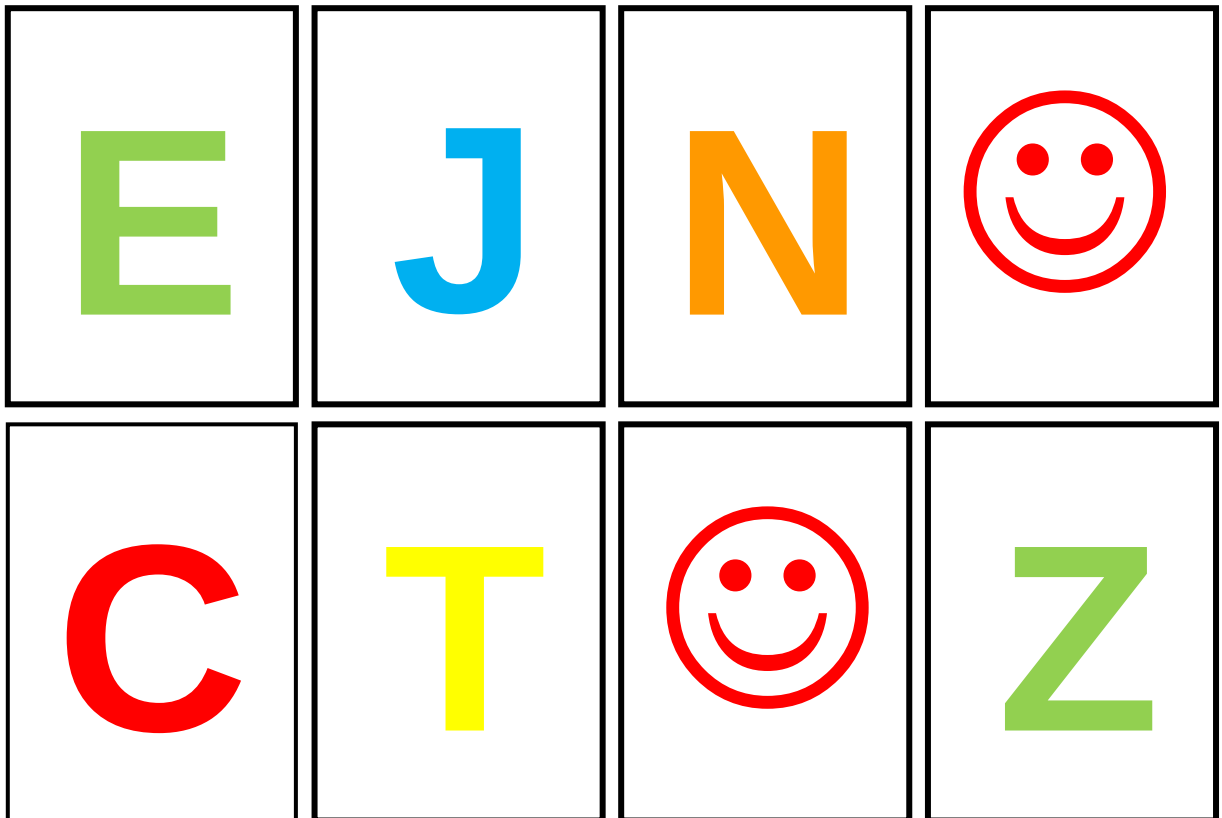
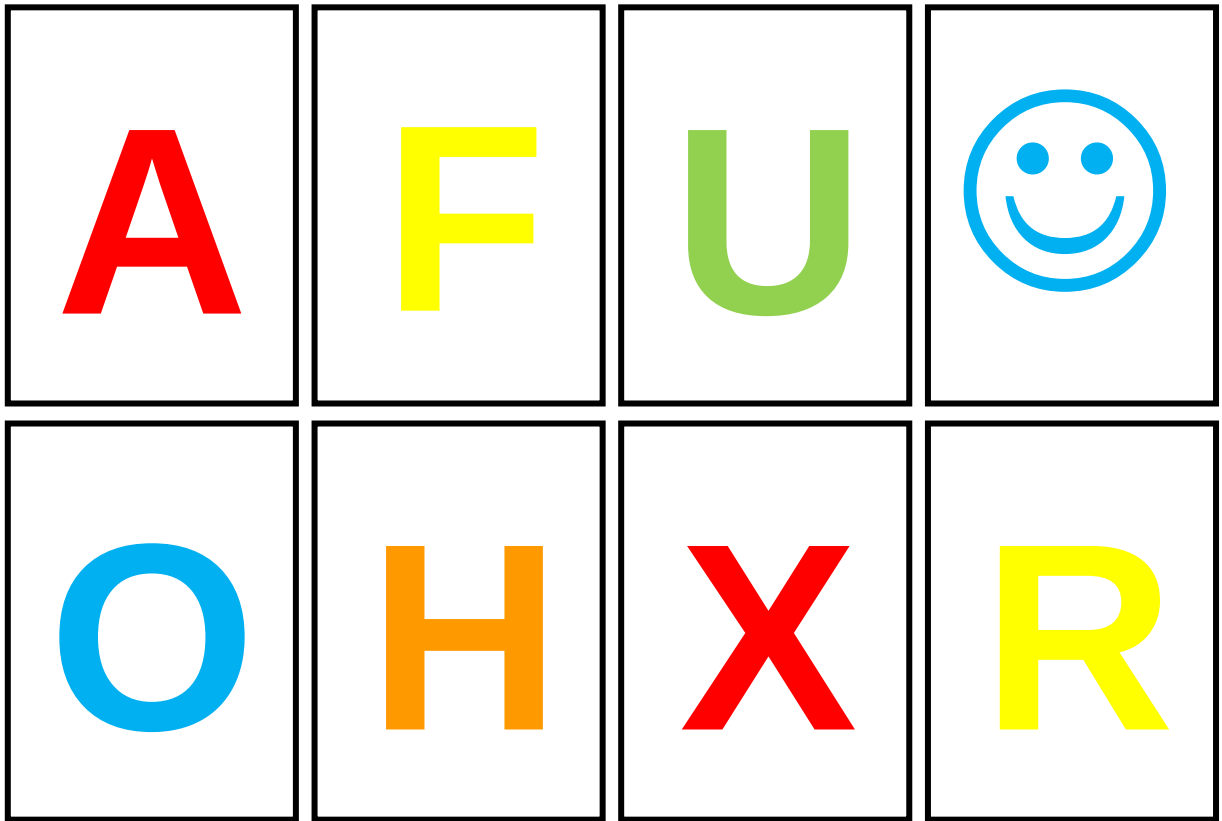
Cartes à découper du loto des lettres minuscules d'imprimerie
Niveau Moyenne section

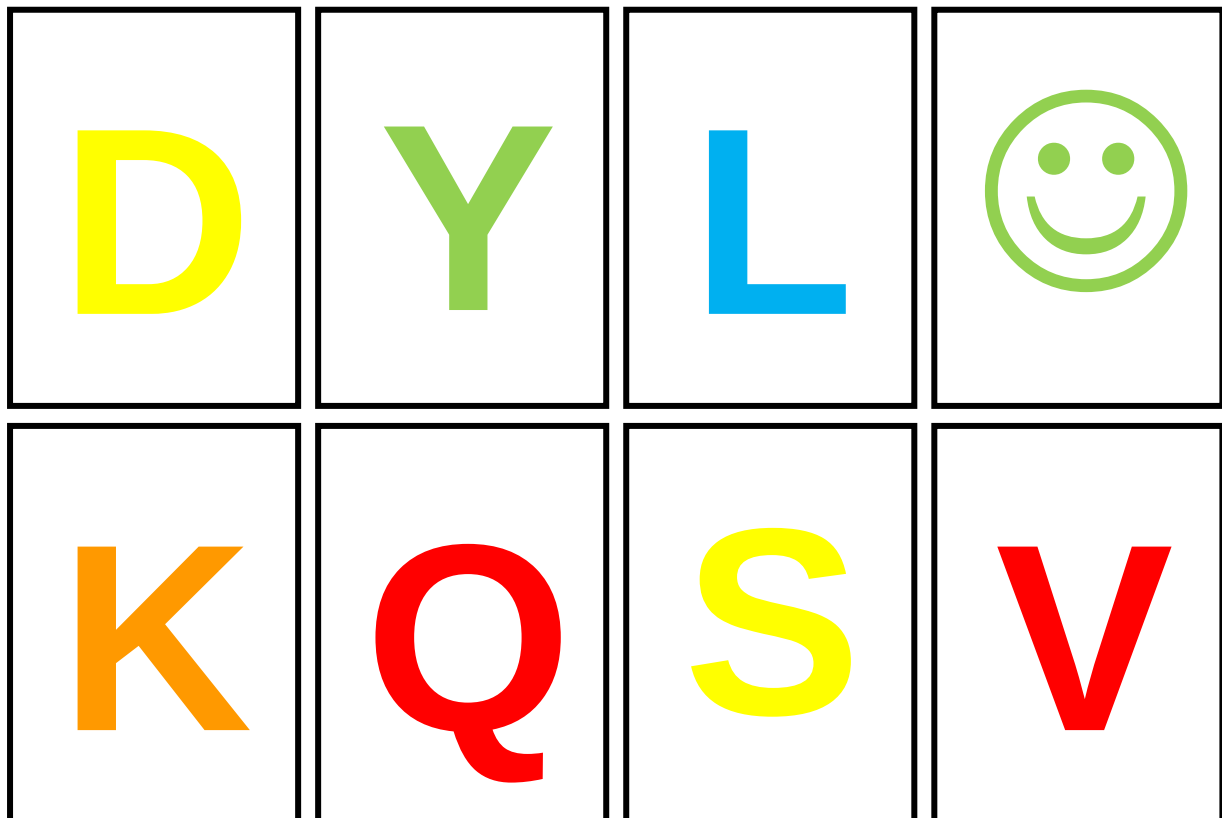
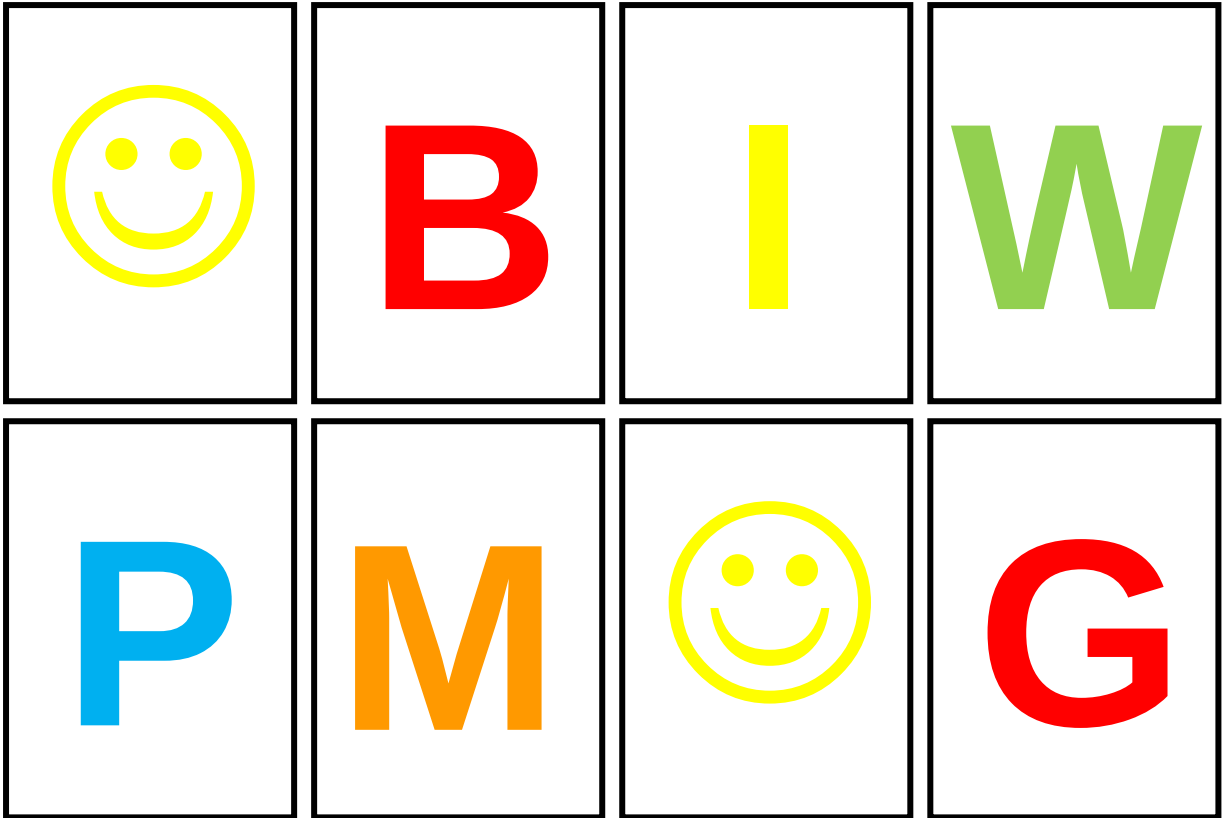
ATTENTION dans l'apprentissage des lettres bien différencier avec les enfants :

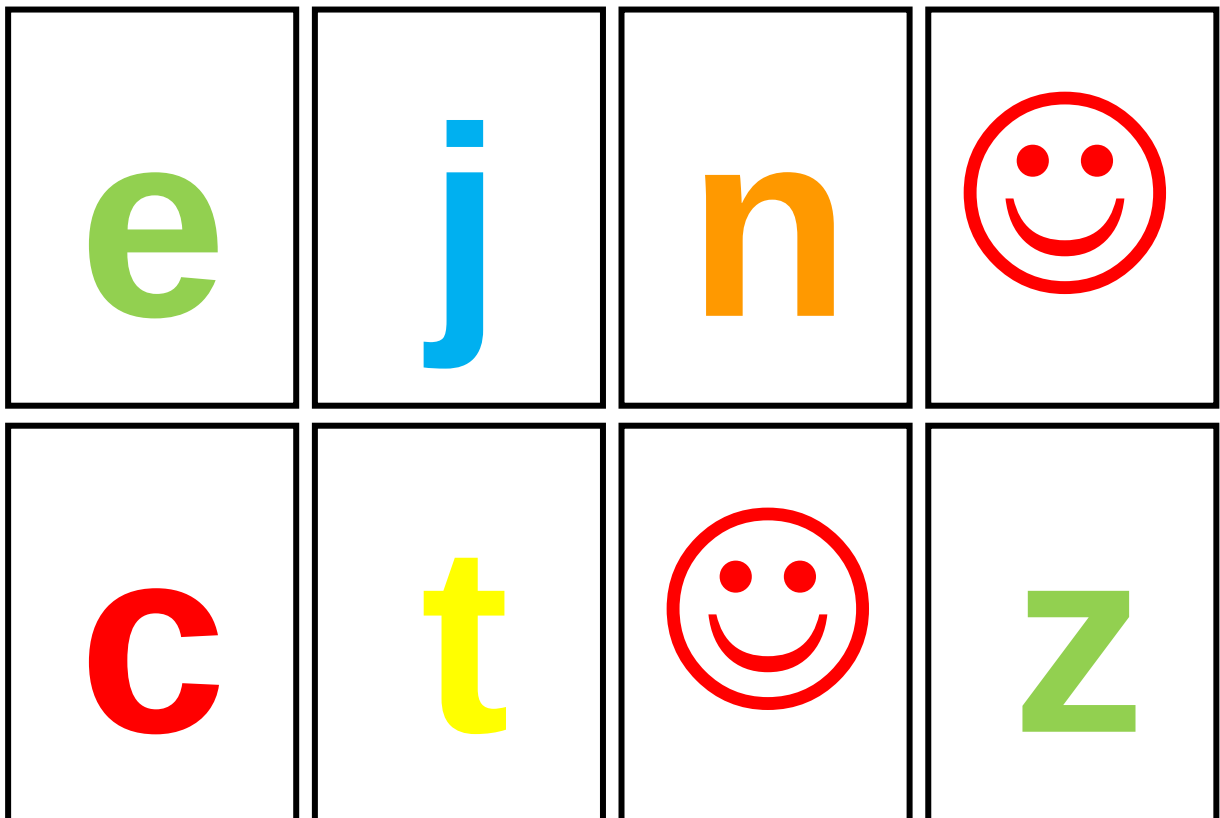
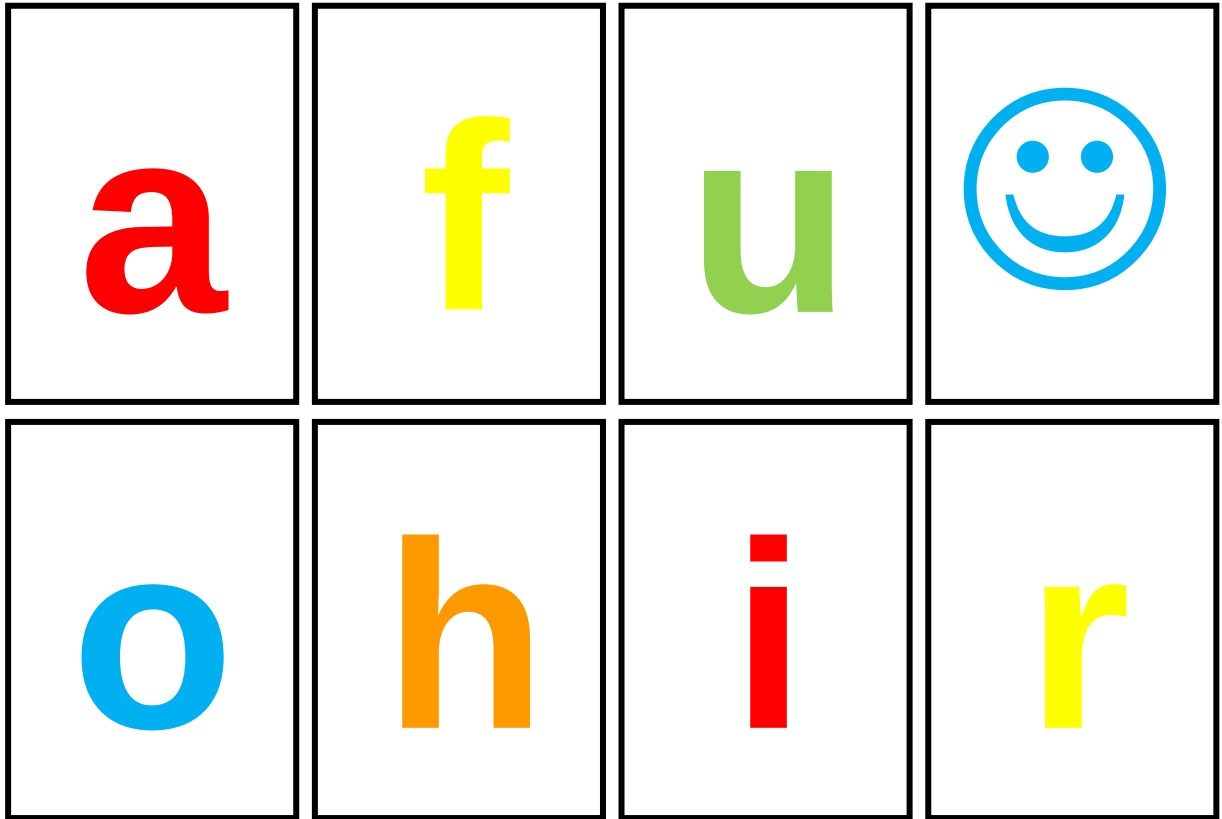
- Le nom de la lettre
- Le son de la lettre

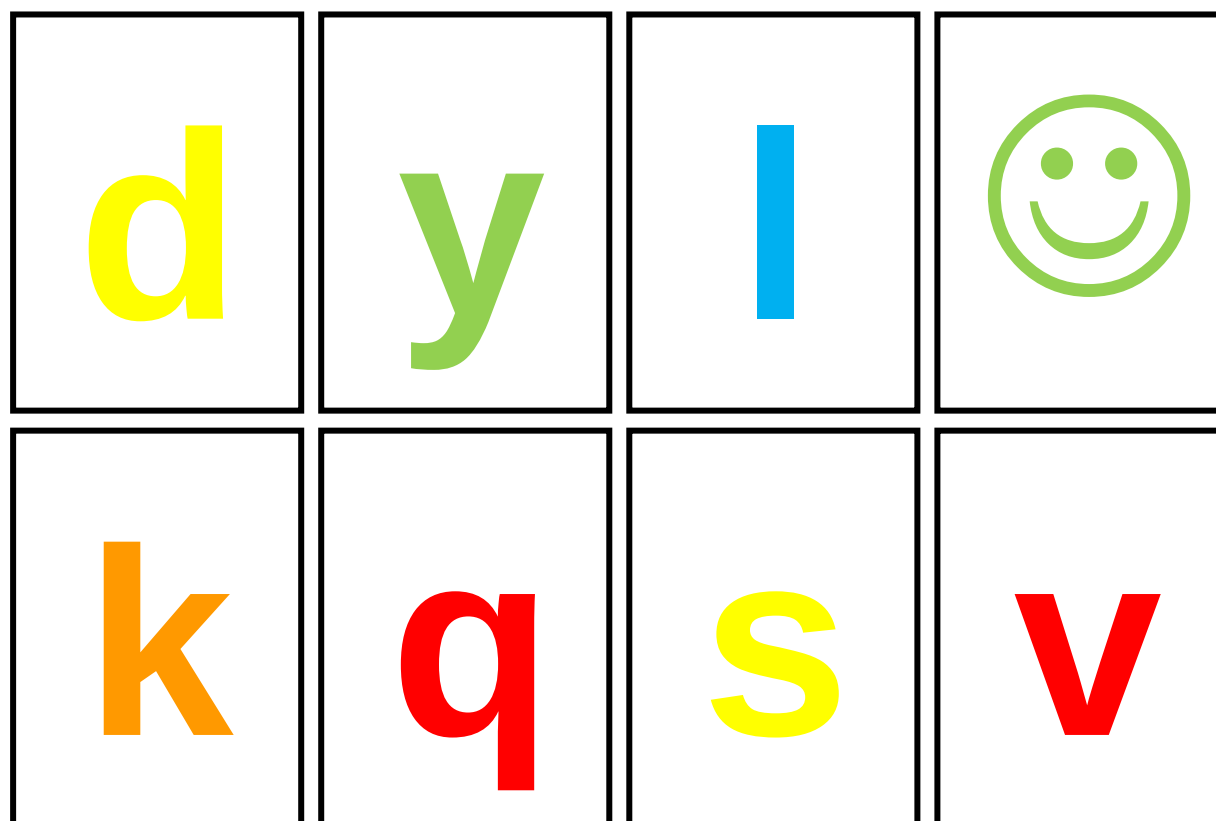
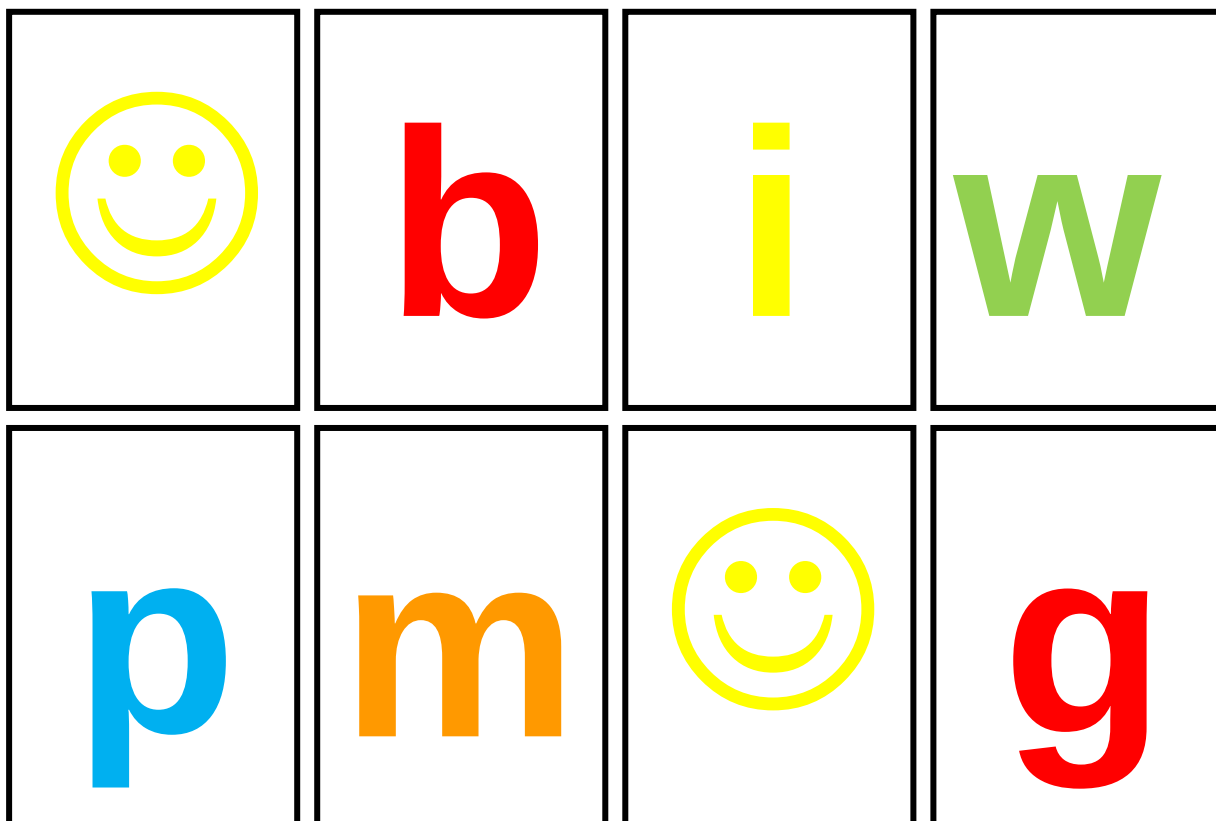












LES JEUX DE MÉMORY

MÉMORY IMAGES VARIEES	82
MÉMORY DES EMOTIONS	84
MÉMORY DES JUMELLES	87
MÉMORY DES JUMEAUX	90

LES ACTIVITES LUDIQUES

AUTOUR DU MEMORY

FABRICATION DU MEMORY

Photocopier les plaques 1 & 2

Coller les deux photocopies sur des plaques de carton format A4

Laisser sécher

Plastifier

Découper les 2 plaques en suivant le pourtour des cartes

OBJECTIFS DU JEU DE MEMORY

Constituer des paires

Développer la mémoire sensorielle et la mémoire spatiale

AUTRES OBJECTIFS MOBILISES

- Décrire des images
- Utiliser du vocabulaire usuel
- Attendre son tour
- Remettre les images dans la même position

JEU 1 - PRESENTATION DU JEU

La description du jeu vise à la présentation du vocabulaire véhiculé par le memory et à l'observation, par les enfants, des cartes identiques (les paires)

1^{ère} étape

L'éducateur pose les cartes du memory face visible (sans poser les cartes double) :

Que voyez-vous ?

L'éducateur demande aux enfants de donner le nom de chaque carte. Cette découverte du vocabulaire s'accompagne de quelques éléments descriptifs

Exemple :



C'est un escargot.
Il porte un sac accroché à un bateau
Il dit aurevoir. Peut-être qu'il part en voyage.

L'éducateur demande aux enfants de répéter plusieurs fois le nom de l'élément représenté en veillant à :

- L'utilisation correcte de l'article (**un** escargot)
- L'articulation correcte du mot.

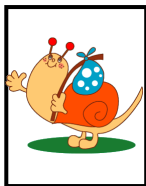
2^{ème} étape

L'éducateur pose la totalité des cartes du memory face visible

Que voyez-vous ?

L'éducateur demande aux enfants de donner le nom de chaque carte et encourage l'observation des paires pour en donner la définition.

Exemple :



Il y a deux escargots pareils.
Ce sont les mêmes. Ils sont identiques
Ce sont des paires.

L'éducateur demande aux enfants de constituer des paires en donnant le nom de l'élément représenté. Il veille à :

- L'utilisation correcte de l'article (**un** escargot)
- L'articulation correcte du mot.

JEU 2 - JEU DE MEMORY

Matériel

- Cartes des jeux de Memory

Déroulement

L'éducateur commence par poser seulement six cartes (3 paires) en constituant deux rangées bien alignées. Il laisse aux enfants le temps d'observer les cartes avant de les cacher.

L'éducateur retourne les cartes et explique qu'il faut retrouver les paires qui représentent des images identiques.

Le premier joueur retourne deux cartes et les nomme.

- Si les images sont identiques, il gagne la paire constituée.
- Si les images sont différentes, il les repose face cachée, exactement là où elles étaient et c'est au joueur suivant de jouer.

La partie est terminée lorsque toutes les cartes ont été assemblées par paires.

Le joueur gagnant est celui qui a ramassé le plus de paires.

Progression

L'éducateur augmente le nombre de paires à mesure que les enfants progressent.

ATTENTION le jeu de memory n'est pas un jeu de hasard.

Il vise à développer la mémoire visuelle et spatiale. C'est la raison pour laquelle l'organisation spatiale des cartes est importante et doit rester identique tout au long de la partie.

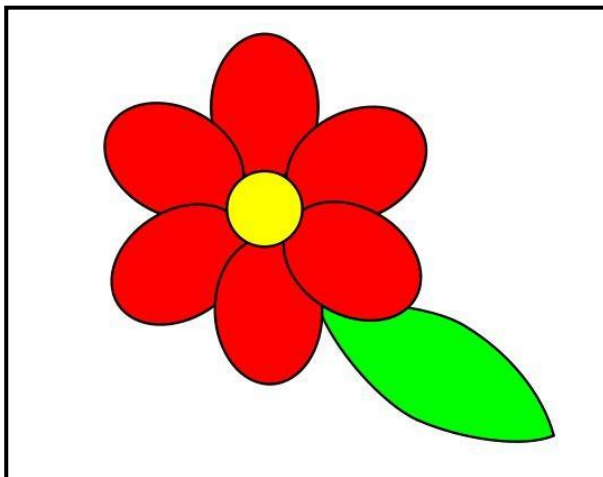
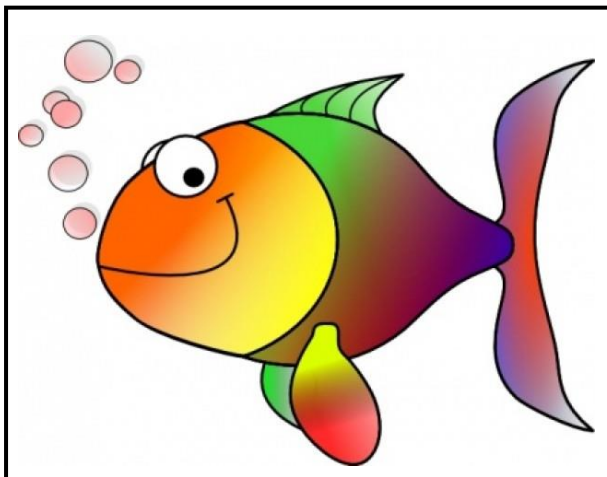
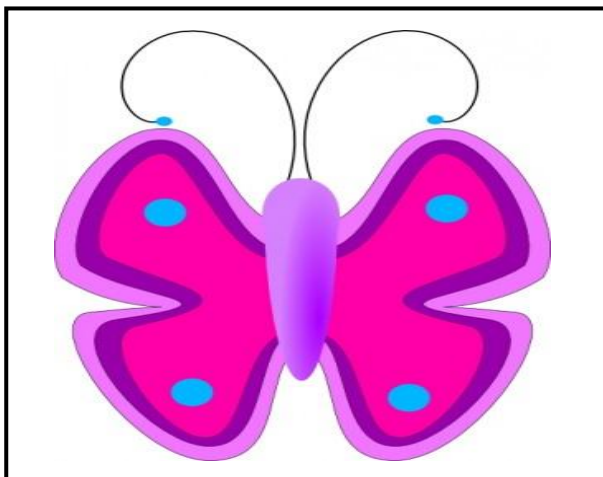
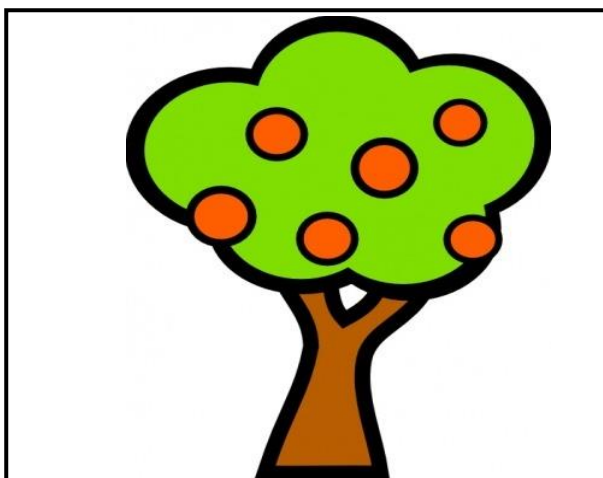
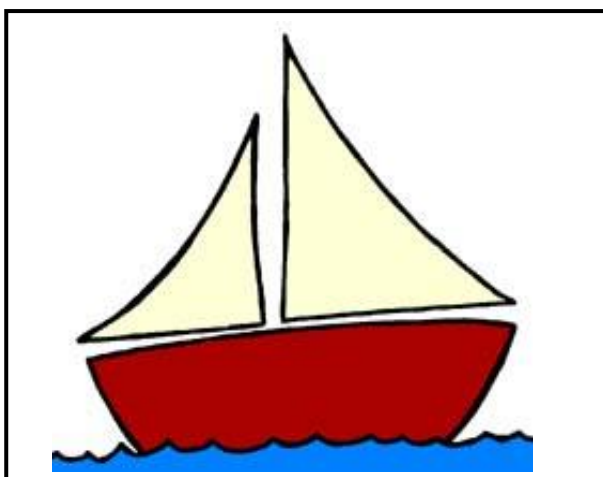
MÉMOYR DES IMAGES VARIEES

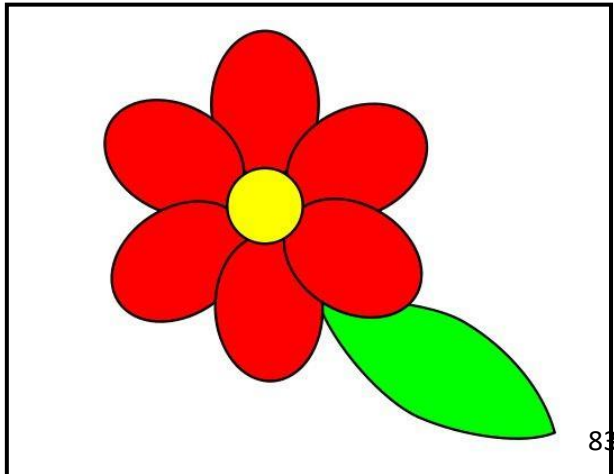
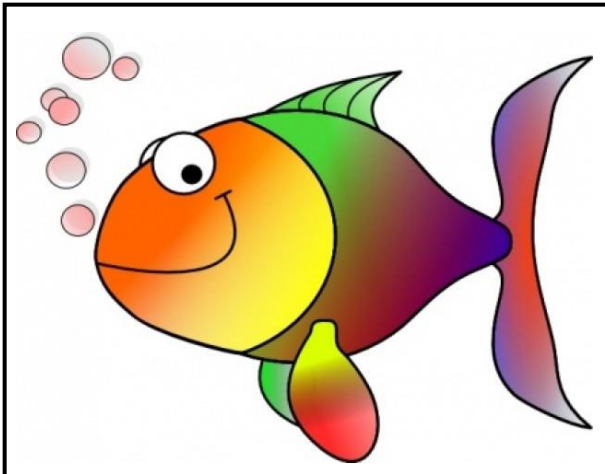
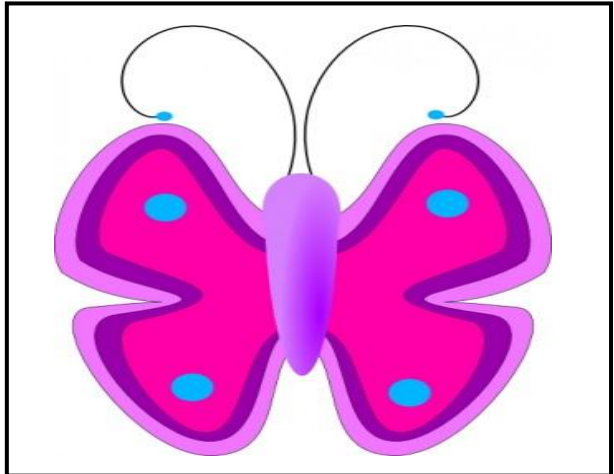
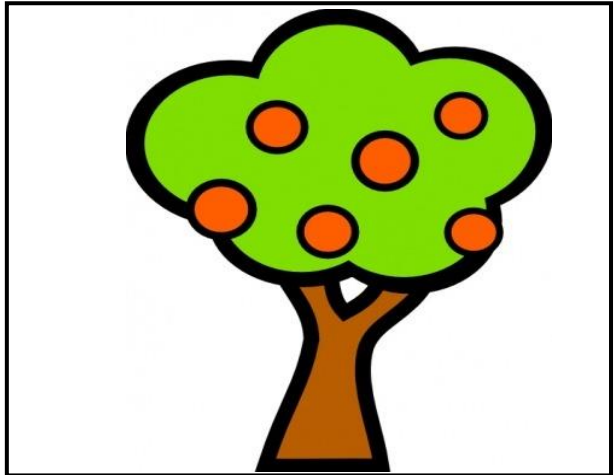
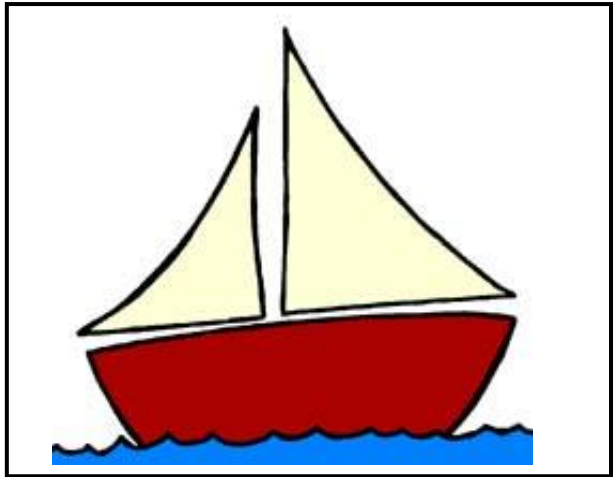
Plaoue 1 - MS

Un escargot	Un bateau
Un bébé	Un arbre
Un gâteau d'anniversaire	Un papillon
Un poisson	Une fleur

Plaoue 2 – Identique à la plaoue 1

Un escargot	Un bateau
Un bébé	Un arbre
Un gâteau d'anniversaire	Un papillon
Un poisson	Une fleur





MÉMOYR DES EMOTIONS

Plaoue 1 – LES EMOTIONS MS – GS (paire fille & garçon)

Fille en colère	Fille contente	Fille surprise	Fille triste
Garçon en colère	Garçon content	Garçon surpris	Garçon triste

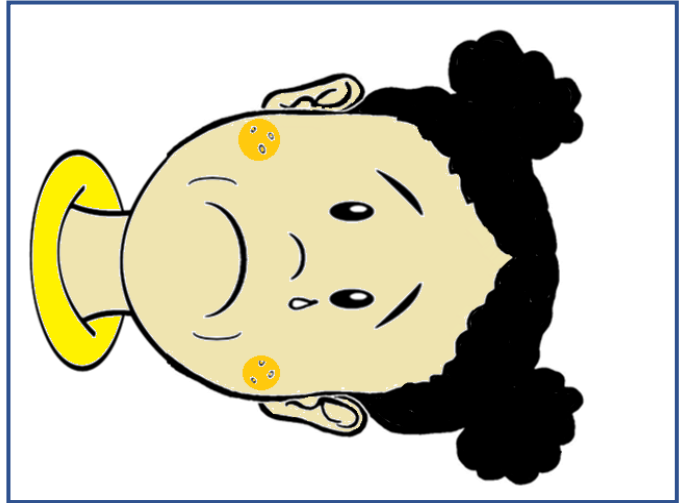
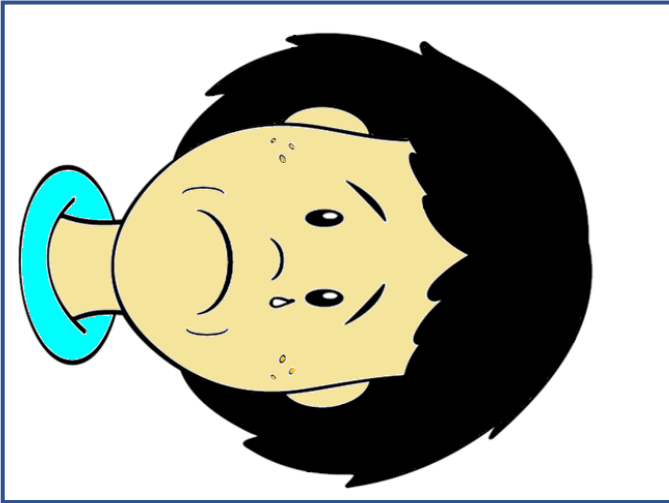
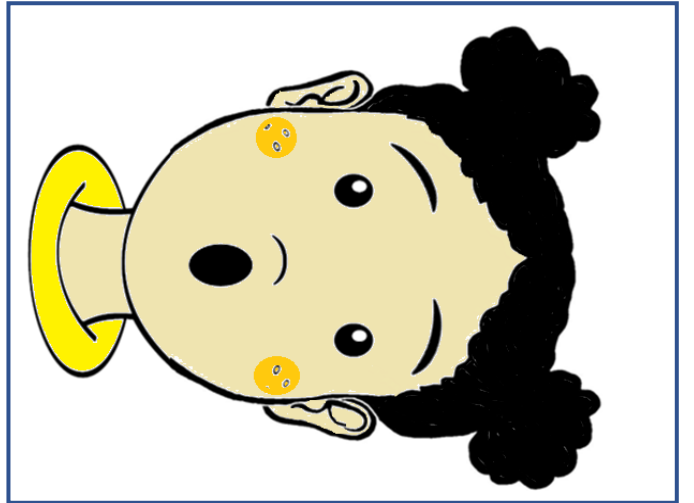
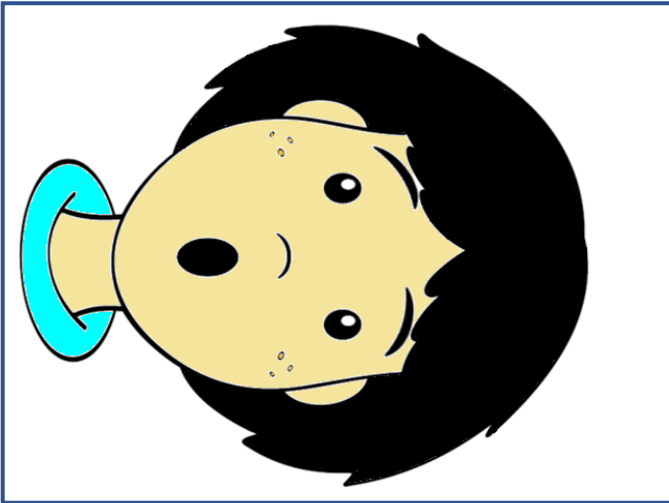
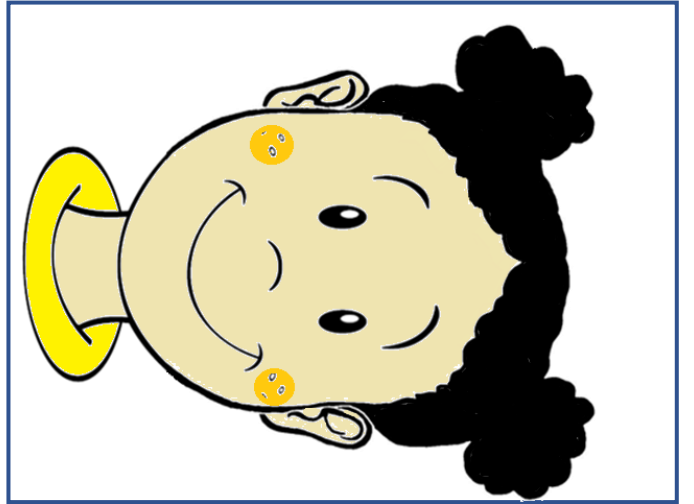
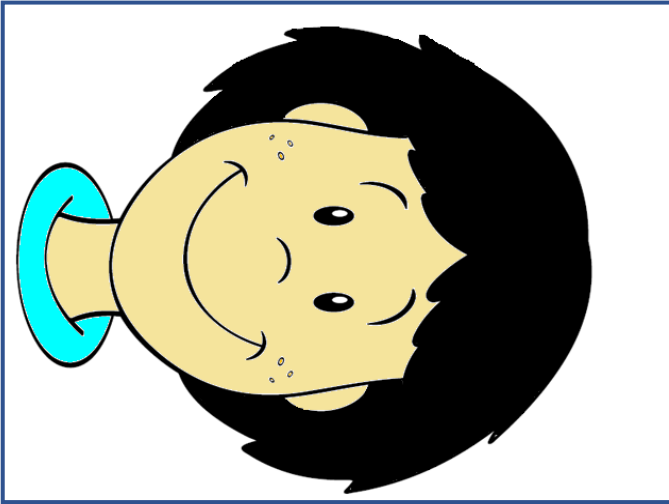
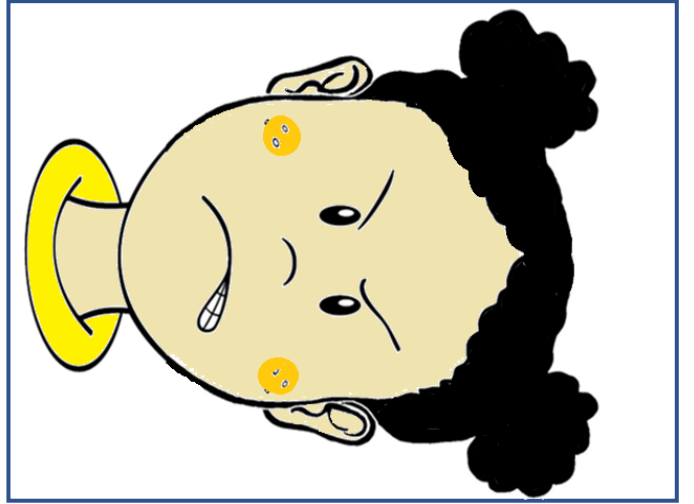
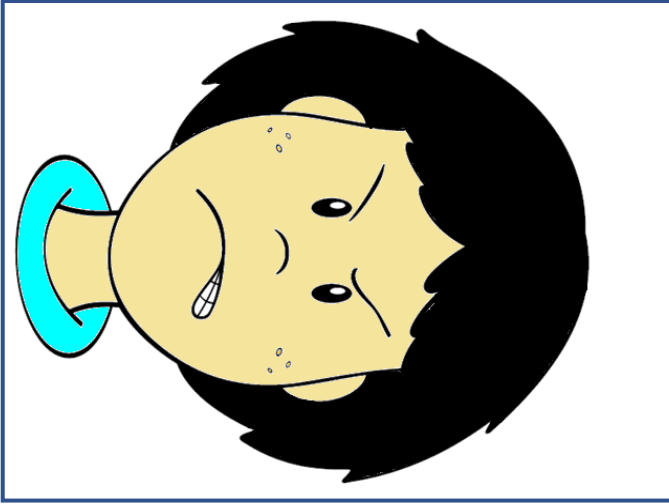
Plaoue 2 – LES EMOTIONS MS – GS (paire fille & garçon)

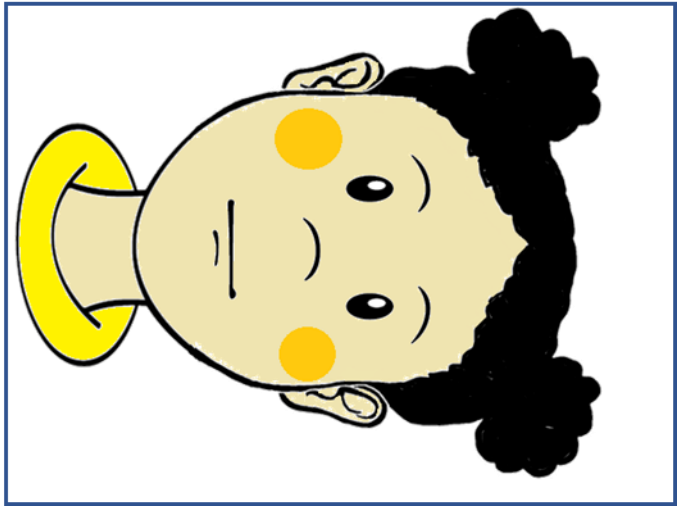
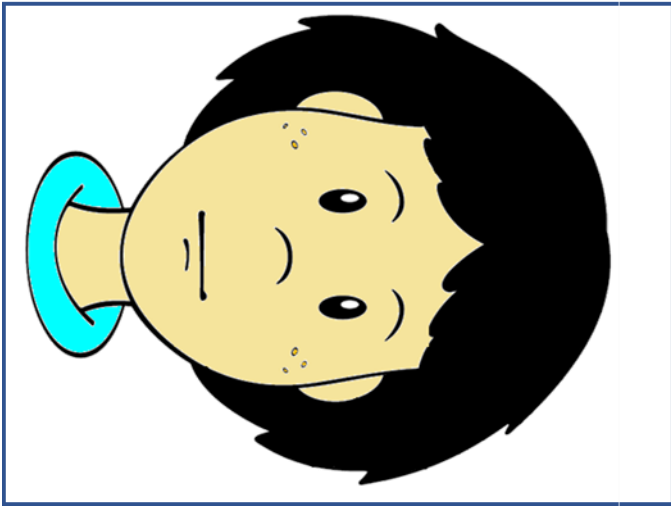
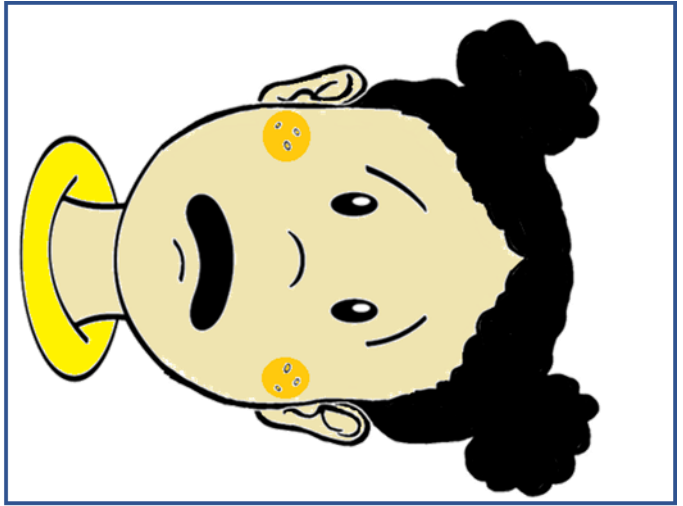
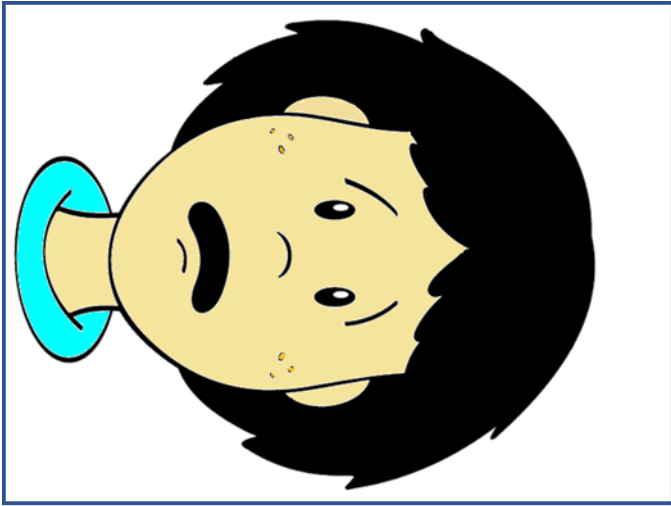
Fille effrayé	Fille calme
Garçon effrayé	Garçon calme

ATTENTION le but de ce jeu de Memory est de parvenir à constituer des paires contenant une fille et un garçon qui expriment la même émotion.

VOCABULAIRE MOBILISE AUTOUR DES EMOTIONS

La colère	La joie	La surprise	La tristesse	La peur	Le calme
En colère	Joyeux	Surpris	Triste	Apeuré	Calme
Mécontent	Content	Etonné	Chagriné	Effrayé	Tranquille
Enervé	Gai	Stupéfait	Malheureux	Epouvanté	Serein
Furieux	Heureux	Epoustouflé		Terrifié	





MÉMOYR DES JUMELLES

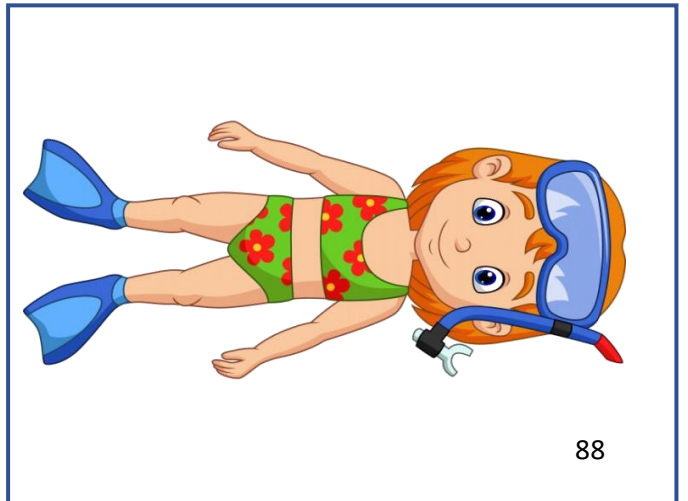
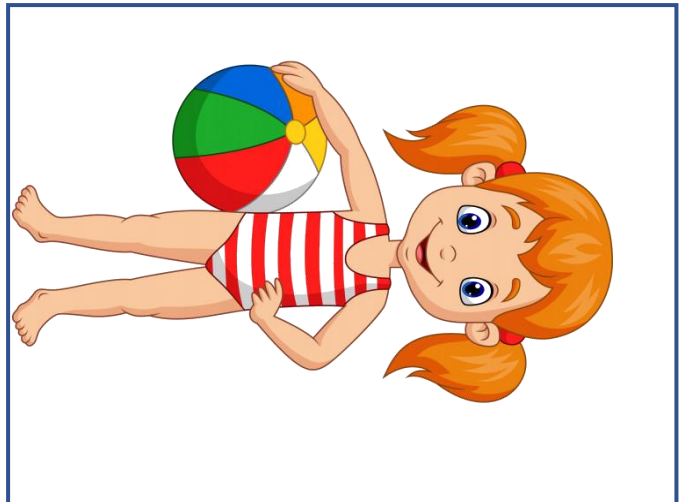
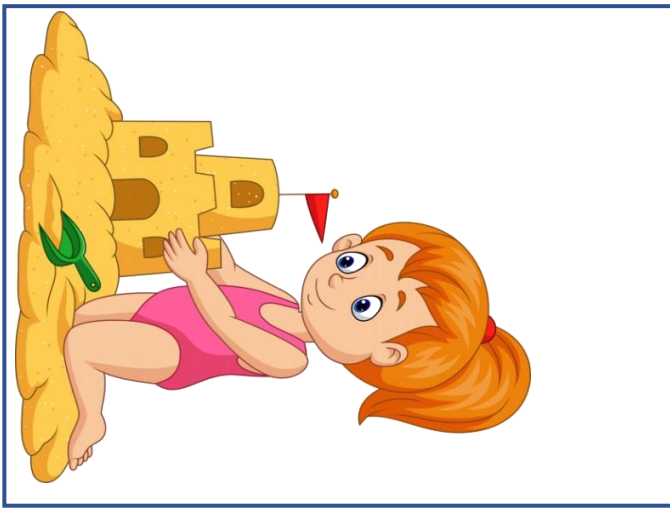
(Grande section)

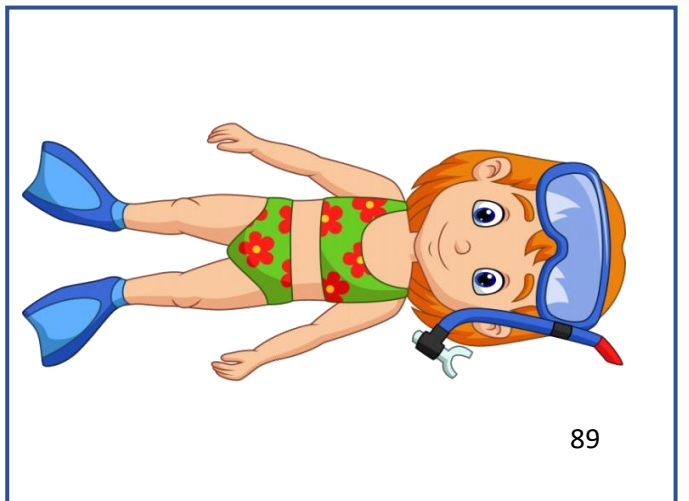
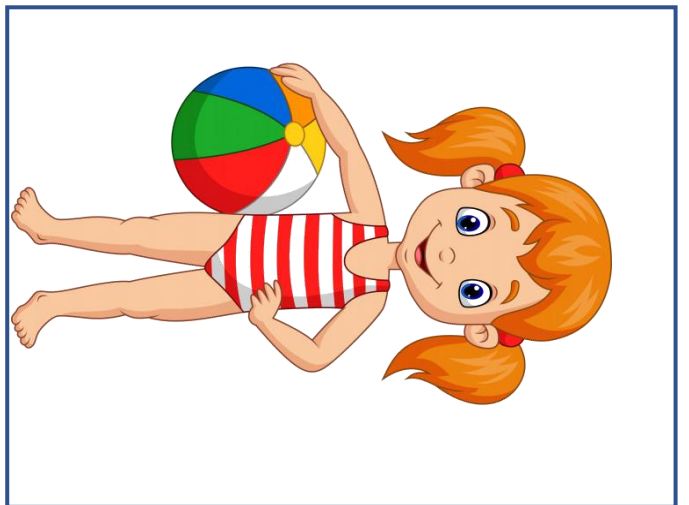
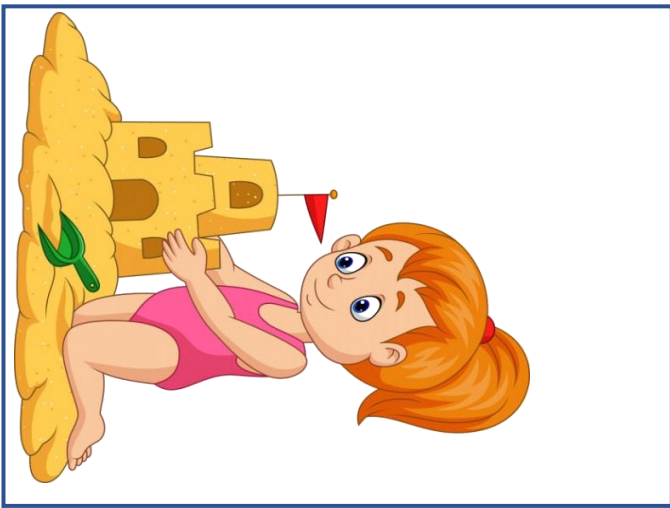
Plaoue 1 – LES JUMELLES

Fille qui danse	Fille qui nage sous l'eau	Fille qui tient un ballon	Fille qui va faire de la plongée
Fille qui fait un château de sable	Fille qui est assise	Fille qui saute	Fille qui plonge

Plaoue 2 – LES JUMELLES (Identique à la plaoue 1)

Fille qui danse	Fille qui nage sous l'eau	Fille qui tient un ballon	Fille qui va faire de la plongée
Fille qui fait un château de sable	Fille qui est assise	Fille qui saute	Fille qui plonge





MÉMOYR DES JUMEAUX

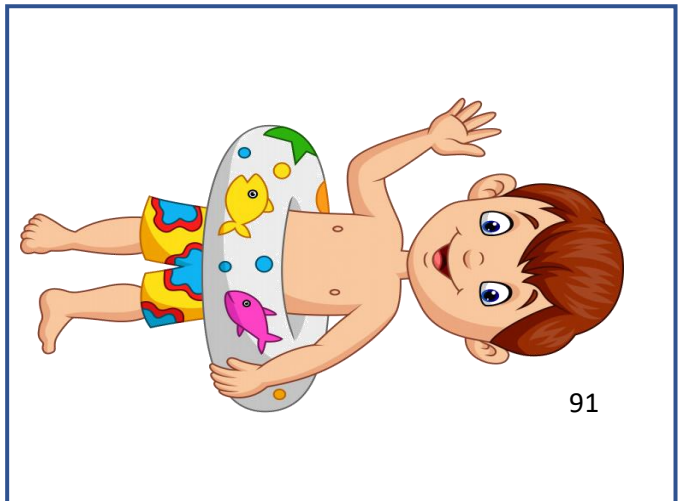
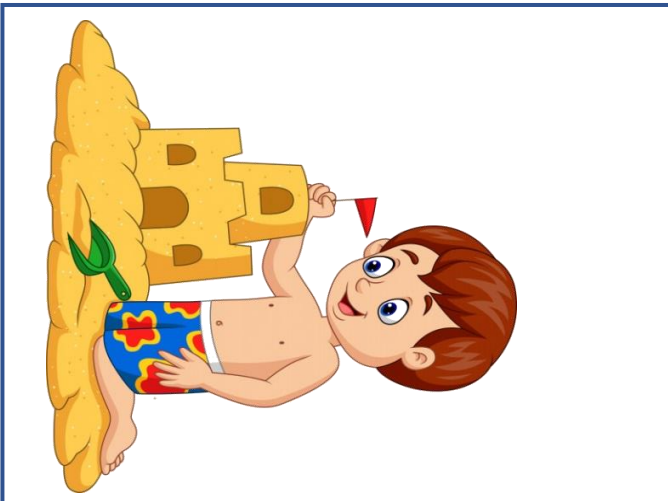
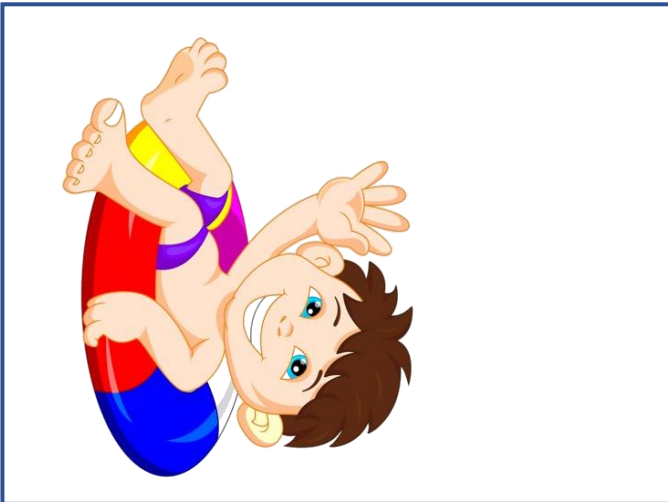
(Grande section)

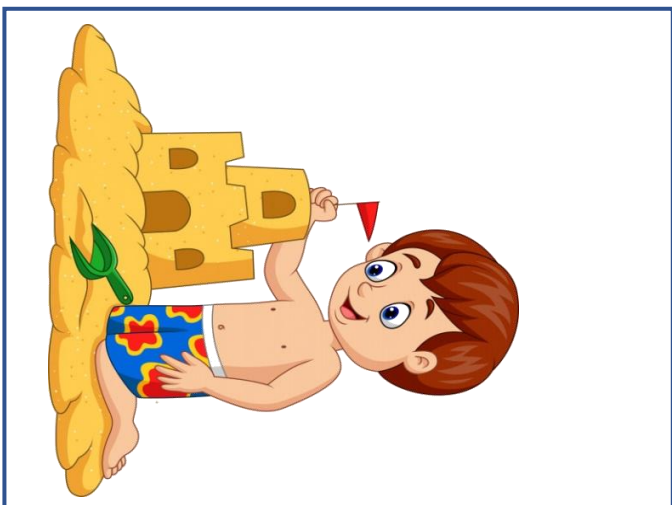
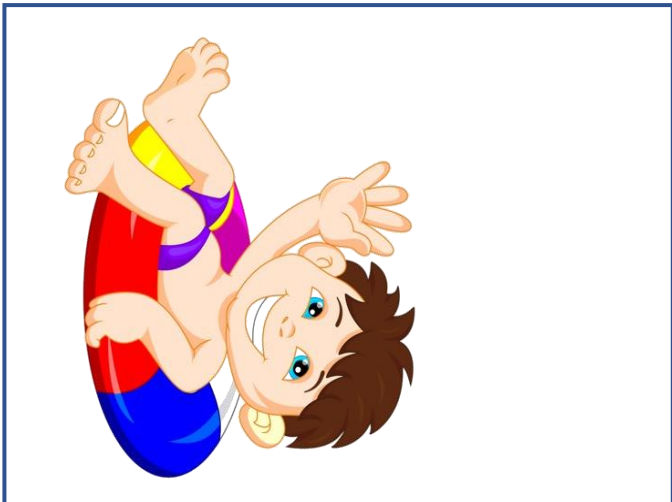
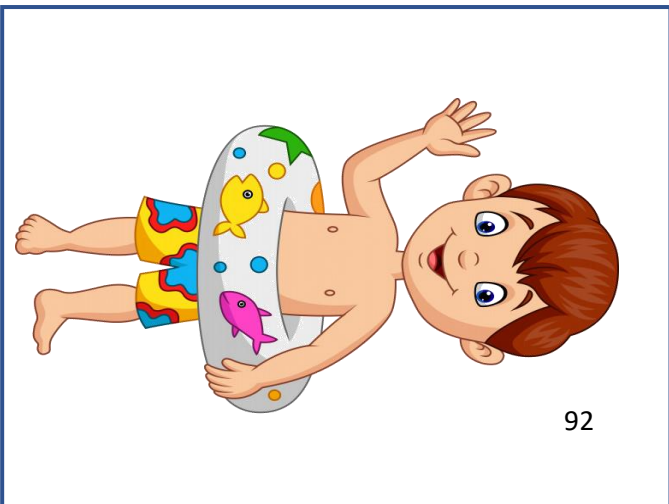
Plaoue 1 – LES JUMEAUX

Garçon qui joue au ballon	Garçon qui plonge	Garçon qui tient un ballon	Garçon qui salue
Garçon qui nage sous l'eau	Garçon qui flotte assis sur sa bouée	Garçon qui fait un château de sable	Garçon qui fait du surf

Plaoue 2 – LES JUMEAUX (Identique à la plaoue 1)

Garçon qui joue au ballon	Garçon qui plonge	Garçon qui tient un ballon	Garçon qui salue
Garçon qui nage sous l'eau	Garçon qui flotte assis sur sa bouée	Garçon qui fait un château de sable	Garçon qui fait du surf





LES JEUX DE PUZZLES

PUZZLE DE LA FAMILLE 6 pièces	96
PUZZLE DES ENFANTS AU PARC 8 pièces	97
PUZZLE DES ENFANTS AVEC BALLON 12 pièces	98
PUZZLE DES ANIMAUX DE LA FORET	99
PUZZLE CHIEN ET CHATS	100
PUZZLE DU CHATON	101
PUZZLE DES CHIOTS	102

LES ACTIVITES LUDIQUES

AUTOUR DES PUZZLES

FABRICATION DU PUZZLE

Faire 2 photocopies de l'image du puzzle

Coller les deux photocopies sur des plaques de carton format A4

Laisser sécher

Plastifier

Découper une plaque en suivant les traits de découpage

Laisser l'autre plaque entière qui sert de support et de modèle d'image à reconstruire

OBJECTIFS DU JEU DU PUZZLE

Reconstituer une image.

Apprendre à se situer dans l'espace.

Développer le sens de l'observation.

AUTRES OBJECTIFS MOBILISES

Développer la concentration.

Stimuler la mémoire spatiale.

Développer la coordination oculomotrice

JEU 1 - PRESENTATION DU JEU PUZZLE

L'éducateur pose la plaque entière du puzzle et demande aux enfants de décrire ce qu'ils voient sur l'image. La description doit être la plus précise possible (Les petits détails seront utiles, par la suite, à la reconstruction du puzzle).

L'éducateur pose le puzzle découpé reconstitué. Il demande aux enfants de décrire ce qu'ils voient.

« *C'est la même image que précédemment qui a été découpée.* »

Puis, l'éducateur demande aux enfants de se focaliser sur chaque morceau de puzzle et de décrire ce qu'ils voient sur chacun d'eux.

Enfin, l'éducateur présente la règle.

L'image a été découpée. Je vais mélanger les morceaux et il faudra que vous reconstituez l'image. Pour cela, vous pouvez placer les pièces sur le support modèle.

PROGRESSION DU JEU DE PUZZLE

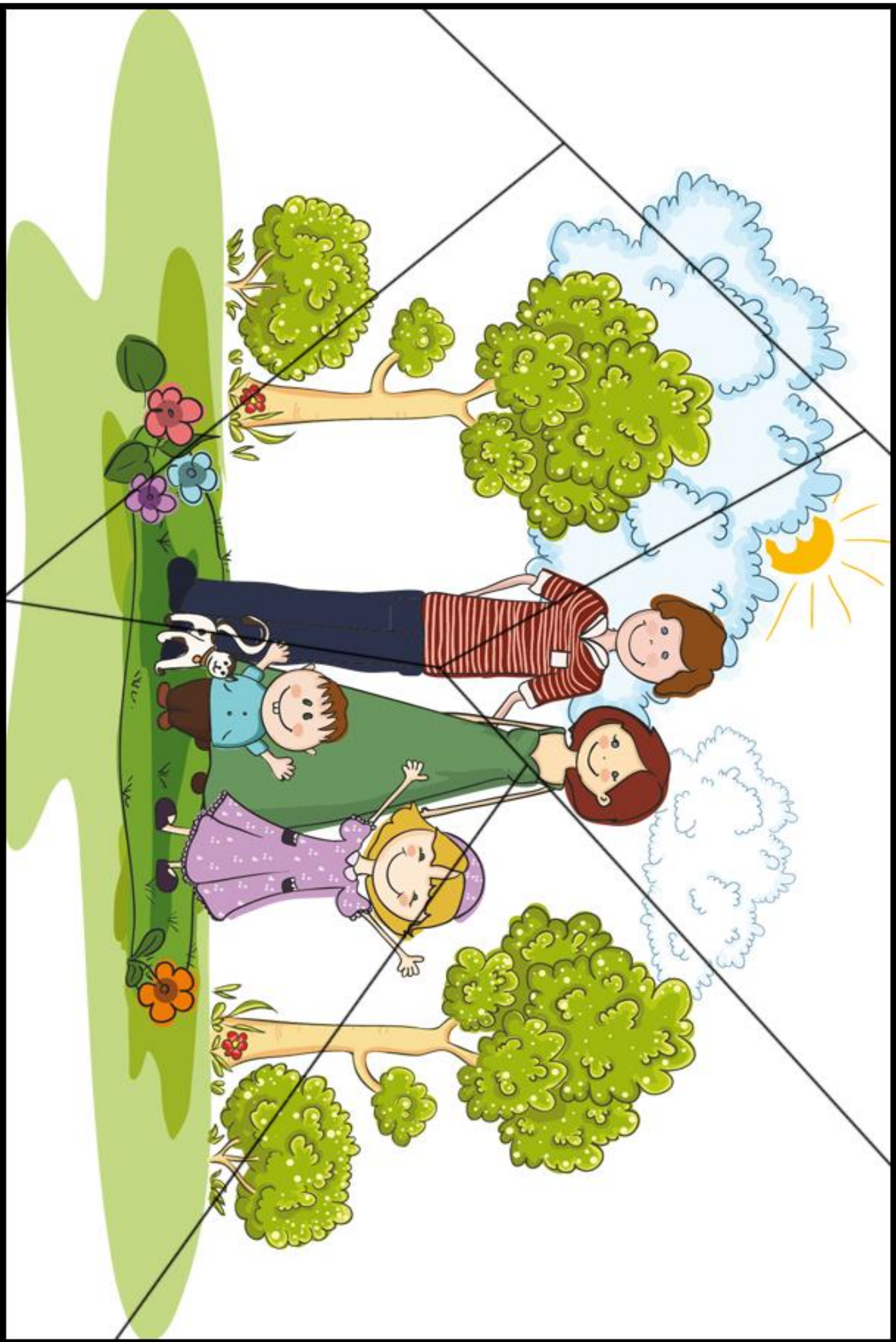
L'enfant place les pièces sur le support modèle.

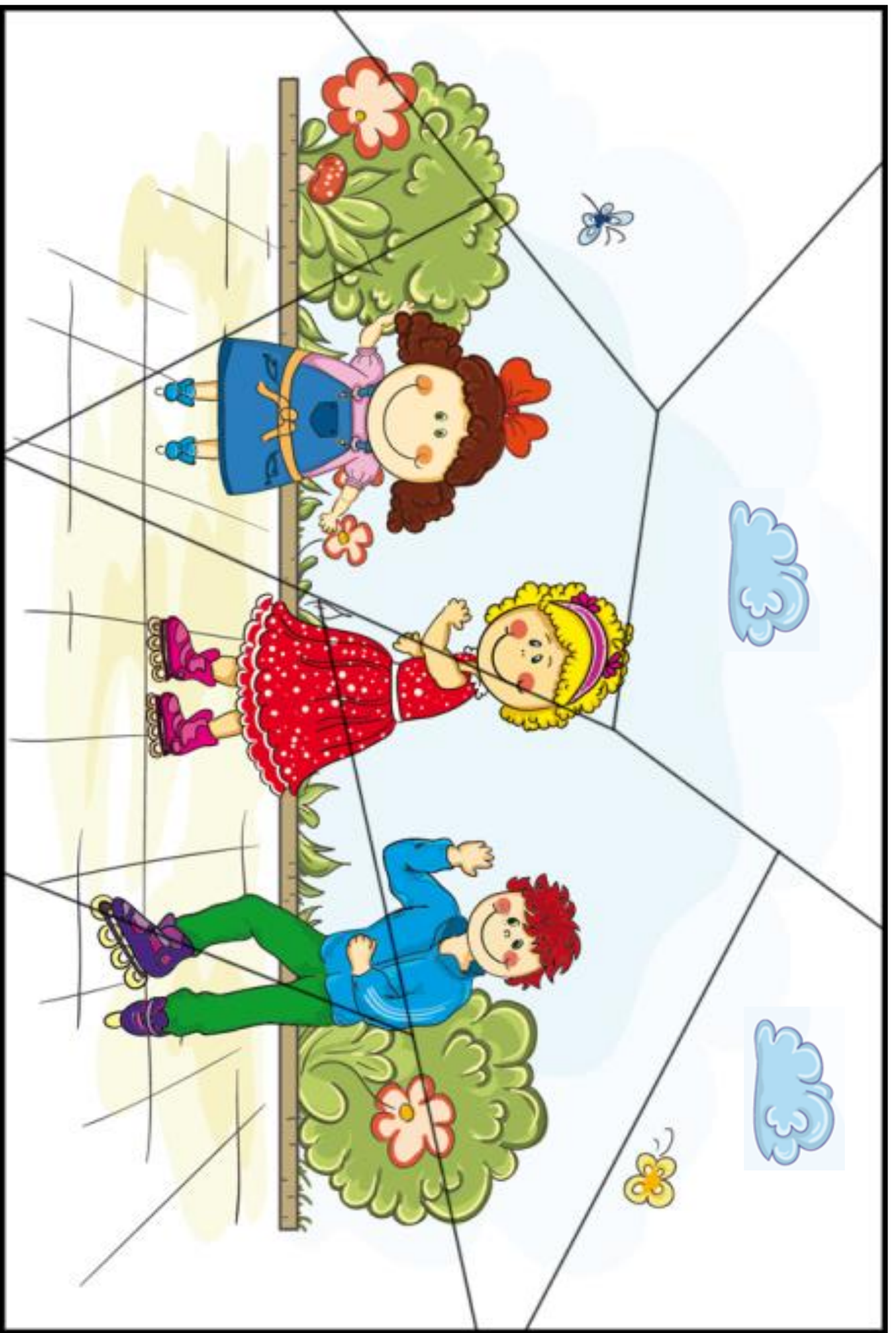
L'enfant place les pièces, le support modèle est posé à côté de lui.

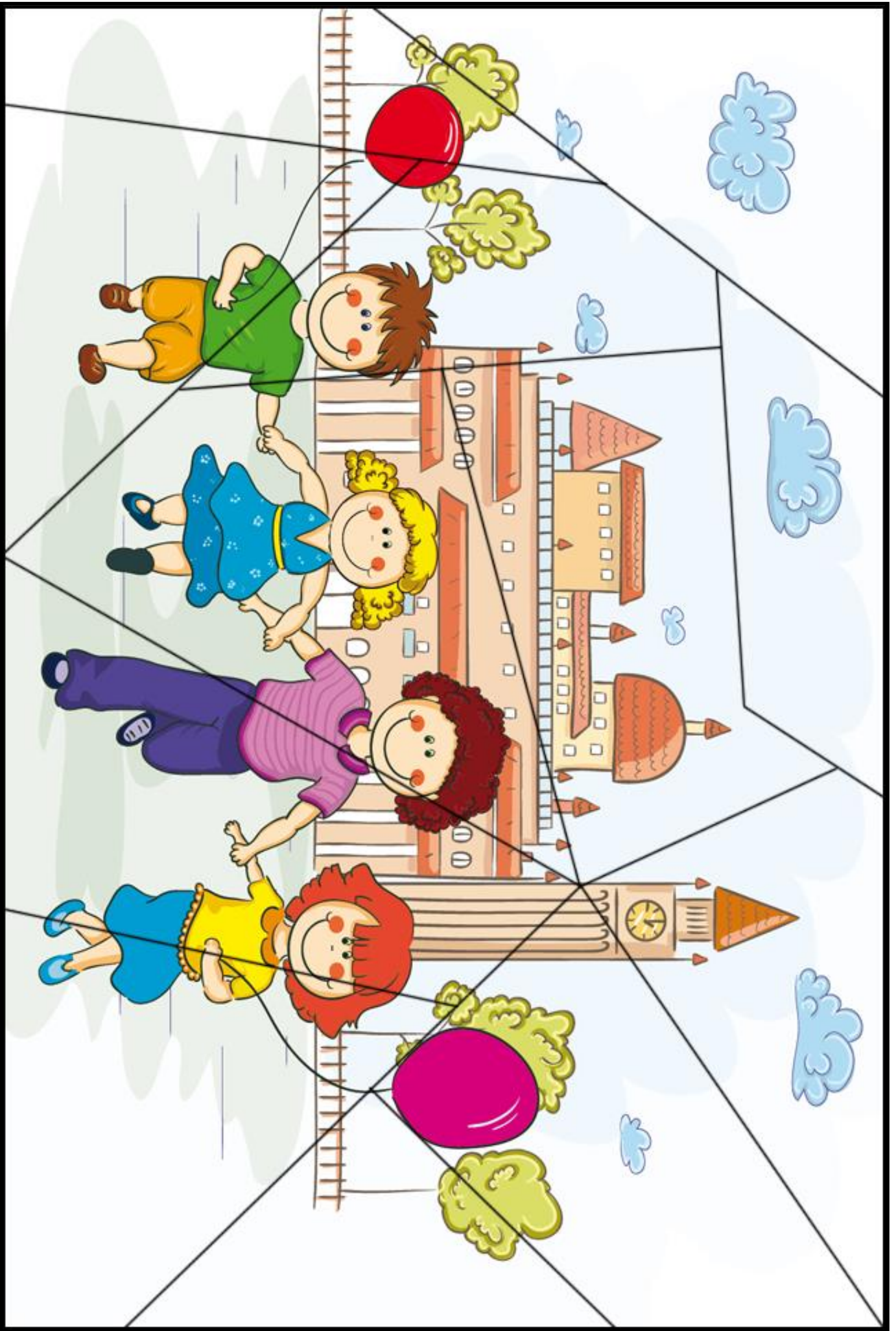
L'enfant réalise le puzzle sans le modèle

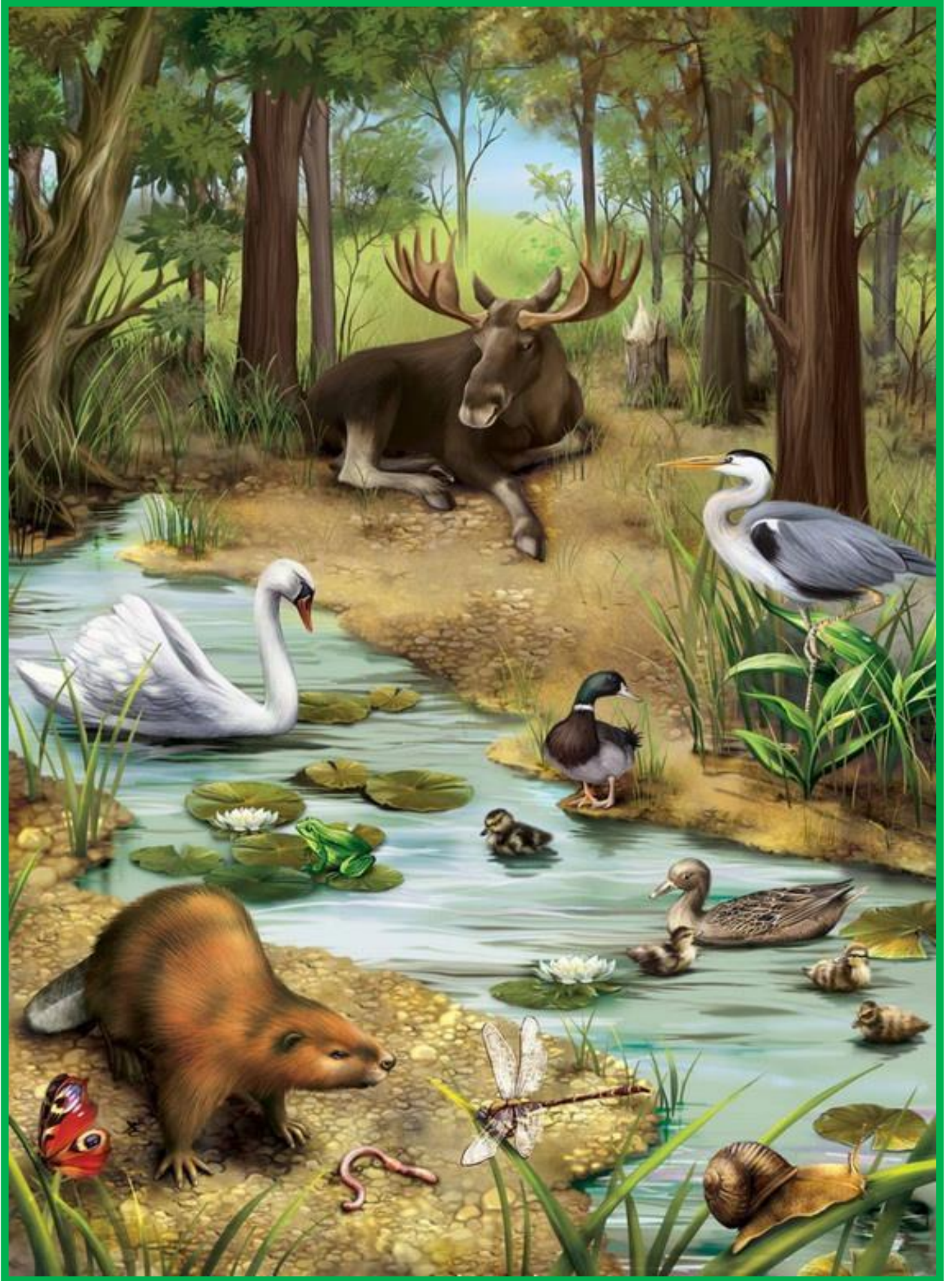
Plus les enfants sont habitués à manipuler des puzzles, plus on peut augmenter le nombre de pièces. L'éducateur peut varier à l'infini les images et les grandeurs des puzzles en utilisant des dessins de coloriages sur internet ou des images de magazines (portraits, paysages, animaux, etc.).

Le rangement des puzzles est particulièrement important, car si une pièce est perdue, le jeu n'a plus d'attrait pour l'enfant. Les boîtes en plastique peuvent servir au rangement des pièces















LES JEUX DE CARTES

LES CARTES DES ROUTINES 110

LES CARTES DES METIERS 128

LES CARTES DES OBJETS ASSOCIES 138

LES CARTES DE NOTRE ALIMENTATION 160

LES ACTIVITES LUDIQUES AUTOUR DES CARTES DES ROUTINES

FABRICATION

Une photocopie de chaque plaque de format A4

Coller les photocopies sur des plaques de carton format A4

Laisser sécher

Plastifier

Découper quatre cartes de routines

Le jeu contient au total 16 cartes de routines

OBJECTIFS DU JEU DES CARTES DES ROUTINES

- **Connaître les noms des routines et leurs fonctions.**
- **Développer du vocabulaire relatif à chaque routine (objets utilisés, lieu d'exercice...).**

AUTRES OBJECTIFS MOBILISES

- Décrire une image
- Se faire comprendre
- Formuler avec précision une phrase interrogative.
- Savoir s'exprimer devant les autres.
- Répondre de façon appropriée aux questions.

JEU 1 - DECOUVERTE DES CARTES

Matériel

Cartes des routines (4 nouvelles cartes à chaque séance)

OBJECTIFS

- Décrire les images des routines
- Dire le nom des routines

DÉROULEMENT

Petit groupe

1^{ère} étape : Découverte des cartes

L'éducateur pose, une à une, les cartes sur la table face visible. Les enfants observent puis disent ce que fait le personnage et ce qu'ils voient le plus précisément possible sur chaque carte. Pour aider les enfants, l'éducateur peut poser les questions clés : qui, où, quand, comment, pourquoi...

Exemple :

Je vois un petit garçon

Il est dans son lit

Il s'étire

Il y a une fenêtre

C'est le jour, il fait soleil

Il vient de **se réveiller**



2^{ème} étape : Dire ce que fait le personnage

L'éducateur pose toutes les cartes sur la table face cachée. A tour de rôle, les enfants piochent une carte et doivent répondre à la question suivante :

« Que fait le personnage ? »

- Si bonne réponse, l'enfant ramasse la carte.
- Si mauvaise réponse, l'enfant passe son tour.

But du jeu : avoir ramassé le plus de cartes possibles.

3^{ème} étape : Parler des routines

L'éducateur explique aux enfants que les personnages sur les cartes font des routines. Ce sont des habitudes que l'on pratique pour être en bonne santé et pour se sentir bien.

L'éducateur demande aux enfants s'ils ont des routines comme les personnages des cartes et quelles sont ces routines.

CONSEILS PRATIQUES

Ces activités peuvent être reprises plusieurs fois jusqu'à ce que les enfants soient familiarisés avec les routines et avec le vocabulaire qui va avec.

JEU 2 – MIMER LES ROUTINES

Matériel

16 cartes de routines

OBJECTIFS

- **Dire le nom des routines**
- **Mimer les routines**

Déroulement

1^{ère} étape : Rappel des noms des routines

L'éducateur pose toutes les cartes sur la table face cachée. A tour de rôle, les enfants piochent une carte et doivent répondre à la question suivante :

« Que fait le personnage ? »

- Si bonne réponse, l'enfant ramasse la carte.
- Si mauvaise réponse, l'enfant passe son tour.

But du jeu : avoir ramassé le plus de cartes possible.

2^{ème} étape : Mimer une routine

L'éducateur étale les cartes sur la table face cachée. Un enfant ramasse une carte et ne la montre à personne.

Il doit mimer ce que fait le personnage. Les autres enfants doivent deviner.

Le joueur qui devine gagne la carte puis, il ramasse une carte et mime devant les autres.

But du jeu : avoir ramassé le plus de cartes possible.

CONSEILS PRATIQUES

Ces jeux peuvent être repris plusieurs fois jusqu'à ce que les enfants soient familiarisés avec les routines et avec le vocabulaire qui va avec.

JEU 3 – IMAGINER LA SUITE

Matériel

16 cartes de routines

OBJECTIFS

- Reconnaître les routines à partir d'un mime
- Imaginer ce que le personnage va faire après la routine

DÉROULEMENT

1^{ère} étape : Mimer une routine

L'éducateur étale les cartes sur la table face cachée. Un enfant ramasse une carte et ne la montre à personne.

Il doit mimer ce que fait le personnage. Les autres enfants doivent deviner.

Le joueur qui devine gagne la carte. Puis, il ramasse une carte et mime devant les autres.

But du jeu : avoir ramassé le plus de cartes possible.

2^{ème} étape : Imaginer ce que le personnage va faire après la routine

L'éducateur pose toutes les cartes sur la table face visible. A tour de rôle, les enfants piochent une carte et doivent répondre à la question suivante :

« D'après vous, que va faire le personnage après cette routine ? »

Exemple :

Il va se lever

Il va appeler sa maman pour qu'elle vienne

Il va aller déjeuner

CONSEILS PRATIQUES

Ces jeux peuvent être repris plusieurs fois jusqu'à ce que les enfants soient familiarisés avec les routines et avec le vocabulaire qui va avec.

JEU 4 – OÙ SUIS-JE ?

Matériel

16 cartes de routines

OBJECTIFS

- Reconnaître les routines à partir d'un mime
- Imaginer ce que le personnage va faire après la routine

DÉROULEMENT

L'éducateur étale les cartes sur la table face cachée. Un enfant ramasse une carte. Il doit dire ce que fait le personnage et il doit préciser le lieu où se trouve le personnage.

Exemple :

L'enfant se réveille.

Il est dans sa maison, dans sa chambre, dans son lit.



LES CARTES DES ROUTINES

Plaque 1 – LES ROUTINES

Se lever Se réveiller S'étirer	Dormir Rêver
Se doucher Se laver Se savonner	Se brosser les dents Se laver les dents

Plaque 2 – LES ROUTINES

S'habiller Enfiler son gilet Se préparer	Mettre ses chaussures Lacer ses chaussures Enfiler ses chaussures
Se peigner les cheveux Se coiffer	Se laver les mains Se savonner les mains

Plaque 3 – LES ROUTINES

Déjeuner Diner Prendre son repas	Manger Goûter
Jouer Avoir des amis	Courir Faire du sport

Plaque 4 – LES ROUTINES

Se moucher	Être fatigué Avoir sommeil
Boire Avoir soif	Avoir faim

VOCABULAIRE MOBILISES

ACTIONS	VOCABULAIRE ANNEXE
Se réveiller • S'étirer	Lit • fenêtre • rideau • couverture • coussin • pyjama • soleil • nuage • jour
Dormir • Rêver	Lit • fenêtre • rideau • couverture • coussin • pyjama • lune • étoile • nuage • nuit • doudou • lapin
Se doucher • Se laver • Se savonner • Se frotter	Douche • savon • mousse • eau • éponge • carrelage
Se brosser les dents	Brosse à dents • dentifrice • verre • eau • pyjama • pantoufles
S'habiller • Se vêtir • Mettre son gilet	Jupe • tricot • bretelles • chaussure • chaussettes • bandeau
Se chausser • Mettre ses chaussures • Lacer ses chaussures	Chaussures • chaussettes • tricot • short
Se coiffer • Se peigner • Se brosser les cheveux	Brosse • cheveux • tricot • chaussures • chaussettes •
Se laver les mains • Frotter • Savonner • Rincer	Mains • sale • propre • microbes • savon • eau • lavabo • robinet
Manger	Pain • œuf • tomate • salade
Goûter • manger	Fruits • orange • banane • fraise • assiette • table
Jouer	Jeu • assis • girafe • bandeau • tee-shirt • short • chaussures • chaussettes
Bouger • sauter • faire du sport	Joie • contente • jupe • tee-shirt • bretelles • chaussure • chaussettes • bandeau

Se moucher • souffler	Mouchoir • tricot • short • chaussure • chaussettes
Avoir sommeil • Se frotter les yeux • Être fatigué	Sommeil • fatigue • pyjama • pantoufles
Boire	Verre • eau • avoir soif • bandeau • tee-shirt
Avoir faim • attendre	Table • assiette • vide • fourchette • couteau • mauvaise humeur









LES ACTIVITES LUDIQUES

AUTOUR DES CARTES DES METIERS

FABRICATION DU JEU DES METIERS

Une photocopie de chaque plaque de format A4

Coller les photocopies sur des plaques de carton format A4

Laisser sécher

Plastifier

Découper quatre cartes de métier

Le jeu contient au total 2 cartes de métiers

OBJECTIF DU JEU DES METIERS

- **Connaître les noms et les fonctions de chaque métier.**
- **Développer du vocabulaire relatif à chaque métier (objets utilisés, lieu d'exercice).**

AUTRES OBJECTIFS MOBILISES

- Décrire une image
- Se faire comprendre
- Formuler avec précision une phrase interrogative.
- Savoir s'exprimer devant les autres.
- Répondre de façon appropriée aux questions.

JEU 1 : PRESENTATION DU JEU

Matériel : 5 cartes des métiers



ORGANISATION : Une quinzaine d'enfants est assis en rond.

DEROULEMENT :

1^{ère} étape : Découverte des cartes

L'éducateur pose, une à une, les cartes sur la table face visible. Les enfants observent puis disent ce qu'ils voient le plus précisément possible sur chaque carte. Pour aider les enfants, l'éducateur peut poser les questions suivantes.

Exemple pour le boucher

Questions posées	Réponses attendues
Que voyez-vous ?	Un homme, un boucher, un magasin...
Qui est ce personnage ?	C'est un boucher.
Comment est-il habillé ?	Il porte un polo et un tablier.
Qu'est-il en train de faire ?	Il est en train de découper un morceau de viande pour le vendre.
C'est quoi le métier de boucher ?	Il vend de la viande, des côtelettes, de la viande hachée
Comment s'appelle son magasin ?	C'est une boucherie
Que voyez-vous dans cette boucherie ?	Je vois : de la viande, un couteau, une planche à découper
A quoi sert la balance du boucher ?	Elle sert à peser les morceaux de viande pour savoir combien on va payer

2^{ème} étape : Mime

L'éducateur donne une carte à un enfant qui doit mimer le métier. Les autres enfants doivent dire le nom de ce métier.

Le gagnant reçoit une carte et mime un nouveau métier et ainsi de suite...

JEU 2

Matériel : 5 cartes de métier



ORGANISATION : Une quinzaine d'enfants est assis en rond.

DEROULEMENT :

1^{ère} étape

L'éducateur affiche les 5 cartes et demande à un enfant de venir choisir un personnage en disant le nom de son métier.

Si la réponse est juste, il ramasse la carte.

Si la réponse est fausse il laisse la carte affichée.

Un autre enfant est nommé et ainsi de suite jusqu'à ce que les 5 métiers soient nommés.

2^{ème} étape

L'éducateur distribue les 5 cartes des métiers à 5 enfants. Ils ne doivent pas la montrer aux autres.

Ils doivent mimer le métier du personnage, les autres enfants doivent deviner son métier.

JEU 3 : (Sélection de 5 métiers déjà connus des enfants et 5 images associées aux métiers sélectionnés)

Matériel : 5 cartes de métier

5 cartes d'objet associés



1^{ère} étape : Devinette

L'éducateur pose une question sur ce modèle de phrase :

- *Je découpe la viande. Qui suis-je ?*

L'enfant désigné doit donner la réponse. Si la réponse est juste, il reçoit la carte.

Exemples :

- *Je peins les murs. Qui suis-je ?*
- *Je répare les chaussures. Qui suis-je ?*
- *Je construis les maisons. Qui suis-je ?*
- *Je soigne les animaux malades. Qui suis-je ?*

2^{ème} étape : Jeu d'association

L'éducateur pose les 5 images des métiers sur le côté pour qu'elles restent visibles pour les enfants. Puis, il affiche, une à une, les images associées aux métiers.

Questions	Réponses attendues
<i>Qui peut me dire ce qui est représenté sur cette image ?</i>	Il y a un chat avec des bandages. Il est blessé.
<i>Avec quel personnage (métier) cette image va-t-elle ?</i>	Avec le vétérinaire
<i>Expliquez pourquoi ?</i>	Le vétérinaire soigne les animaux. Le vétérinaire soigne le chat parce qu'il est malade.

L'éducateur procède de la même manière avec chacun des objets qui est d'abord nommé puis associé à un métier.

Ce jeu d'association va permettre de :

- Connaître un nouveau vocabulaire associé à chacun des métiers (des noms mais aussi des verbes)
- Construire des phrases simples ou complexes.

JEU 4 : (Sélection de 5 métiers et des 5 images associées aux métiers)

1^{ère} étape :

L'éducateur demande aux enfants de se rappeler :

- Du nom de chaque métier
- Du nom des éléments associés représentés sur les cartes
- Du travail lié au métier

2^{ème} étape

L'éducateur distribue les 5 cartes des métiers à 5 enfants et les 5 images associées à 5 autres enfants. Ils ne doivent pas la montrer aux autres.

L'enfant désigné (carte métier) doit expliquer son métier :

- Je découpe la viande.

L'enfant ayant l'image associée correspondante lève la main.

- Tu as besoin d'un couteau.

Et ainsi de suite pour chaque métier. La partie peut être reprise plusieurs fois.

JEU 5 JEU DE DEVINETTE

1^{ère} étape : mime

L'éducateur distribue les 5 cartes des métiers à 5 enfants. Ils ne doivent pas la montrer aux autres.

A tour de rôle, un enfant est choisi et mime son métier devant les autres joueurs. Ceux-ci doivent deviner quel est son métier (celui représenté sur sa carte).

Chaque enfant, à tour de rôle mime son métier.

2^{ème} étape : devinette

L'éducateur distribue les 5 cartes des métiers à 5 enfants. Ils ne doivent pas la montrer aux autres.

Un enfant est désigné. Les autres joueurs doivent deviner quel est son métier (celui représenté sur sa carte).

Pour découvrir son métier, les joueurs posent des questions auxquelles l'enfant ne peut répondre que par oui ou par non :

- *As-tu besoin d'un habit particulier pour ton travail ?*

- *Travailles-tu dehors ?*

Les enfants posent des questions, à tour de rôle, jusqu'à ce qu'ils découvrent le métier de leur camarade. A ce moment-là, un nouvel enfant est choisi et le jeu reprend.

JEU 6 DEVINETTE LIEU DE TRAVAIL

L'éducateur affiche 5 cartes des métiers.

L'éducateur pose une question sur ce modèle de phrase :

- *Je travaille dans une boucherie. Qui suis-je ?*

L'enfant désigné doit donner la réponse. Si la réponse est juste, il reçoit la carte.

Exemples :

- *Je travaille sur les murs des maisons. Qui suis-je ?*
- *Je travaille dans une cordonnerie. Qui suis-je ?*
- *Je travaille sur un chantier. Qui suis-je ?*
- *Je travaille dans un cabinet dentaire. Qui suis-je ?*

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

La démarche, qui vient d'être décrite, sera suivie chaque fois que l'éducateur introduit 5 nouveaux métiers.

PROGRESSION

Au fur et à mesure que les enfants connaissent bien les noms des métiers et la fonction de chacun, il est possible (surtout pour la GS) d'augmenter le nombre de cartes dans les jeux proposés aux enfants pour rendre l'activité plus difficile et plus attrayante pour les enfants.

Ces cartes peuvent être le support d'autres jeux à animer avec les enfants :

- Jeu de Kim retiré (Retirer une carte)
- Jeu de Kim ajouté (Ajouter une 6^{ème} carte)
- Jeu de Kim échangé (Permuter 2 cartes)
- Jeu de Kim ordonné (Changer l'ordre des cartes)
- Jeu de memory (Construire des paires : métier/objet associé)

LES METIERS

♦ Le docteur / La doctoresse ♦ Le pédiatre ♦ L'infirmière ♦ La dentiste ♦ La pharmacienne ♦ Le pompier ♦ La policière ♦ Le militaire ♦ Le mécanicien ♦ Le pilote d'avion ♦ Le chauffeur de taxi ♦ Le facteur ♦ Le peintre ♦ Le menuisier ♦ Le plombier ♦ Le maçon	♦ Le poissonnier ♦ Le marchand de légumes ♦ Le boucher ♦ Le boulanger ♦ Le fermier ♦ Le serveur ♦ Le cuisinier ♦ Le cordonnier ♦ Le coiffeur ♦ La couturière ♦ La secrétaire ♦ L'éducatrice ♦ Le chanteur ♦ Le présentateur ♦ La vétérinaire ♦ La caissière
---	---

LES VERBES ET LES ELEMENTS ASSOCIES

Le docteur **soigne** les malades. Il utilise **une piqûre** pour **soigner** les malades.

Le pédiatre **soigne** les enfants. Il a besoin **d'un stéthoscope** pour **écouter** leur cœur.

L'infirmier **soigne** les blessures. Il a besoin **d'un pansement**.

Le dentiste **soigne** les dents. Il a besoin **d'une pince** et **d'un miroir** pour **soigner** les dents.

Le pharmacien **vend** des **médicaments**. Il **lit** les **ordonnances**.

Le pompier **éteint** le feu. Il a besoin **d'un tuyau** pour **transporter** l'eau.

Le policier **fait** la circulation. Il a besoin **d'un sifflet** pour **arrêter** les voitures.

Le militaire **défend** notre pays. Il **porte** un uniforme.

Le mécanicien **répare** les voitures. Il a besoin **d'une clé** pour **réparer le moteur**.

Le pilote d'avion **conduit** les avions. Il fait **décoller** et **atterrir** les avions.

Le **chauffeur de taxi** transporte les clients. Il a besoin **d'une voiture** pour **circuler**.

Le facteur **distribue le courrier**. Il **transporte** les enveloppes dans **une sacoche**.

Le peintre **peint**. Il a besoin **d'un pinceau et de la peinture** pour **peindre** le mur.

Le boucher **vend** la viande. Il a besoin **d'un grand couteau** pour **découper** la viande.

Le menuisier **fabrique** des meubles. Il a besoin **d'une scie** pour **scier** le bois.

Le plombier **répare** les **fuites d'eau**. Il utilise une pince.

Le maçon **construit** les maisons. Il a besoin de **briques** pour **construire** le mur.

Le poissonnier **vend** des **poissons**.

Le marchand de légumes **vend** des légumes et des fruits. Il **pèse** sa marchandise.

La boulangère **vend** le pain. Il **pétrit** la pâte pour **fabriquer** le pain.

Le fermier **travaille** la terre. Il a besoin d'**un tracteur**.

Le serveur **apporte** les boissons et les plats aux **clients**. Il a besoin **d'un plateau** pour **poser** les verres et les bouteilles.

Le cuisinier **cuisine** des plats dans un restaurant. Il utilise une cuillère pour **remuer** les marmites.

Le cordonnier **répare** les chaussures. Il a besoin d'**un marteau** pour **réparer** les semelles.

Le coiffeur **coupe** les cheveux. Il a besoin d'**une brosse** pour **coiffer** les cheveux.

Le couturier **coud** des vêtements. Il a besoin **d'une aiguille et du fil** pour **coudre**.

Le secrétaire **écrit** des lettres. Il a besoin **d'un ordinateur** pour **écrire**.

L'éducatrice s'occupe **des enfants**. Elle a besoin de **pinceaux** pour leur apprendre à **peindre**, de **ciseaux** pour leur apprendre à **découper**, de **crayons** pour leur apprendre à **dessiner**.

Le chanteur **chante** des chansons. Il utilise un **micro** et une **guitare**.

Le présentateur **présente** les actualités. Il a besoin d'**un micro** et d'une **caméra**.

Le vétérinaire **soigne** les animaux malades. **Le chat malade** a besoin d'être soigné.

La caissière **enregistre** le prix des courses. Elle a besoin **d'une caisse enregistreuse**.

LES LIEUX ASSOCIES AUX METIERS

METIERS	LIEUX	METIERS	LIEUX
Le docteur Le pédiatre	Un cabinet Un dispensaire Un hôpital	Le marchand de légumes	Un marché Une boutique
L'infirmier	Une infirmerie Un dispensaire Un hôpital	Le boulanger	Une boulangerie
Le dentiste	Un cabinet dentaire	Le fermier	Une ferme Des champs
Le pharmacien	Une pharmacie	Le serveur	Le café Le restaurant
Le pompier	Une caserne de pompiers	Le cuisinier	Un restaurant
Le policier	Un commissariat Un carrefour	Le cordonnier	Une cordonnerie
Le militaire	Une caserne	Le coiffeur	Un salon de coiffure
Le mécanicien	Un garage	Le couturier	Un atelier de couture
Le pilote d'avion	Un aéroport	Le secrétaire	Un bureau
Le chauffeur de taxi	Dans la ville Sur les routes	L'éducatrice	Une école Une classe
Le facteur	Une poste	Le chanteur	La télévision La radio Une scène Un mariage
Le peintre	Sur les murs des maisons	Le présentateur	La télévision La radio
Le menuisier	Atelier de menuiserie	Le vétérinaire	Le cabinet
Le plombier Le maçon	Une cuisine – Une salle de bain Un chantier	La caissière	Le supermarché Le magasin
Le poissonnier	Un marché Une poissonnerie		

LES CARTES DES METIERS

Plaque 1 – Les métiers

Un docteur – Une doctoresse	Un pédiatre – Une pédiatre
Un infirmier – Une infirmière	Un dentiste – Une dentiste

Plaque 2 – Les métiers

Un pharmacien - Une pharmacienne	Un pompier
Un policier – Une policière	Un militaire – Une militaire

Plaque 3 – Les métiers

Un mécanicien – une mécanicienne	Un pilote d’avion – Une pilote d’avion
Un chauffeur de taxi	Un facteur – une factrice

Plaque 4 – Les métiers

Un peintre – Une peintre	Un menuisier – Une menuisière
Un plombier	Un maçon

Plaque 5 – Les métiers

Un poissonnier – Une poissonnière	Un marchand de légumes Une marchande de légume
Un boucher – Une bouchère	Un boulanger – Une boulangère

Plaque 6 – Les métiers

Un fermier – une fermière	Un serveur - Une serveuse
Un cuisinier – une cuisinière	Un cordonnier

Plaque 7 – Les métiers

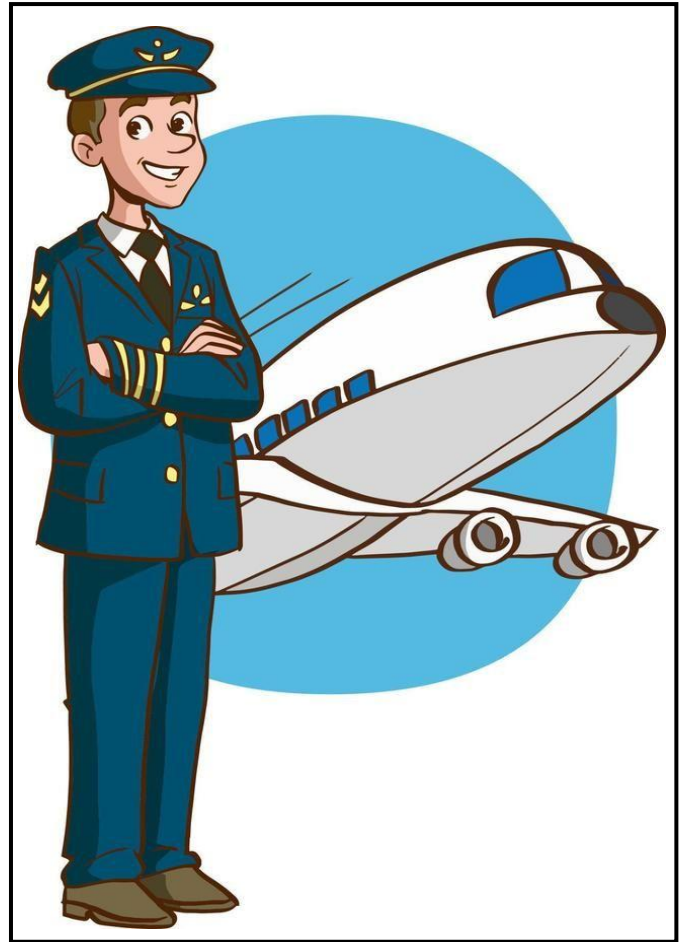
Un coiffeur – une coiffeuse	Un couturier - Une couturière
Un secrétaire – une secrétaire	Un éducateur – Une éducatrice

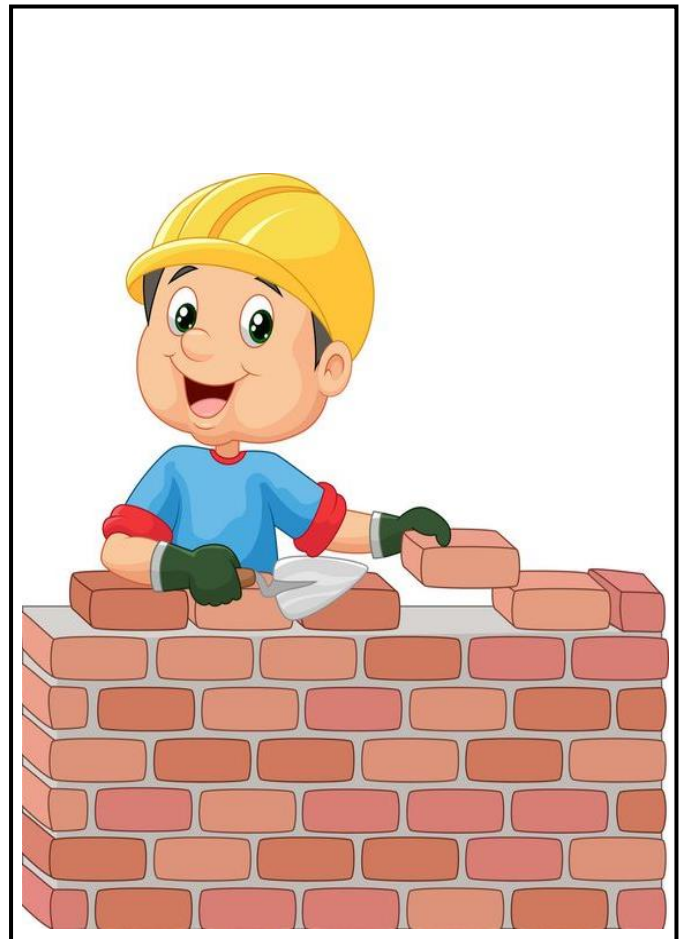
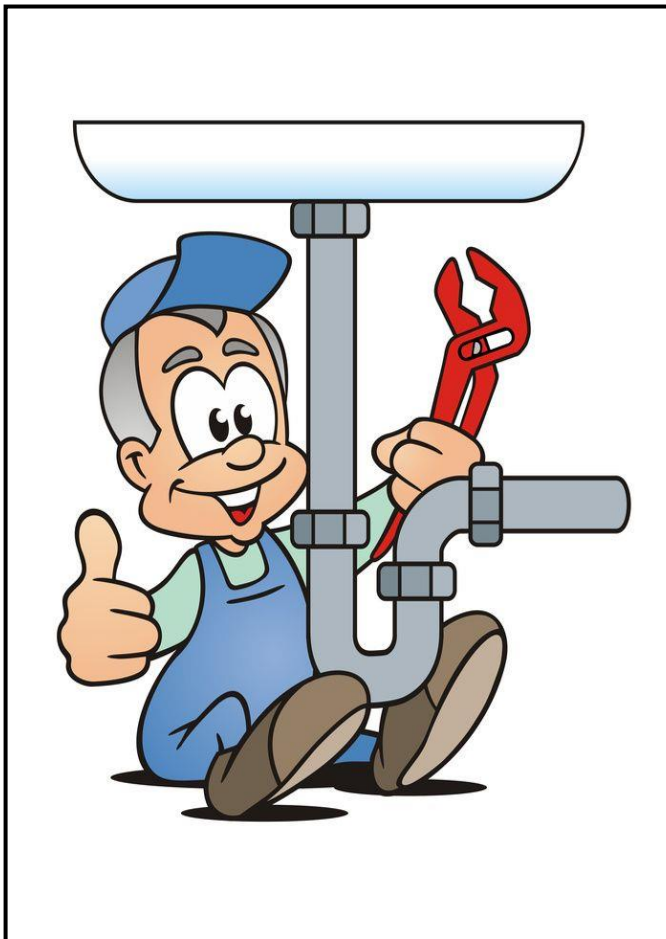
Plaque 8 – Les métiers

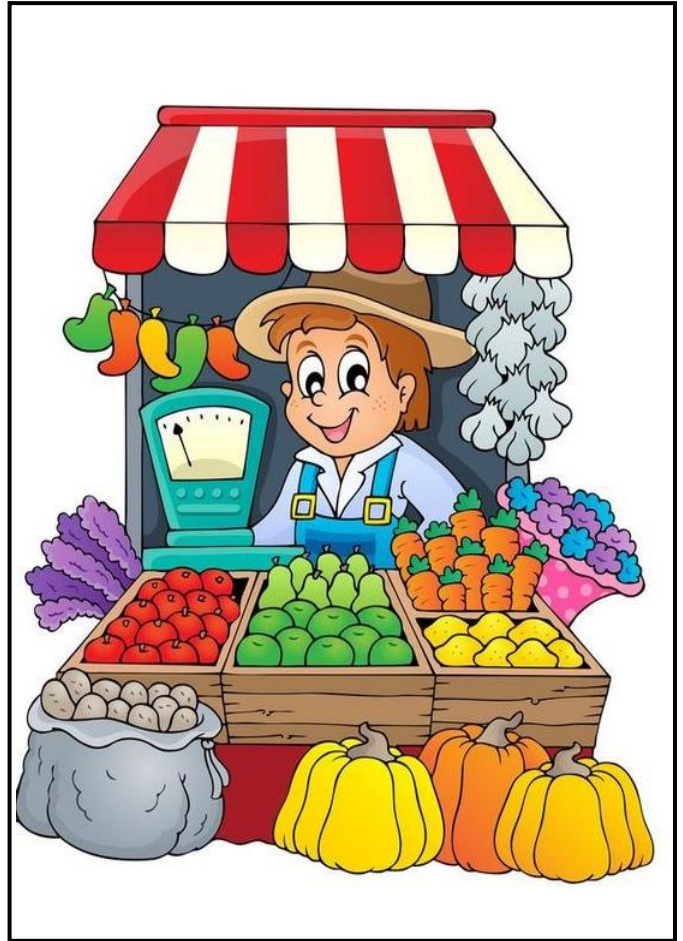
Un chanteur – Une chanteuse	Un présentateur - Une présentatrice
Un vétérinaire – une vétérinaire	Un caissier – une caissière



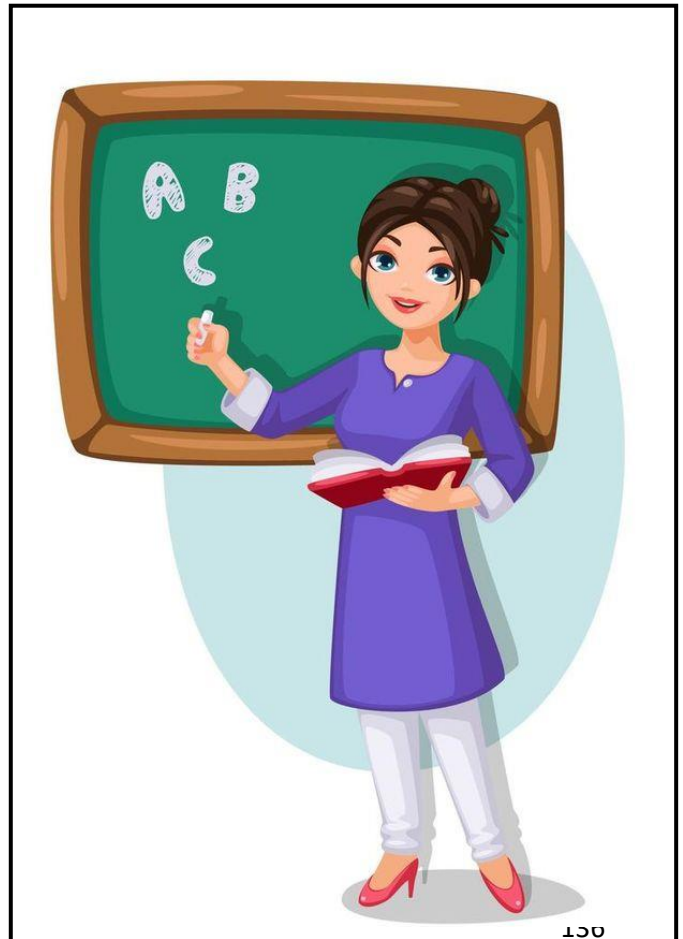
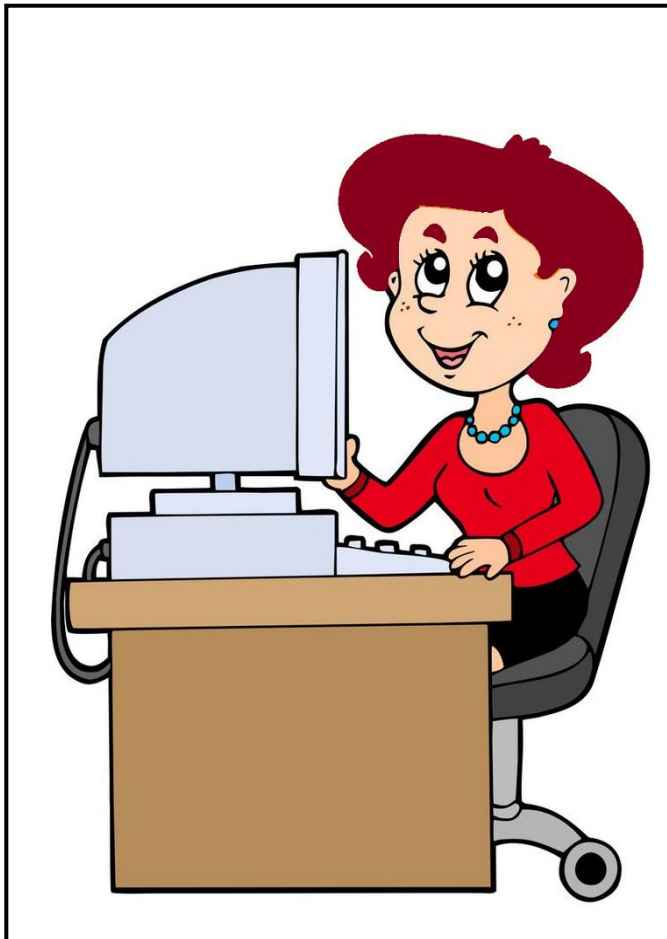


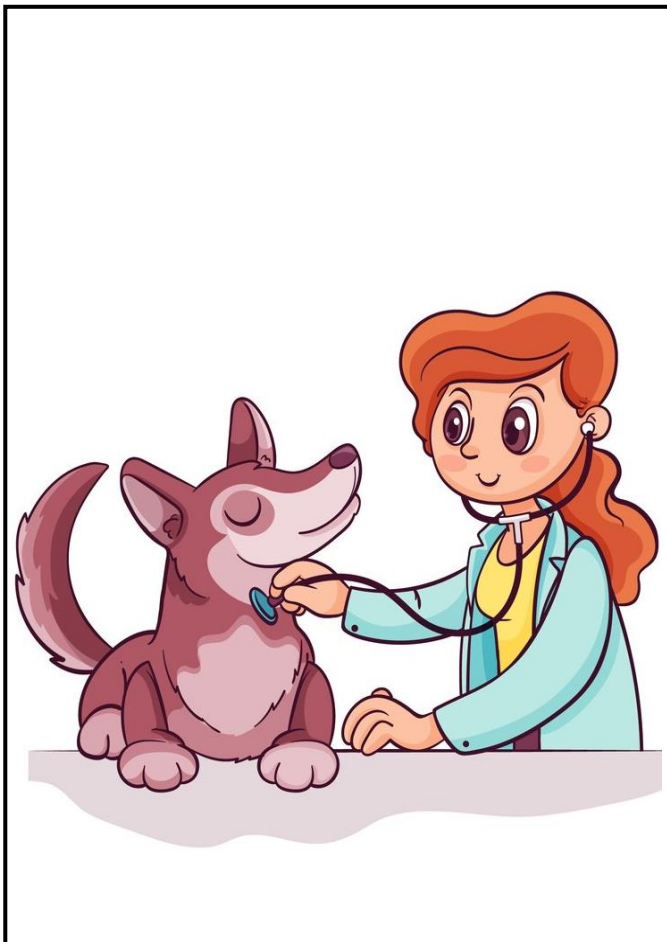












LES CARTES DES OBJETS ASSOCIES

Plaque 1 – Éléments associés aux métiers

Une piqûre (le docteur)	Un stéthoscope (Le pédiatre)
Un pansement (l'infirmier)	Une pince - Un miroir (Le dentiste)
Des médicaments (le pharmacien)	Un tuyau (Le pompier)

Plaque 2 – Éléments associés aux métiers

Un sifflet (Le policier)	Un uniforme (Le militaire)
Une clé (le mécanicien)	Un avion (Le pilote d'avion)
Un taxi (Le chauffeur de taxi)	Des lettres (Le facteur)

Plaque 3 – Éléments associés aux métiers

Un sifflet (Le policier)	Un uniforme (Le militaire)
Une clé (le mécanicien)	Un avion (Le pilote d'avion)
Un taxi (Le chauffeur de taxi)	Des lettres (Le facteur)

Plaque 4 – Éléments associés aux métiers

Un pinceau (Le peintre)	Une scie (Le menuisier)
Une pince (le plombier)	Une brique (Le maçon)
Des fruits de mer : crevettes, moules, calamars (Le poissonnier)	Une balance (Le marchand de légumes)

Plaque 5 – Éléments associés aux métiers

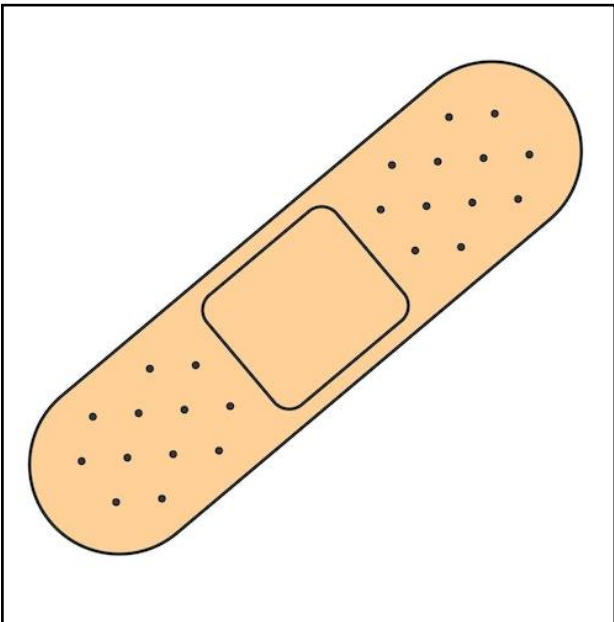
Un couteau (Le boucher)	Une corbeille de pain (Le boulanger)
Un tracteur (Le fermier)	Un plateau (Le serveur)
Une marmite (Le cuisinier)	Un marteau (Le cordonnier)

Plaque 6 – Éléments associés aux métiers

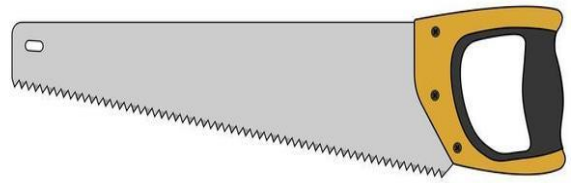
Une brosse, un peigne, un rasoir, un pinceau (Le coiffeur)	Du fil, une aiguille (La couturière)
Un ordinateur (Le secrétaire)	Des outils de la classe (L'éducateur)
Une guitare (Le chanteur)	Un micro (Le présentateur)

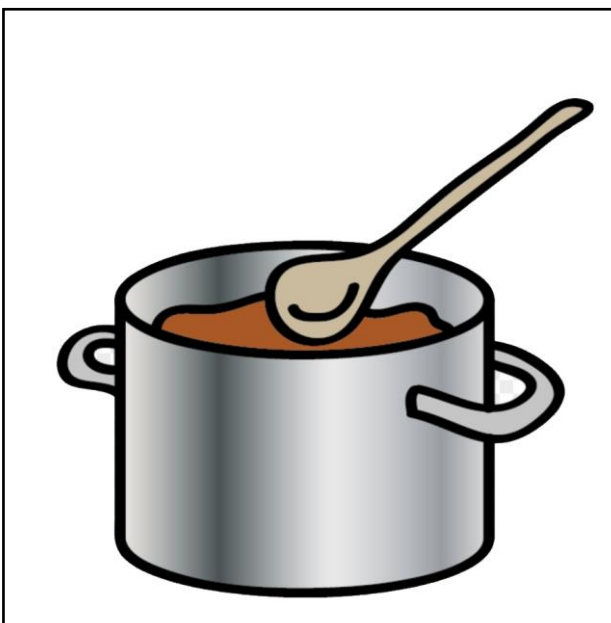
Plaque 7 – Éléments associés aux métiers

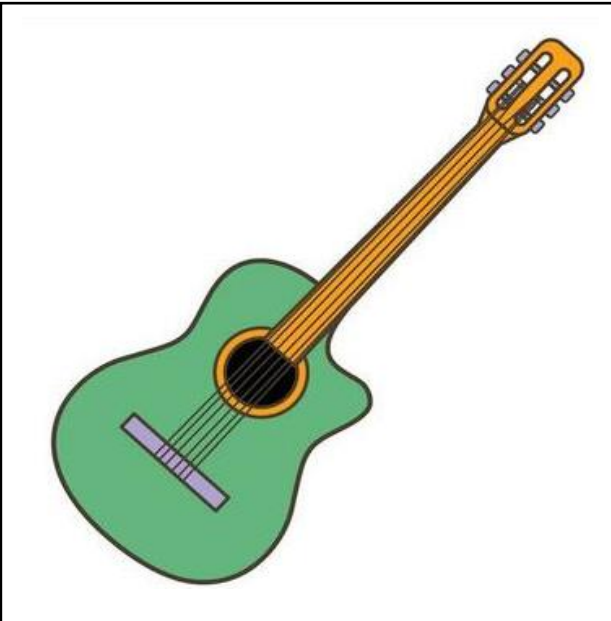
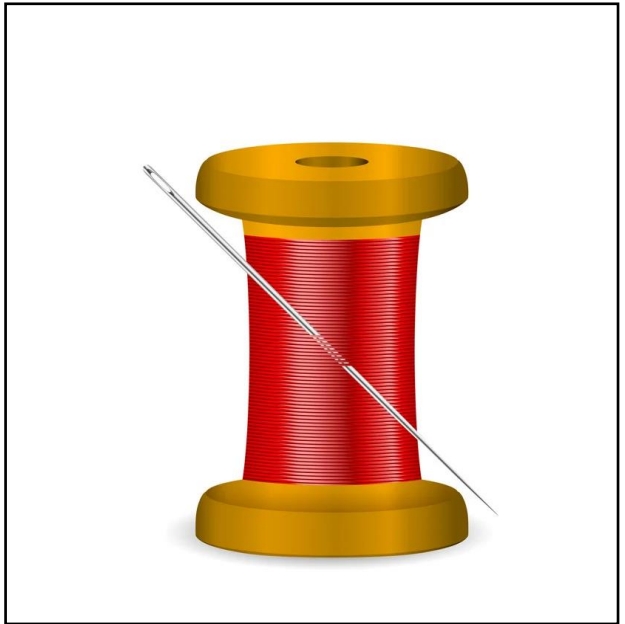
Un chat malade (Le vétérinaire)	Une caisse enregistreuse (La caissière)
---------------------------------	---

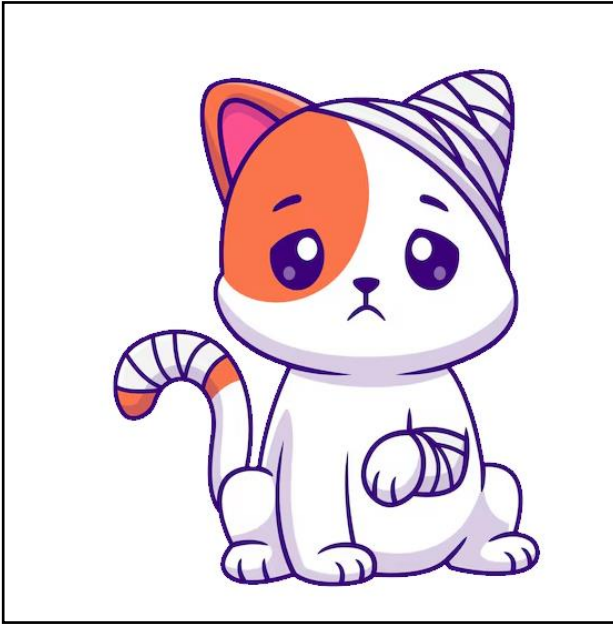












LES ACTIVITES LUDIQUES

AUTOUR DES CARTES ALIMENTAIRES

FABRICATION

Photocopier les plaques des cartes alimentaires de format A4

Coller les photocopies sur des plaques de carton format A4

Laisser sécher

Plastifier

Découper la plaque en six cartes alimentaires.

Selon son objectif, l'éducateur peut fabriquer les 90 cartes des aliments ou bien effectuer une sélection des plaques de jeu.

OBJECTIFS DES CARTES ALIMENTAIRES

- **Reconnaître et nommer des aliments relevant des différents groupes alimentaires**
- **S'initier à classer les aliments selon leur groupe alimentaire**
- **S'initier à composer un menu équilibré**

AUTRES OBJECTIFS MOBILISES

- Décrire une image
- Se faire comprendre
- Exprimer son avis, ses préférences, ses goûts
- Trier, classer des aliments selon différents critères
- Ecouter celui qui parle
- Attendre son tour

JEU 1 : PRESENTATION DES CARTES ALIMENTAIRES

OBJECTIF

Acquérir le vocabulaire des aliments

Matériel

6 cartes des aliments

Déroulement

1^{ère} étape : présentation de 6 cartes

L'éducateur pose une à une les cartes des 6 aliments sur la table et demande aux enfants de dire le nom de l'aliment et sa description : couleur, forme, goût...

L'éducateur est vigilant à la bonne prononciation des mots. Il fait répéter le nom de l'aliment par tous les enfants.

Chaque fois qu'une carte est nommée, elle est placée sur la table de façon à ce que les dessins soient bien visibles pour les enfants.

2^{ème} étape :

Les 6 cartes sont posées au centre de la table, face cachée. Chaque enfant pioche une carte et dit son nom

- Si bonne réponse, il ramasse la carte
- Si mauvaise réponse, il repose la carte.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

JEU 2- MON ALIMENT PREFERE

Matériel

Cartes des aliments (Le nombre de cartes retenu varie selon le niveau d'acquisition du vocabulaire des enfants et selon le jeu choisi)

Objectifs

- **Acquérir le vocabulaire des aliments**
- **Construire une phrase sur le modèle : « *Mon aliment préféré est...* »**

Déroulement

1^{ère} étape : présentation des cartes

L'éducateur pose une à une les cartes des aliments sur la table et demande aux enfants de dire le nom de l'aliment et sa description : couleur, forme, goût...

L'éducateur est vigilant à la bonne prononciation des mots. Il fait répéter le nom de l'aliment par tous les enfants.

Chaque fois qu'une carte est nommée, elle est placée sur la table de façon à ce que les dessins soient bien visibles pour les enfants.

2^{ème} étape : expression d'une préférence

L'éducateur demande aux enfants de dire le nom de leur aliment préféré (parmi les cartes posées).

L'enfant doit construire la phrase suivante : « *Mon aliment préféré est...* »

L'éducateur veille à la justesse de la phrase.

JEU 3- ŒIL DE LYNX

Matériel

Une cinquantaine (au minimum) de cartes des aliments

OBJECTIF

- **Acquérir le vocabulaire des aliments**

Déroulement

1^{ère} étape : présentation des cartes

L'éducateur pose les cartes des aliments sur la table et demande aux enfants de piocher une carte et de dire son nom.

- Si bonne réponse, il ramasse la carte
- Si mauvaise réponse, il repose la carte.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

2^{ème} étape : œil de lynx

L'éducateur pose les cartes des aliments sur la table, face visible de façon désordonnée.

L'éducateur explique la règle du jeu : « Je vais dire le nom d'une carte qui se trouve sur la table. Celui qui est le plus rapide à repérer, à montrer et à nommer la même image, gagne la carte.

LE BUT DU JEU : Ramasser le plus de cartes possibles.

JEU 4 - MON ALIMENT CONNU

Matériel

Cartes des aliments (Le nombre de cartes retenu varie selon le niveau d'acquisition du vocabulaire des enfants et selon le jeu choisi)

OBJECTIFS

- **Acquérir le vocabulaire des aliments**
- **Construire une phrase sur le modèle** : « *J'ai déjà mangé ... Je n'ai jamais mangé ...* »

Déroulement

1^{ère} étape : **présentation des cartes**

L'éducateur pose une à une les cartes des aliments sur la table et demande aux enfants de dire le nom de l'aliment et sa description : couleur, forme, goût...

L'éducateur est vigilant à la bonne prononciation des mots. Il fait répéter le nom de l'aliment par tous les enfants.

Chaque fois qu'une carte est nommée, elle est placée sur la table de façon à ce que les dessins soient bien visibles pour les enfants.

2^{ème} étape : **expression d'une connaissance**

L'éducateur pose les cartes des aliments sur la table, face invisible de façon désordonnée.

L'éducateur demande aux enfants dire s'ils ont déjà mangé ou pas d'un aliment.

Un enfant est désigné il pioche une carte et doit construire la phrase suivante : « J'ai déjà mangé ... ou au contraire *je n'ai jamais mangé de ...* » en nommant l'aliment pioché.

L'éducateur veille à la justesse de la phrase.

JEU 5 – MES GOUTS ALIMENTAIRES

Matériel

Cartes des aliments (Le nombre de cartes retenu varie selon le niveau d'acquisition du vocabulaire des enfants et selon le jeu choisi)

OBJECTIFS

- **Acquérir le vocabulaire des aliments**
- **Construire une phrase sur le modèle : « J'aime ... Je n'aime pas ... »**

Déroulement

1^{ère} étape : présentation des cartes

L'éducateur pose une à une les cartes des aliments sur la table et demande aux enfants de dire le nom de l'aliment et sa description : couleur, forme, goût...

L'éducateur est vigilant à la bonne prononciation des mots. Il fait répéter le nom de l'aliment par tous les enfants.

Chaque fois qu'une carte est nommée, elle est placée sur la table de façon à ce que les dessins soient bien visibles pour les enfants.

2^{ème} étape : expression d'une connaissance

L'éducateur pose les cartes des aliments sur la table, face invisible de façon désordonnée.

L'éducateur demande aux enfants dire s'ils aiment ou pas un aliment.

Un enfant est désigné il pioche une carte et doit construire la phrase suivante : « J'aime ... ou au contraire *je n'aime pas* ... » en nommant l'aliment pioché.

L'éducateur veille à la justesse de la phrase.

JEU 6 – DEVINETTES

Matériel

Cartes des aliments (qui correspondent aux réponses aux devinettes)

Une pomme de terre	Des pâtes
De l'eau	Du beurre
Du riz	De la viande
Une sardine	Une carotte
Du pain	Un abricot
Du lait	Un artichaut
Des lentilles	Un oignon
De l'huile d'olive	Du couscous
Du Poulet	Une pastèque
Un œuf	

OBJECTIFS

- Comprendre une question
- Utiliser le vocabulaire des aliments

Déroulement

1^{ère} étape : présentation des cartes

L'éducateur pose une à une les cartes des aliments sur la table et demande aux enfants de dire le nom de l'aliment et sa description : couleur, forme, goût...

L'éducateur est vigilant à la bonne prononciation des mots. Il fait répéter le nom de l'aliment par tous les enfants.

Chaque fois qu'une carte est nommée, elle est placée sur la table de façon à ce que les dessins soient bien visibles pour les enfants.

2^{ème} étape : devinettes

L'éducateur pose une devinette.

Un enfant désigné par l'éducateur ramasse la carte qui correspond à la réponse et dit le nom de l'aliment.

- Si bonne réponse, il ramasse la carte
- Si mauvaise réponse, il repose la carte.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

Les devinettes sur les aliments

- * Grâce à moi, tu peux faire des frites. Qui suis-je ? (*La pomme de terre*)
- * Je suis la seule boisson indispensable à la vie. Qui suis-je ? (*L'eau*)
- * Je suis blanc, et les Chinois me dégustent à la baguette. Qui suis-je ? (*Le riz*)
- * Je vis dans la mer, et j'ai des arêtes. Qui suis-je ? (*la sardine*)
- * Tu me trempe dans la sauce de ton tajine. Qui suis-je ? (*Le pain*)
- * Je suis ta première nourriture dès que tu viens au monde. Qui suis-je ? (*Le lait*)
- * Je suis un tout petit rond mais attention je contiens du fer. Qui suis-je ? (*Les lentilles*)
- * Si tu presses les olives, je coulerai. Qui suis-je ? (*L'huile d'olive*)
- * Pour me manger, tu dois retirer mes plumes. Qui suis-je ? (*Le poulet*)
- * Demande à la poule de te faire un cadeau et tu pourras me savourer. Qui suis-je ? (*L'œuf*)
- * Les Italiens me consomment sous toutes les formes. Qui suis-je ? (*Les pâtes*)
- * Je suis jaune et si tu me laisses à la chaleur, je deviendrai liquide. Qui suis-je ? (*Le beurre*)
- * Le boucher me découpe en morceau. Qui suis-je ? (*La viande*)
- * Je suis le plat préféré du lapin. Qui suis-je ? (*La carotte*)
- * Quand tu m'auras dégusté tu pourras fabriquer un sifflet. Qui suis-je ? (*L'abricot*)
- * Plus tu me manges, plus je prends de place dans ton assiette. Qui suis-je ? (*L'artichaut*)
- * Si tu me pèles, tu pleureras. Qui suis-je ? (*L'oignon*)
- * Je suis le plat du vendredi. Qui suis-je ? (*Le couscous*)
- * Je suis verte, l'intérieur de ma maison est rouge et mes habitants sont noirs. Qui suis-je ? (*La pastèque*)

JEU 7 – CHERCHE LA RECETTE

Matériel

Cartes des plats cuisinés

Un couscous

Une omelette

De la salade

De la purée

Une pizza

Un tajine de légumes

Une soupe (de légumes)

Un sandwich

Cartes des aliments

OBJECTIFS

- **Utiliser le vocabulaire des aliments**
- **Retrouver les aliments qui composent les plats cuisinés**

Déroulement

1^{ère} étape : présentation des cartes

L'éducateur pose une à une les cartes des aliments sur la table et demande aux enfants de dire le nom des plats cuisinés.

L'éducateur est vigilant à la bonne prononciation des mots. Il fait répéter le nom de l'aliment par tous les enfants.

Chaque fois qu'une carte est nommée, elle est placée sur la table de façon à ce que les dessins soient bien visibles pour les enfants.

2^{ème} étape : cherche la recette

L'éducateur distribue une carte de plat cuisiné par groupe de deux enfants. Il met toutes les cartes des aliments sur la table.

Chaque binôme doit retrouver les cartes d'aliments qui composent leur plat cuisiné.

Puis, chaque binôme, à tour de rôle, présente aux autres enfants leur recherche. Les enfants observateurs valident ou pas et complètent si nécessaire la recherche de leurs camarades.

JEU 8 – TRIER LES FRUITS

Matériel

Cartes des aliments

OBJECTIFS

- **Utiliser le vocabulaire des aliments**
- **Trier les fruits**

Déroulement

1^{ère} étape : Triage des fruits

L'éducateur pose toutes les cartes des aliments sur la table et demande aux enfants de trier les fruits.

2^{ème} étape : Présentation du tri

Les enfants donnent le nom des fruits qu'ils ont triés.

L'éducateur valide et complète si nécessaire. Il profite de cette activité pour donner des informations aux enfants sur l'intérêt de manger des fruits.

Les fruits contiennent de nombreuses vitamines qui nous permettent d'être en forme et de lutter contre les maladies.

On peut manger des fruits au dessert mais aussi au moment du goûter.

JEU 9 – TRIER LES LEGUMES

Matériel

Cartes des aliments

OBJECTIFS

- **Utiliser le vocabulaire des aliments**
- **Trier les légumes**

Déroulement

1^{ère} étape : Triage des légumes

L'éducateur pose toutes les cartes des aliments sur la table et demande aux enfants de trier les légumes.

2^{ème} étape : Présentation du tri

Les enfants donne le nom des légumes qu'ils ont triés.

L'éducateur valide et complète si nécessaire. Il profite de cette activité pour donner des informations aux enfants sur l'intérêt de manger des légumes.

Les légumes contiennent de nombreuses vitamines qui nous permettent d'être en forme et de lutter contre les maladies.

On peut manger des légumes dans les salades ou dans le tajine.

JEU 10– TRIER LES LAITAGES

Matériel

Cartes des aliments

OBJECTIFS

- **Utiliser le vocabulaire des aliments**
- **Trier les aliments à base de lait**

Déroulement

1^{ère} étape : Triage des aliments à base de lait

L'éducateur pose toutes les cartes des aliments sur la table et demande aux enfants de trier les aliments à base de lait.

2^{ème} étape : Présentation du tri

Les enfants donnent le nom des aliments qu'ils ont triés.

L'éducateur valide et complète si nécessaire. Il profite de cette activité pour donner des informations aux enfants sur l'intérêt de manger des laitages.

Les produits laitiers sont indispensables dans l'alimentation des enfants parce qu'ils grandissent très vite.

Le calcium contenu dans les laitages est indispensable à la fabrication de l'os et au maintien de sa solidité.

On peut manger des laitages au petit déjeuner, au dessert et au moment du goûter.

JEU 11– TRIER LES BOISSONS

Matériel

Cartes des aliments

OBJECTIFS

- **Utiliser le vocabulaire des aliments**
- **Trier les liquides**

Déroulement

1^{ère} étape : Triage tous les cartes qui représentent des boissons

L'éducateur pose toutes les cartes des aliments sur la table et demande aux enfants de trier tous les aliments que l'on peut boire.

2^{ème} étape : Présentation du tri

Les enfants donne le nom des aliments qu'ils ont triés.

L'éducateur valide et complète si nécessaire. Il profite de cette activité pour donner des informations aux enfants sur :

- L'importance de l'eau pour notre santé (elle débarrasse notre corps des déchets, elle aide à bien digérer, elle maintient notre corps en bonne santé)
- L'origine de l'eau que nous buvons (l'eau des cours d'eau qui suit de très nombreux traitements pour la débarrasser des microbes)
- Le risque de boire des boissons trop sucrés. (Mauvaise habitude qui peut faire grossir et entraîner des maladies). Réserver les boissons sucrées pour les fêtes.

ACTIVITES AUTRES D'EDUCATION A LA SANTE

J'ai soif	Trier les boissons Se familiariser avec le groupe des boissons S'interroger sur la provenance des boissons Expliquer les dangers des boissons sucrées
Composer un petit déjeuner	Développer le vocabulaire des aliments Se familiariser avec les notions d'équilibre alimentaire
Composer un repas simple de mi journée	Développer le vocabulaire des aliments Se familiariser avec les notions d'équilibre alimentaire
Composer un repas simple du soir	Développer le vocabulaire des aliments Se familiariser avec les notions d'équilibre alimentaire
Classer les aliments qui nécessitent une réfrigération	Nommer les aliments Se familiariser avec des notions de conservation des aliments
Découvrir les différentes saveurs des aliments	Développer le vocabulaire des aliments Discerner les 4 saveurs : sucrée, salée, acide, amer

VOCABULAIRE ASSOCIE

- Les couleurs : rouge, jaune, orange, vert, blanc...
- Manger, boire, goûter, aimer, préférer, détester, cuisiner, ...
- Sucré, salé, amer, acide, piquant...
- Les légumes, les fruits, les laitages, les sucreries...
- La ferme, le fermier, le pêcheur, le marchand de légume, l'épicier, le boulanger...
- Le petit-déjeuner, le déjeuner, le goûter, le dîner
- Le frigo, le four
- Froid, chaud, glacé

LES CARTES DE NOTRE ALIMENTATION

Plaque 1 – LES FRUITS

Une pastèque	Un melon
Une pomme	Une orange
Une poire	Du raisin

Plaque 2 – LES FRUITS

Une mandarine	Une fraise
Un abricot	Une pêche
Une banane	Des cerises

Plaque 3 – LES FRUITS

Une figue	Une grenade
Des mûres	Des glands
Un avocat	Un ananas

Plaque 4 – LES LEGUMES

Une tomate	Un concombre
Une aubergine	Une courgette
Un artichaut	Une carotte

Plaque 5 – LES LEGUMES

Un poivron	Une pomme de terre - une patate
Des petits pois	Des haricots verts
Un chou-fleur	Un chou

Plaque 6 – LES LEGUMES

Une salade	Un radis
Des fèves	Un potiron – une citrouille
Un poireau	Un oignon

Plaque 7 – AUTRES

De l'ail	De l'oignon
Du persil	Des olives
De l'huile d'olive	De l'huile d'arachide

Plaque 8 – AUTRES

Des cacahuètes - Une cacahuète	De la margarine
Des amandes -Une amande	Des noix - une noix
Des dattes – Une datte	Un avocat

Plaque 9 – LES VIANDES ET POISSONS

De la viande	Une brochette de viande
Des saucisses – Une saucisse	De la viande hachée
Des sardines	Un poisson

Plaque 10 – LES PLATS CUISINÉS

Un poulet	Des œufs -un œuf
Une omelette	Un tajine de légumes
De la salade	Une soupe (de légumes)

Plaque 11 – LES PLATS CUISINÉS

Un couscous	Une pizza
Du macaroni – des pâtes	Des frites
De la purée	Un sandwich

Plaque 12 – LES CEREALES

Des lentilles	Du riz
Un pain	Une baguette
Des crêpes – une crêpe	Un croissant

Plaque 13 – LES PRODUITS LAITIERS

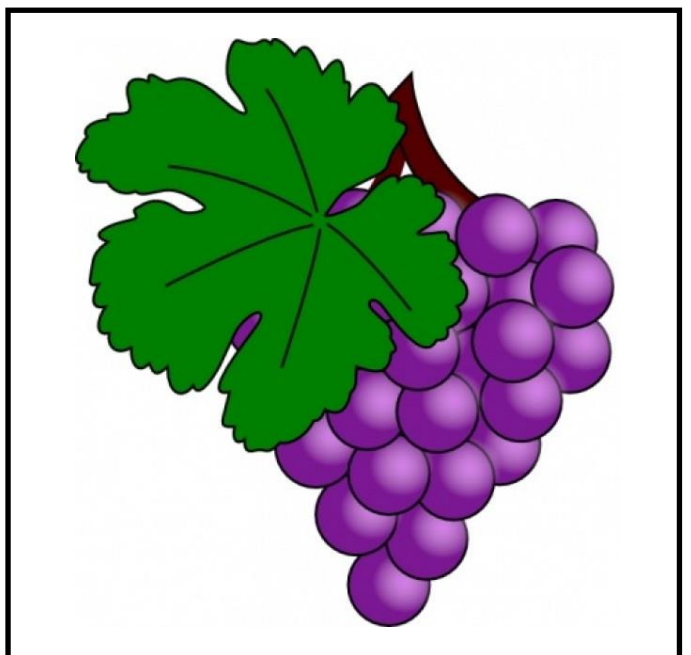
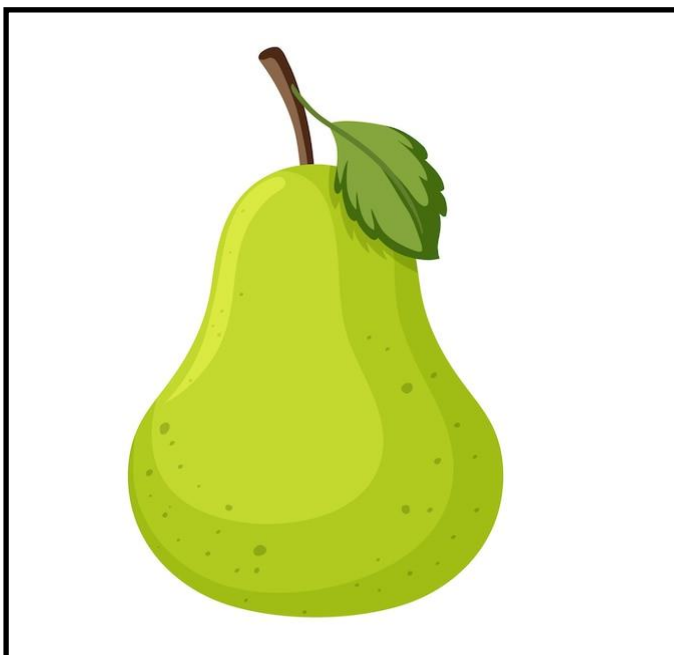
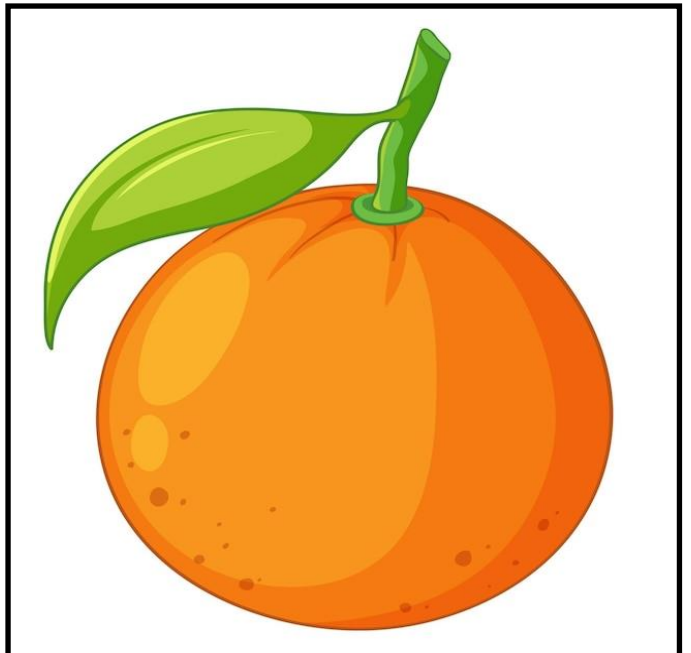
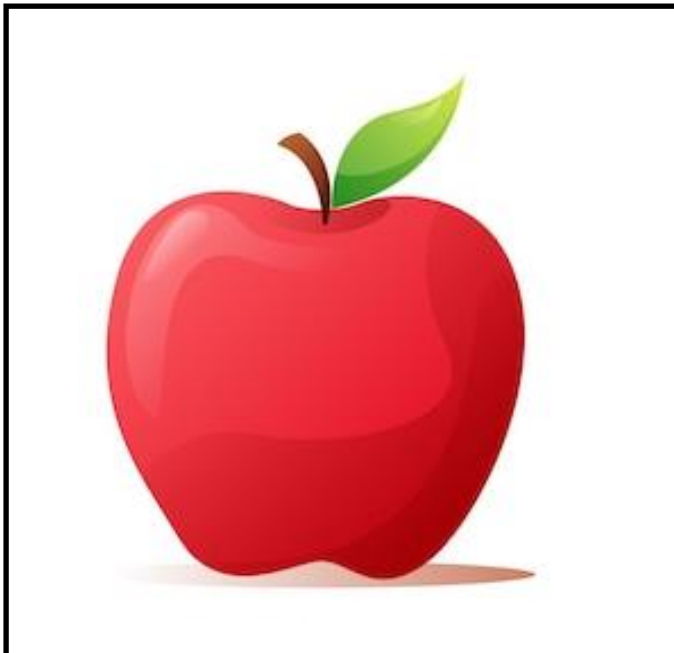
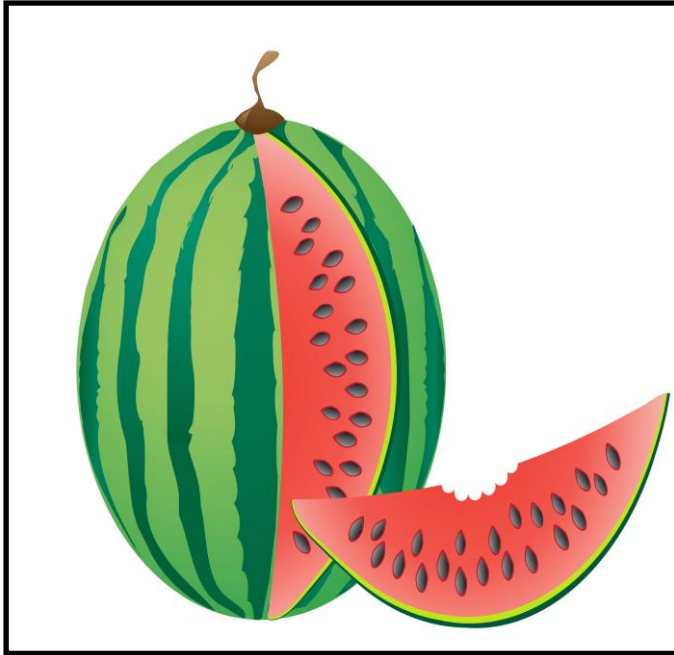
Un pain au chocolat	Du lait
Du fromage	Du beurre
Un yaourt	Un flan

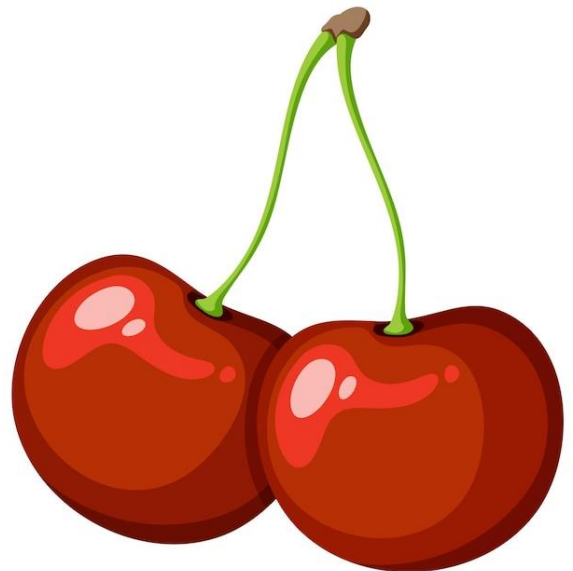
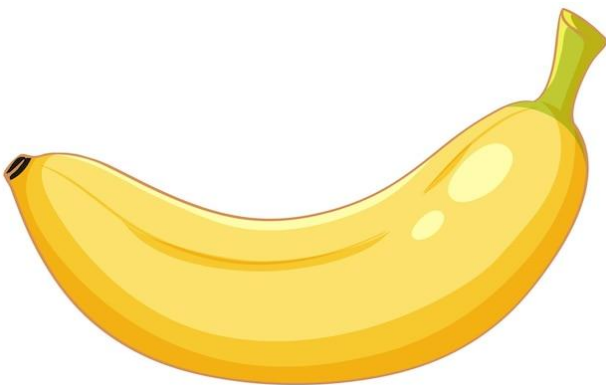
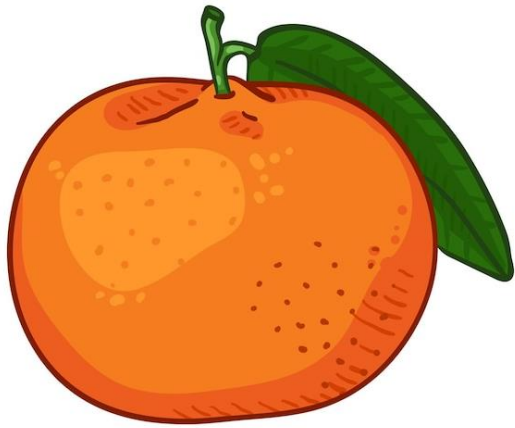
Plaque 14 – LES PRODUITS SUCRES

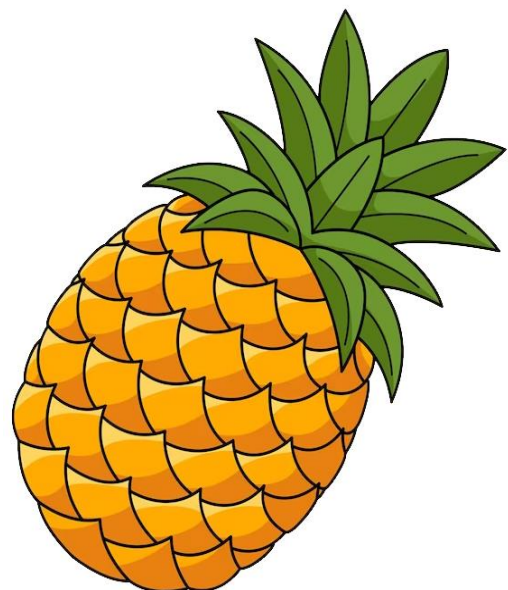
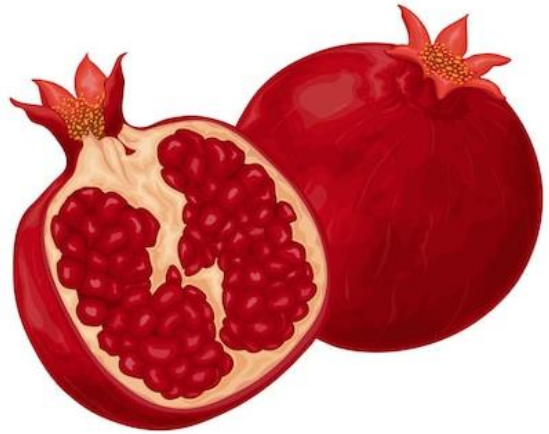
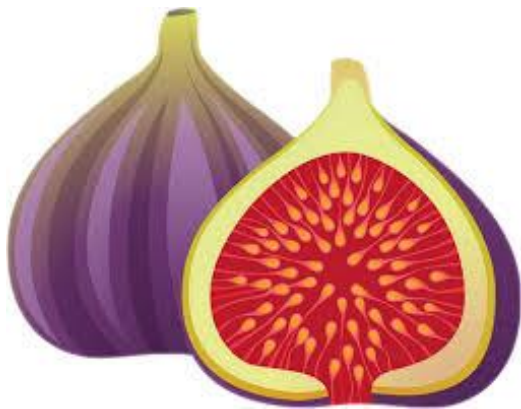
Une glace	Du chocolat
Un biscuit	Un gâteau
Une sucette	Un bonbon

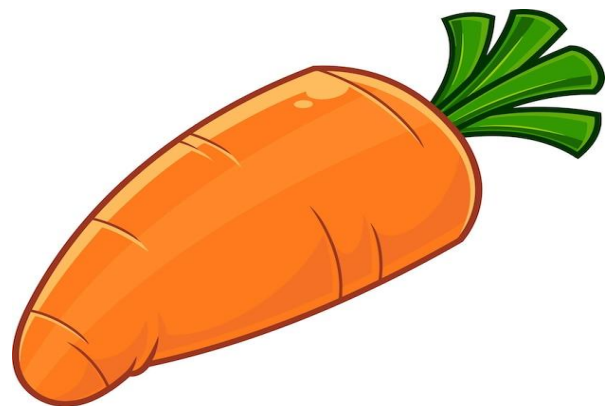
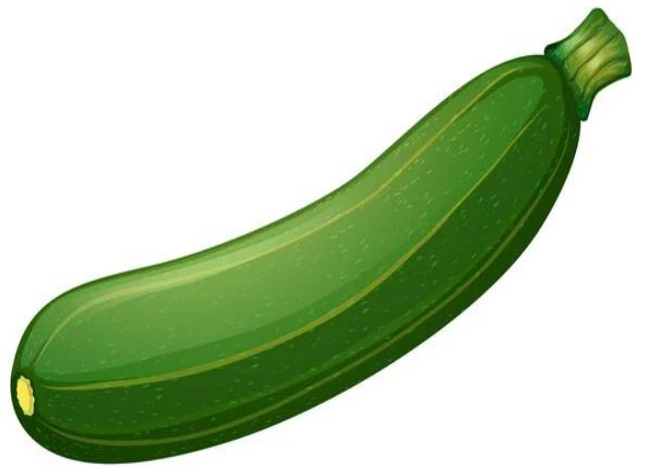
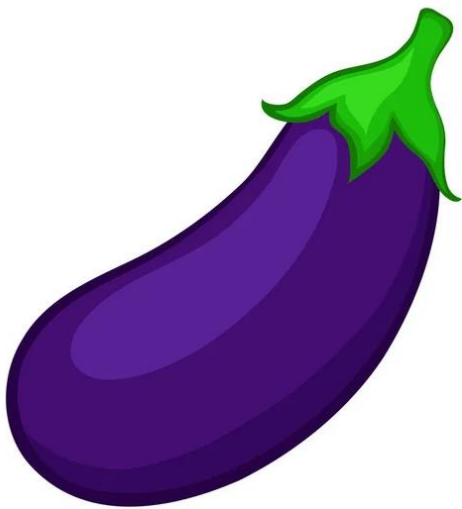
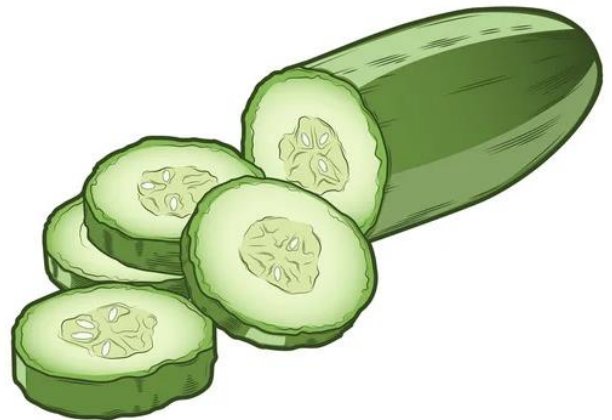
Plaque 15 – LES PRODUITS SUCRES ET AUTRES

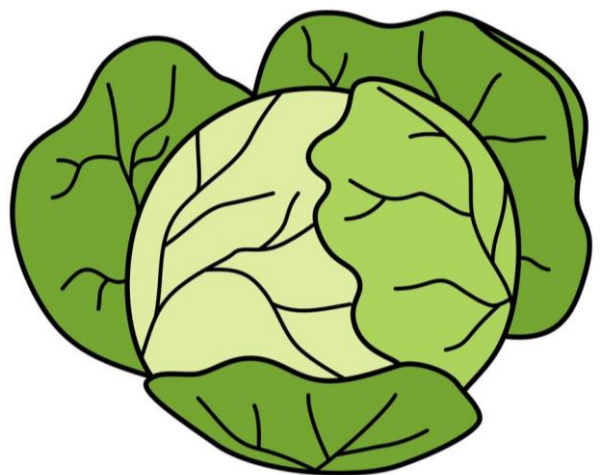
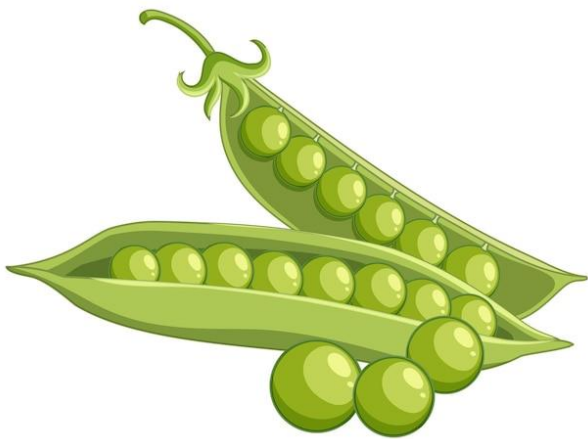
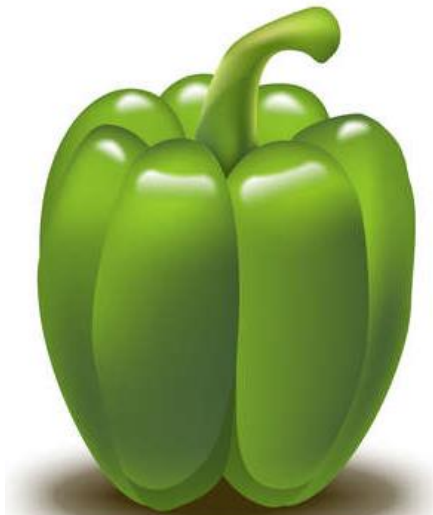
Du l'eau	Du thé
Un jus d'orange	Du soda
Du miel	Des morceaux de sucre

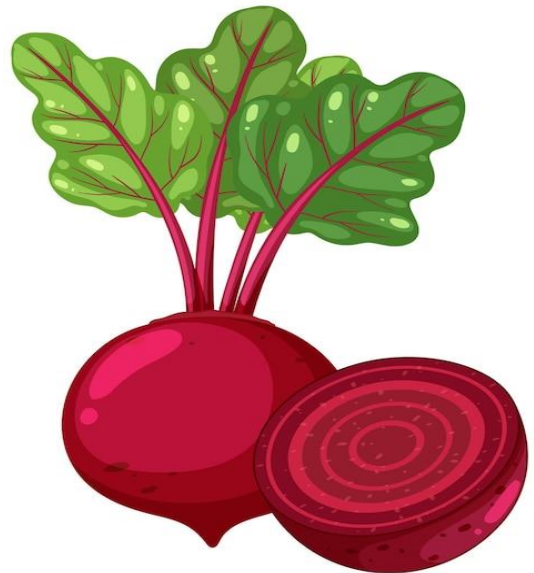
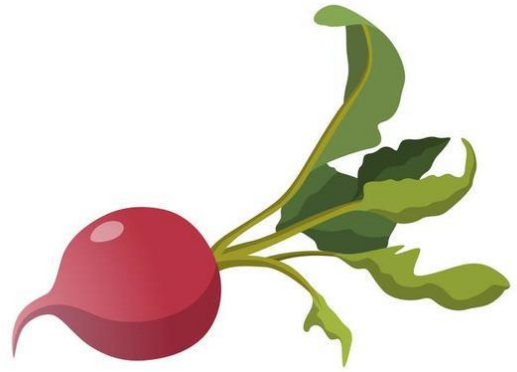


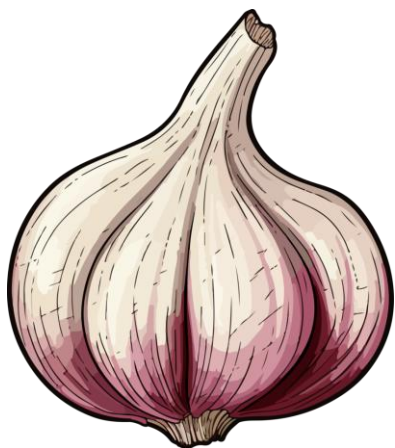


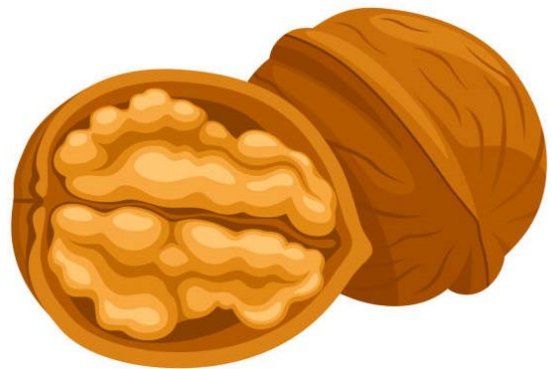


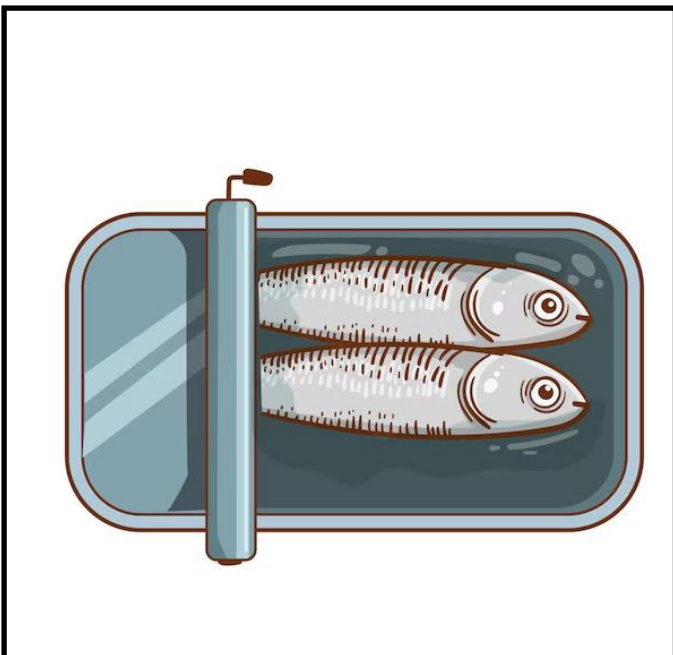
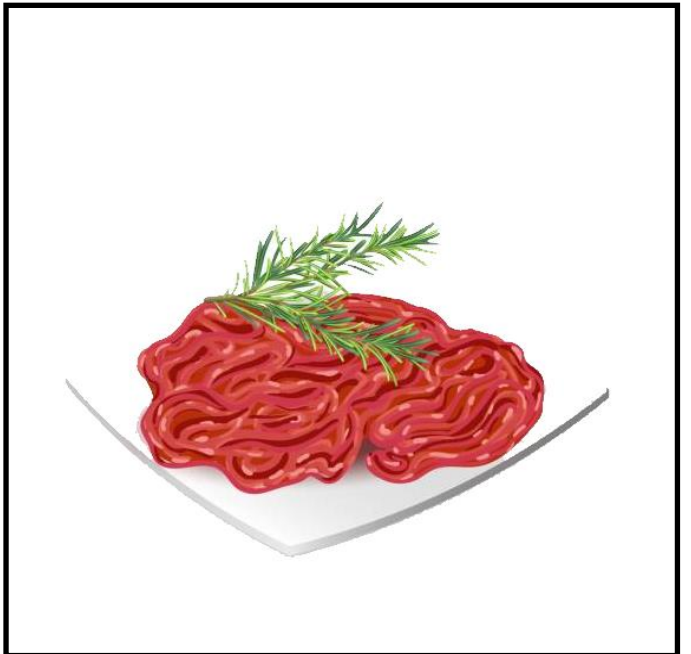
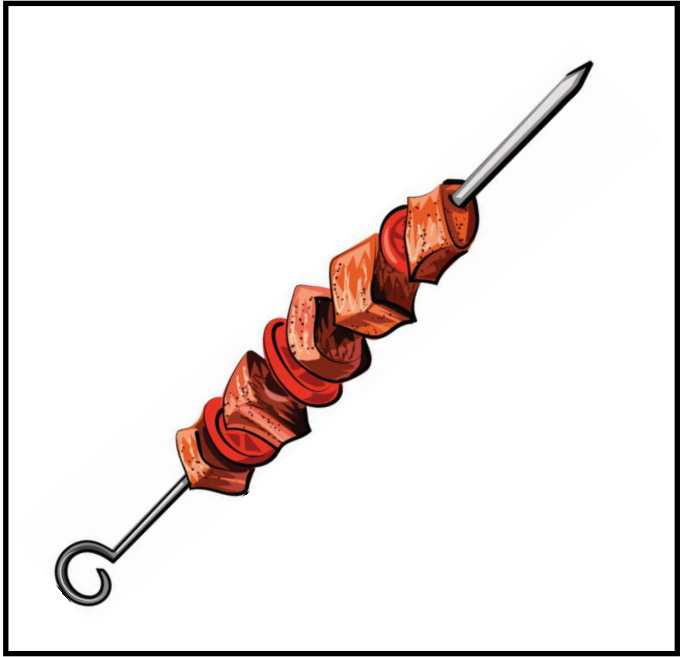
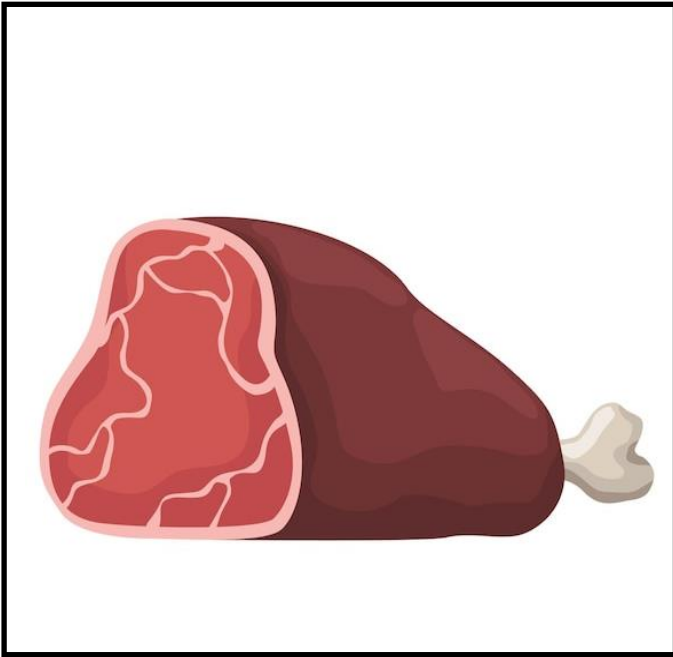


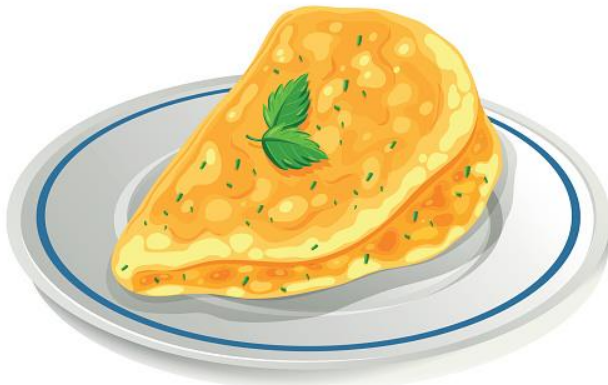
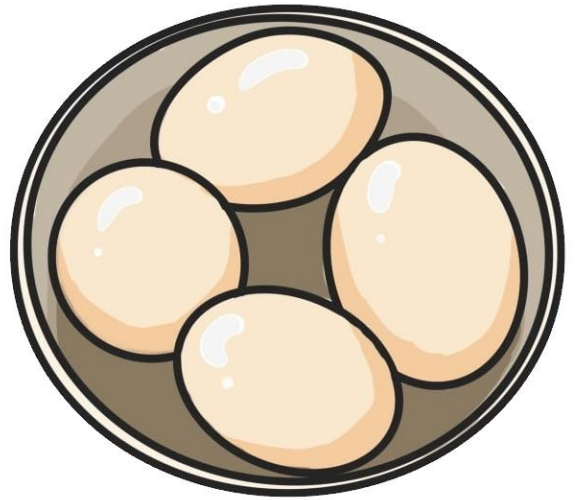
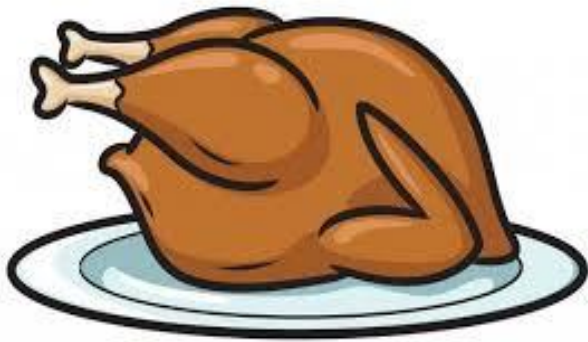


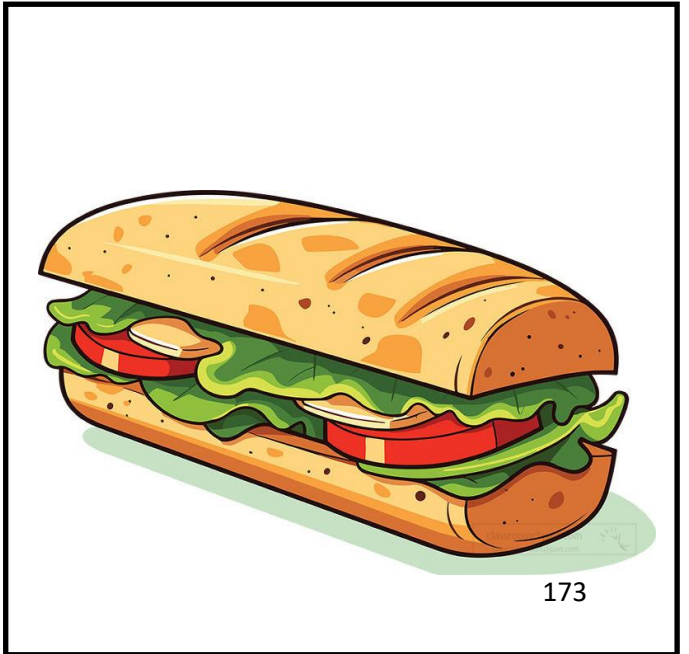
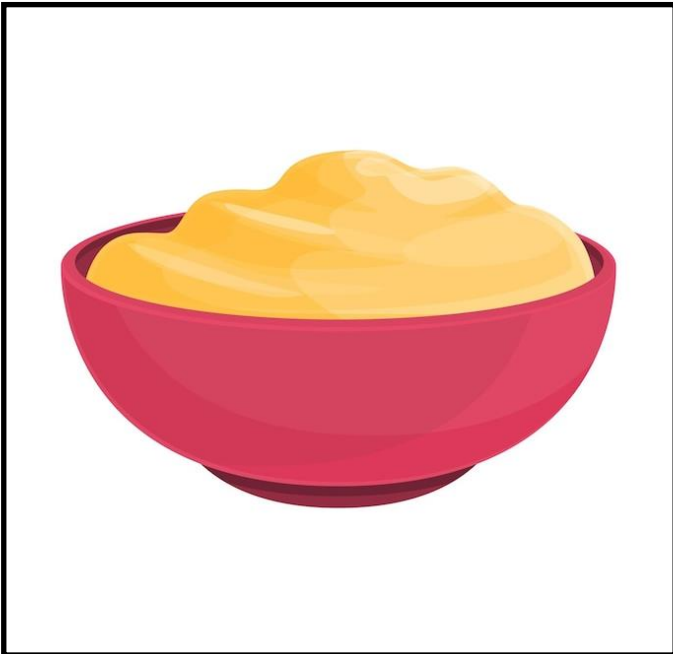
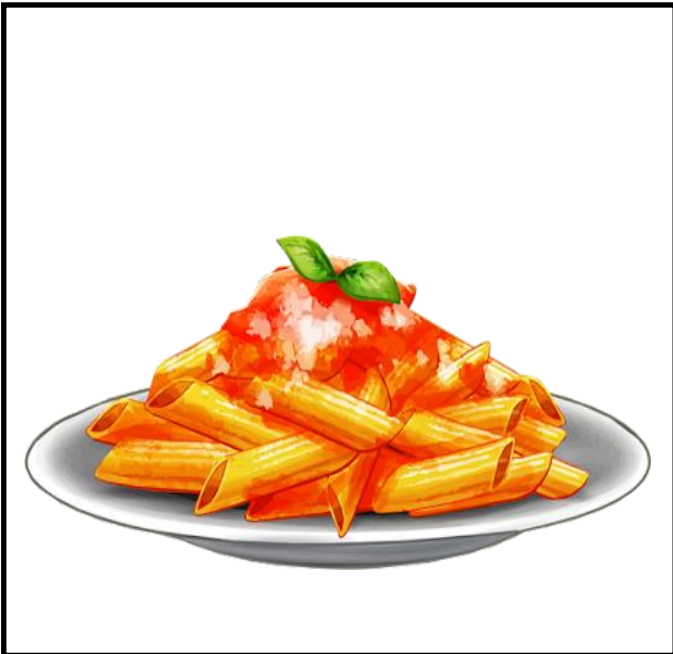


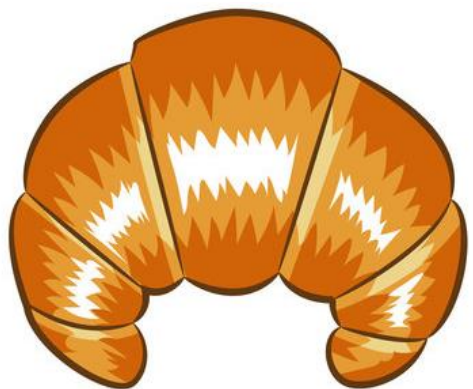
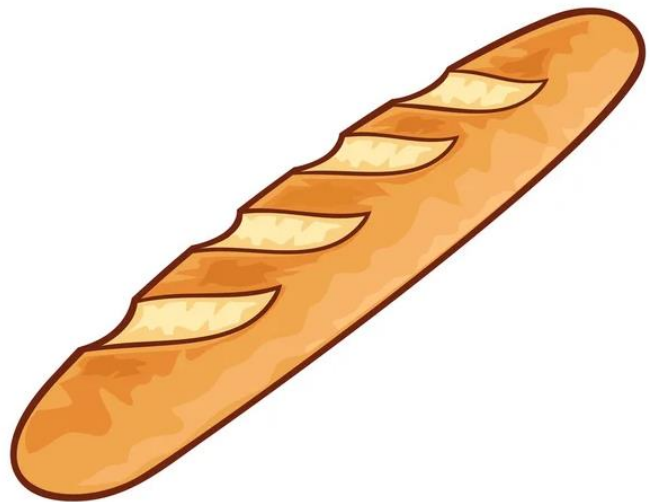


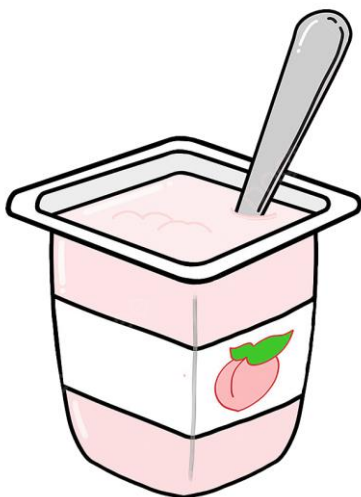
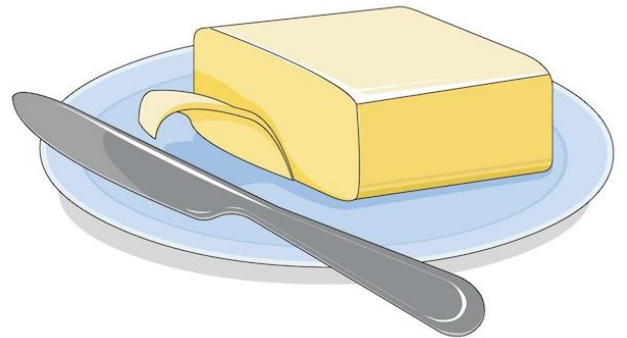


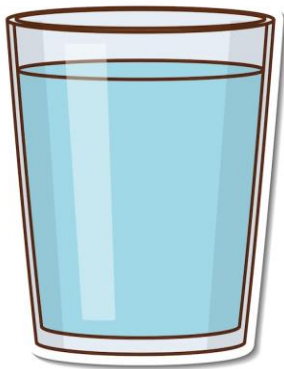


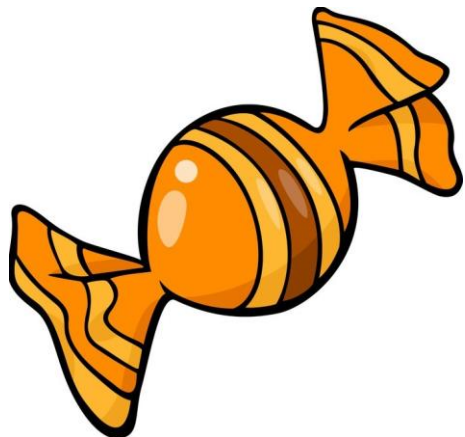












LES JEUX DE BINGO

LE BINGO DES ANIMAUX	180
LE BINGO DES CHIFFRES	187

LES ACTIVITES LUDIQUES

AUTOUR DU BINGO DES ANIMAUX

FABRICATION DU JEU DE BINGO DES ANIMAUX

Une photocopie de chaque plaque de format A4

Coller les photocopies sur des plaques de carton format A4

Laisser sécher

Plastifier

Découper les plaques des grandes images de animaux en 6 cartes

Découper les plaques des petites images des animaux en 2 plaques supports

OBJECTIF DU JEU DE BINGO DES ANIMAUX

- **Acquérir les noms des animaux.**
- **Développer du vocabulaire relatif à chaque animal (éléments descriptifs cri, actions).**

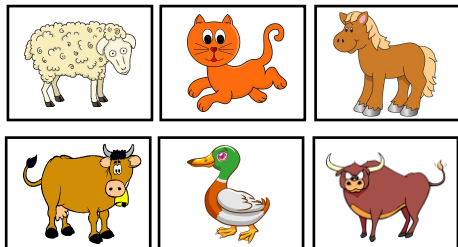
AUTRES OBJECTIFS MOBILISES

- Décrire une image
- Se faire comprendre
- Formuler avec précision une phrase interrogative.
- Savoir s'exprimer devant les autres.
- Répondre de façon appropriée aux questions.

JEU 1 : PRESENTATION DES CARTES DU JEU

MATERIEL

6 cartes des animaux



DEROULEMENT

1^{ère} étape : présentation de 6 cartes

L'éducateur pose une à une les cartes des 6 animaux sur la table et demande aux enfants de dire le nom de l'animal et de le décrire.

L'éducateur est vigilant à la bonne prononciation des mots. Il fait répéter le nom de l'animal par tous les enfants.

Chaque fois qu'une carte est nommée, elle est placée sur la table de façon à ce que les dessins soient bien visibles pour les enfants.

2^{ème} étape : Devinette

Toutes les cartes sont posées au centre de la table les unes à côté des autres. L'éducateur pose des devinettes, les enfants doivent montrer et nommer l'animal concerné.

Je te donne ma laine. Qui suis-je ? (Le mouton)

J'adore le lait et les souris. Qui suis-je ? (Le chat)

Je trotte et je fais des courses. Qui suis-je ? (Le cheval)

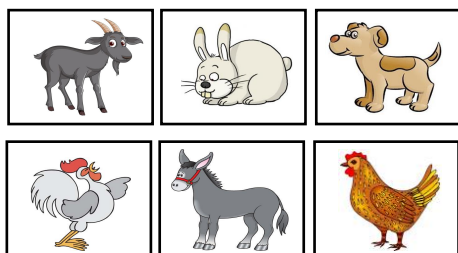
Je te donne mon lait. Qui suis-je ? (La vache)

Je cancanne et nage dans la mare. Qui suis-je ? (Le canard)

Je fonce comme un fou et j'ai des cornes. Qui suis-je ? (Le taureau)

JEU 2 : PRESENTATION DES CARTES DU JEU

6 cartes des animaux



DEROULEMENT

1^{ère} étape : présentation de 6 cartes

L'éducateur pose une à une les cartes des 6 animaux sur la table et demande aux enfants de dire le nom de l'animal et de le décrire.

L'éducateur est vigilant à la bonne prononciation des mots. Il fait répéter le nom de l'animal par tous les enfants.

Chaque fois qu'une carte est nommée, elle est placée sur la table de façon à ce que les dessins soient bien visibles pour les enfants.

2^{ème} étape : Devinette

Toutes les cartes sont posées au centre de la table les unes à côté des autres. L'éducateur pose des devinettes, les enfants doivent montrer et nommer l'animal concerné.

J'ai une barbichette et des cornes. Qui suis-je ? (La chèvre)

Je suis le gardien de la maison. Qui suis-je ? (Le chien)

Je tire la charrette et porte les marchandises. Qui suis-je ? (L'âne)

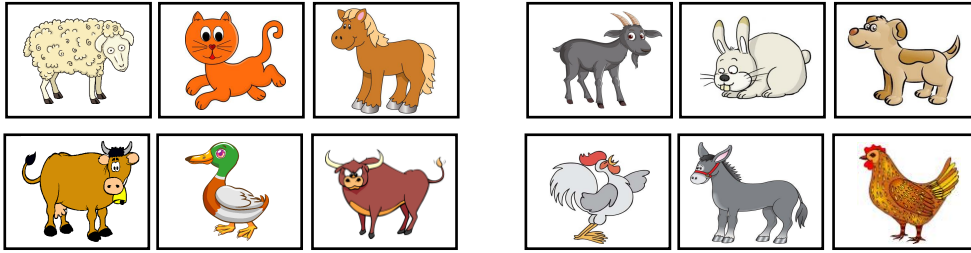
J'ai de longues oreilles et j'adore les carottes. Qui suis-je ? (Le lapin)

Je réveille le fermier tous les matins. Qui suis-je ? (Le coq)

Je te donne mes bons œufs. Qui suis-je ? (La poule)

JEU 3 : RECONNAITRE LES ANIMAUX

12 cartes des animaux



DEROULEMENT

1^{ère} étape : Acquisition du nom des animaux

L'éducateur pose les 12 cartes des animaux sur la table, face visible.

Chaque enfant pioche une carte et dit son nom.

- Si bonne réponse, l'enfant ramasse la carte
- Si mauvaise réponse, l'enfant repose la carte (nom de l'animal, articulation, article)
- L'éducateur demande à tous les enfants de répéter le nom de l'animal.

2^{ème} étape : Mime

L'éducateur pose les 12 cartes des animaux sur la table, face cachée.

Chaque enfant pioche une carte et mime son animal devant les autres enfants. Les autres enfants regardent, un enfant est désigné et dit le nom de l'animal.

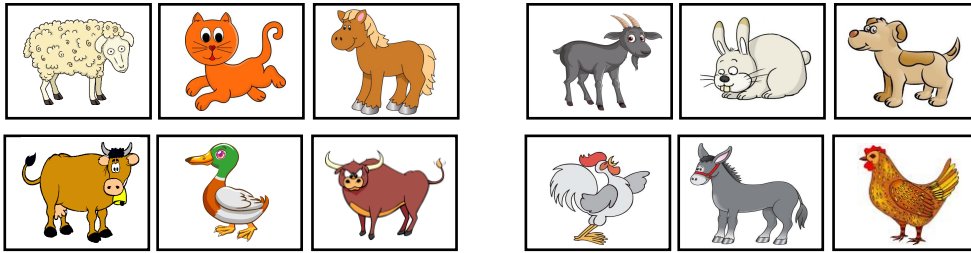
- Si bonne réponse, l'enfant ramasse la carte
- Si mauvaise réponse, l'enfant repose la carte (nom de l'animal, articulation, article)

L'éducateur demande à tous les enfants de répéter le nom de l'animal.

JEU 4 : QUI SUIS-JE ?

MATERIEL

12 cartes des animaux



DEROULEMENT

1^{ère} étape : Rappel des noms des animaux

L'éducateur pose les 12 cartes des animaux sur la table, face cachée.

Chaque enfant pioche une carte et dit son nom.

- Si bonne réponse, l'enfant ramasse la carte
- Si mauvaise réponse, l'enfant repose la carte (nom de l'animal, articulation, article)

L'éducateur demande à tous les enfants de répéter le nom de l'animal.

2^{ème} étape : Qui suis-je ?

L'éducateur donne une carte à un enfant. Il ne doit pas la montrer. Les autres enfants doivent deviner sa carte. Pour cela, ils posent des questions auxquelles l'enfant ne peut répondre que par « oui » ou par « non ».

Exemple :

Est-ce que tu as des cornes ?

- Si la réponse est affirmative, le joueur qui a posé la question peut proposer le nom d'un animal
- Si la réponse est négative, c'est au tour d'un autre enfant de poser une question.

Lorsque l'animal est découvert, l'éducateur donne une carte à un nouvel enfant.

JEU 5 : BINGO

MATERIEL

12 cartes des animaux

6 plaques de jeu

1 boîte contenant une cinquantaine de jetons

DEROULEMENT

1^{ère} étape : Présentation du matériel du jeu de bingo

L'éducateur pose sur la table la boîte de jetons, les plaques de jeu et les 12 cartes. Il les présente une à une aux enfants et il leur demande de citer le nom des animaux représentés.

Ensuite, il demande aux enfants : « Qui peut nous dire ce que nous allons faire avec ce matériel ? Est-ce que vous avez des propositions ? »

2^{ème} étape : Découverte des règles du jeu de Bingo

L'éducateur distribue une plaque de jeu à chaque enfant. Puis, il explique les règles : « Nous allons jouer à un nouveau jeu, pour gagner il faut remplir sa plaque de jeu en premier.

Je vais piocher une carte des animaux et dire son nom. Si vous avez cet animal sur votre plaque, vous posez un jeton dessus. Je vais piocher les cartes jusqu'à ce que l'un d'entre vous remplisse toute sa plaque et crie : BINGO ».

ATTENTION !

Dès que les enfants connaissent bien ce jeu, l'éducateur confie sa place à un enfant qui doit connaître parfaitement le nom des 12 animaux.

VOCABULAIRE DU JEU DE BINGO

Plaque 1

Une chèvre	Un lapin
Un chien	Un coq
Un âne	Une poule

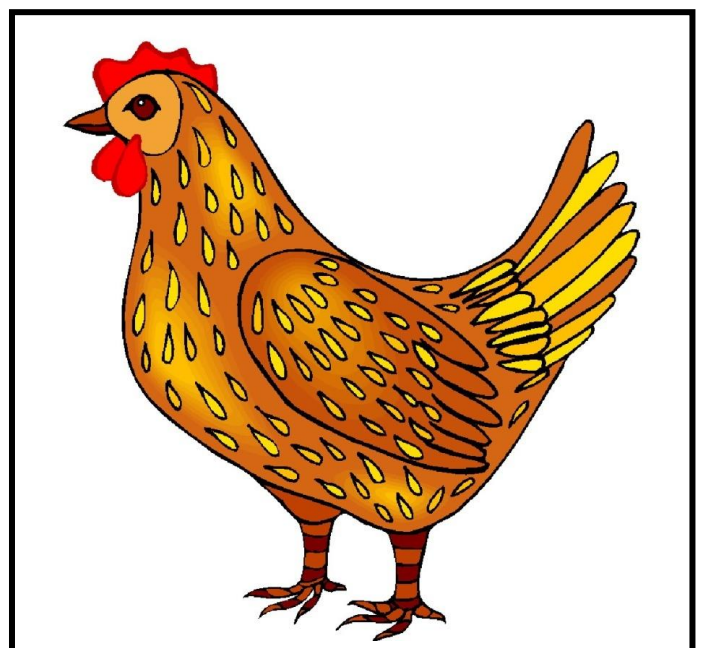
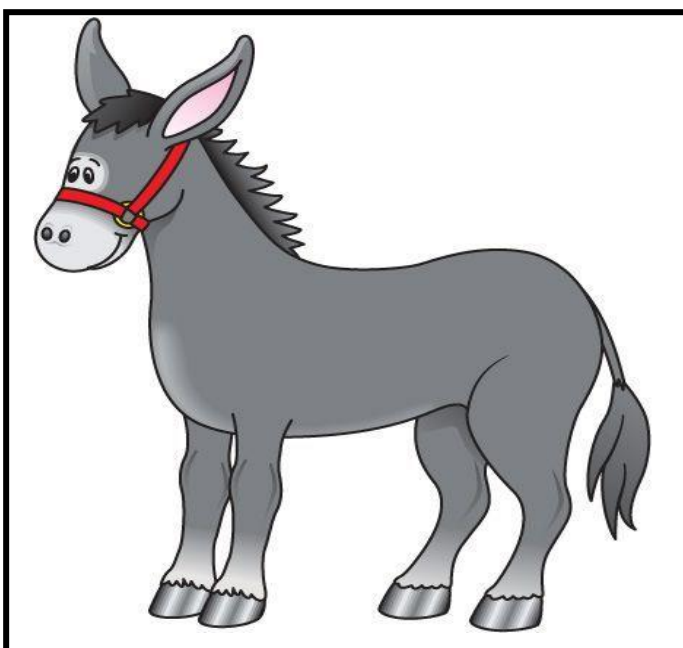
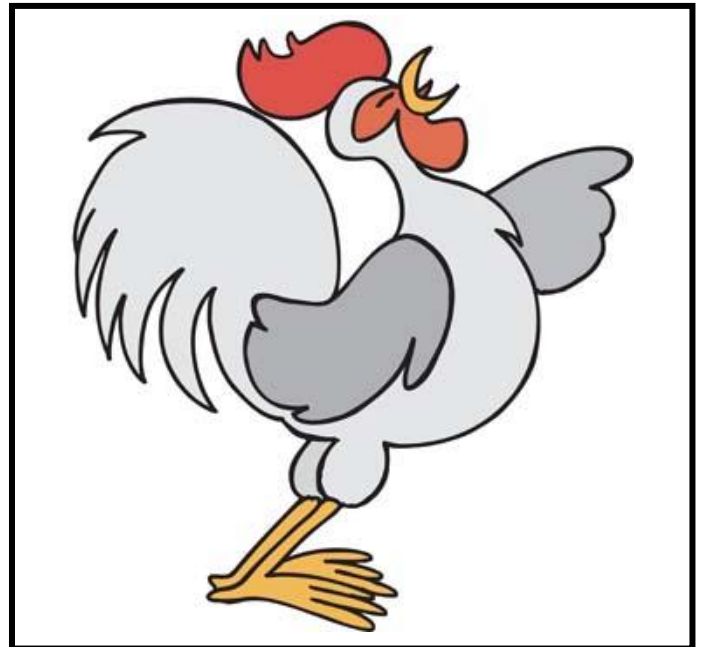
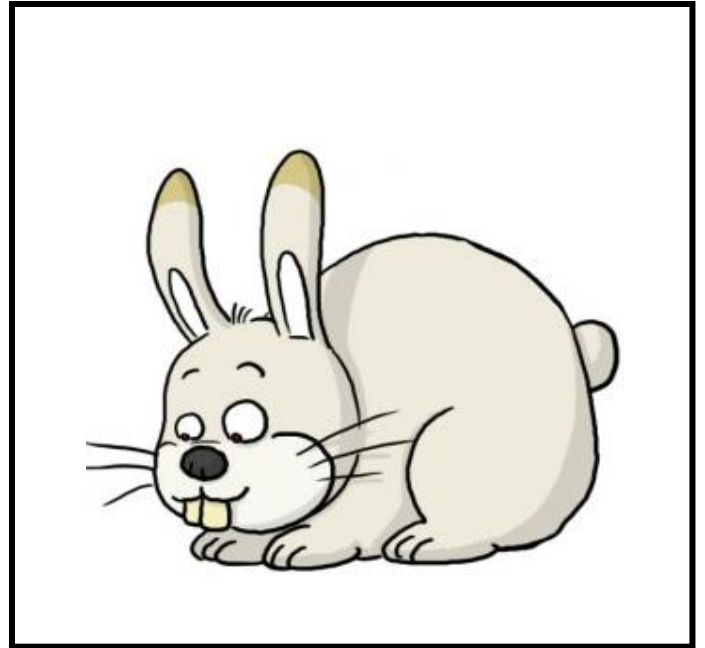
Plaque 2

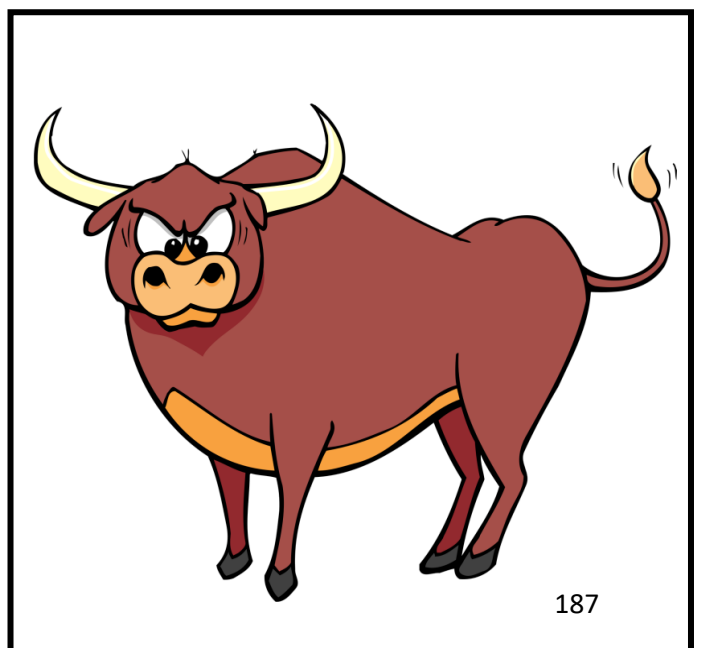
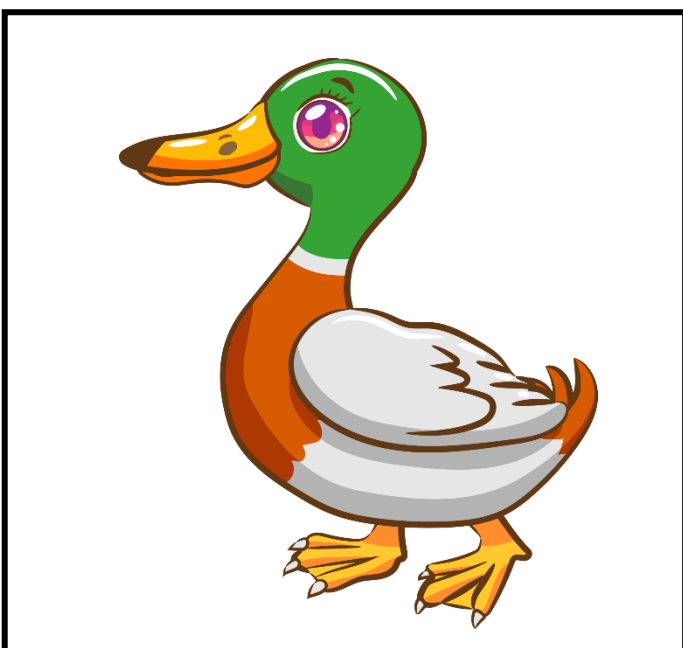
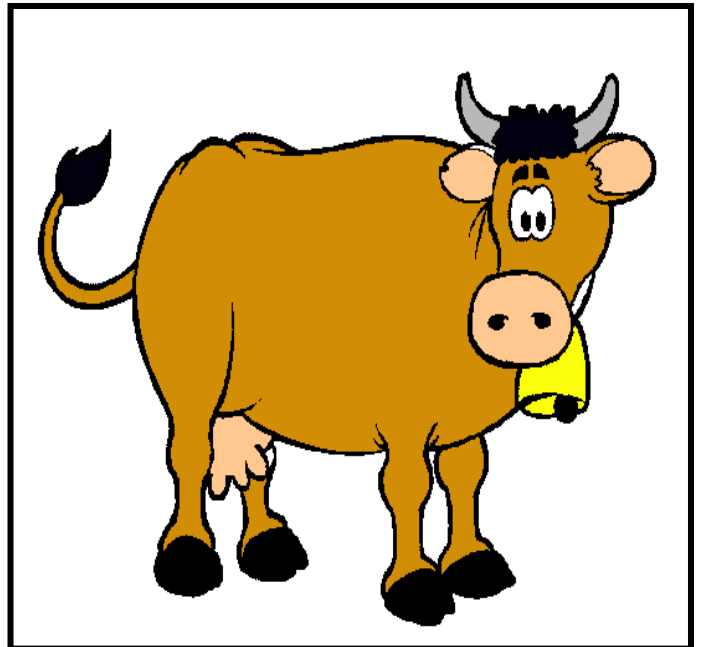
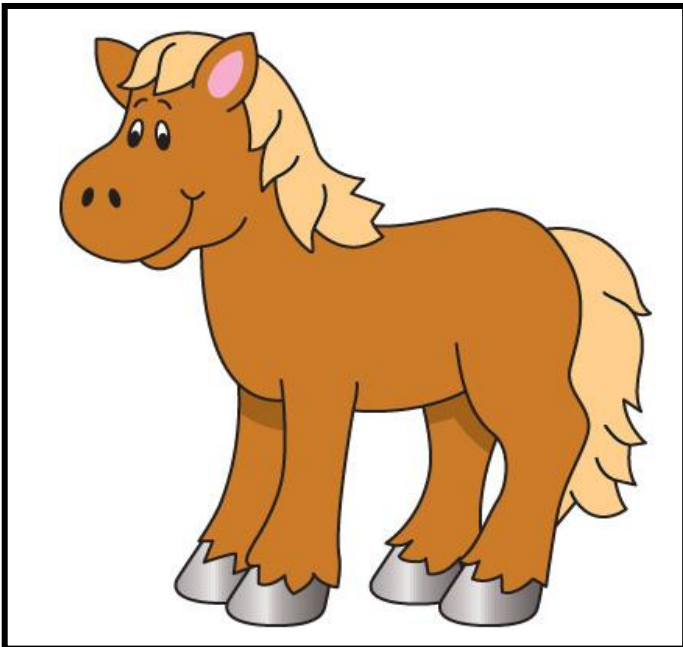
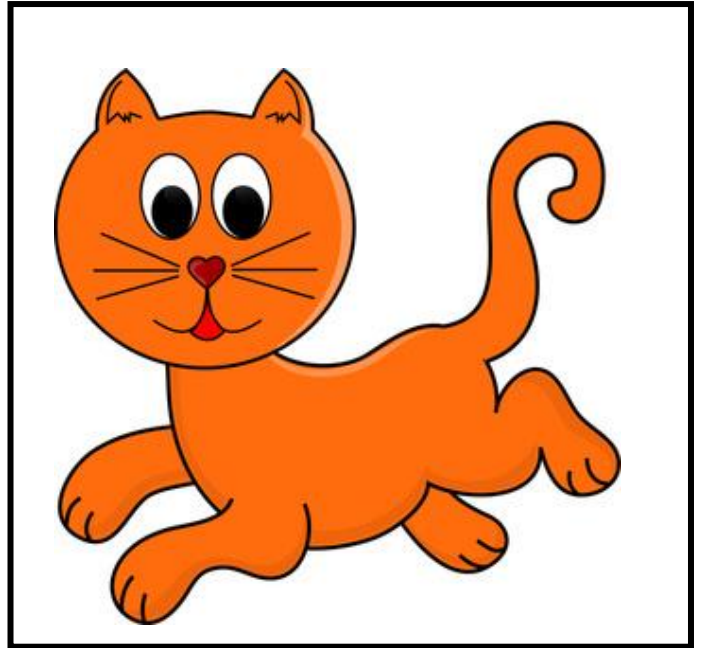
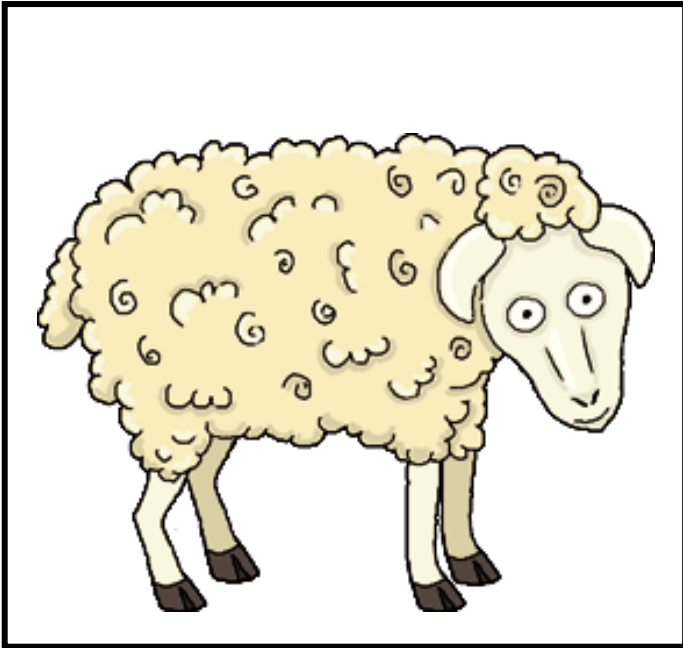
Un mouton	Un chat
Un cheval	Une vache
Un canard	Un taureau

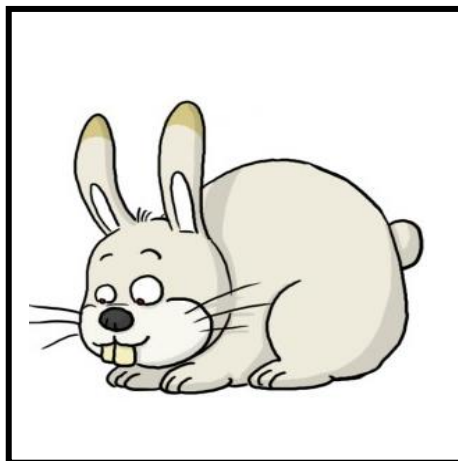
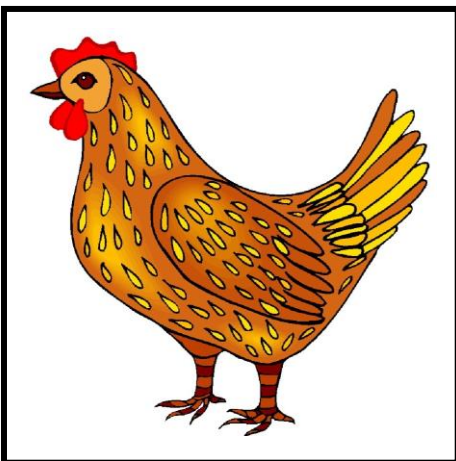
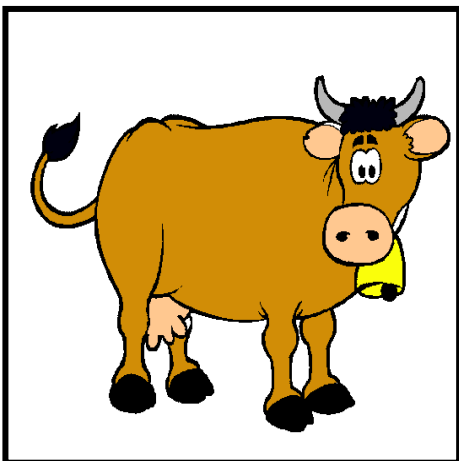
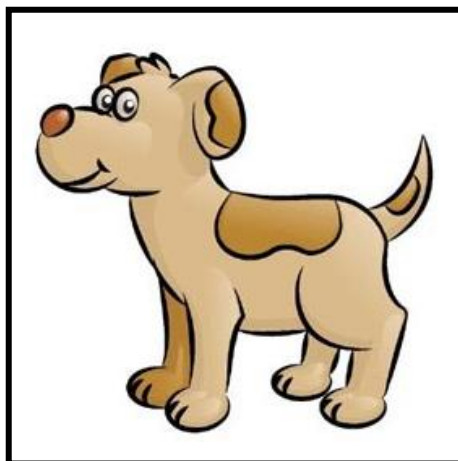
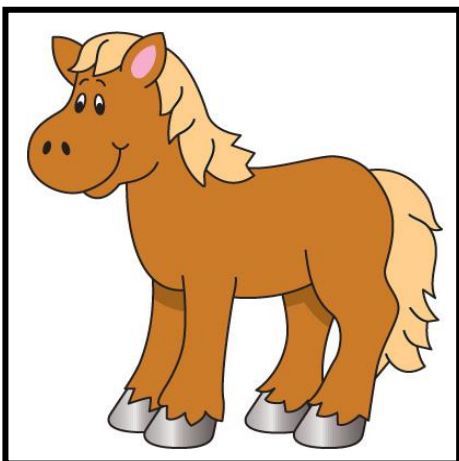
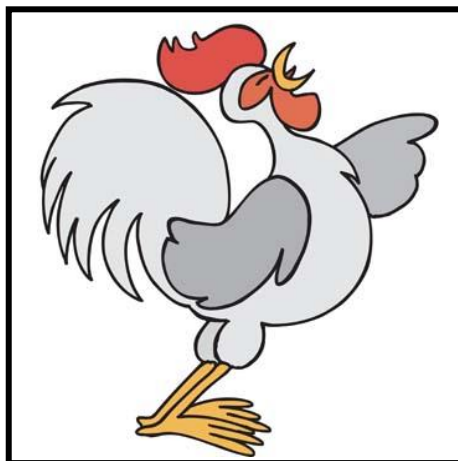
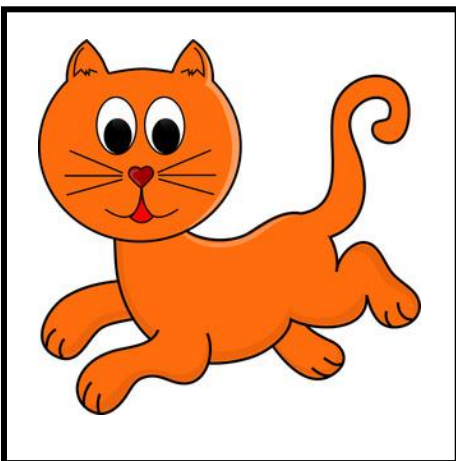
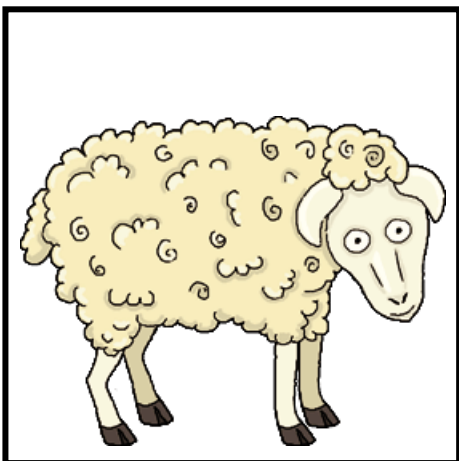
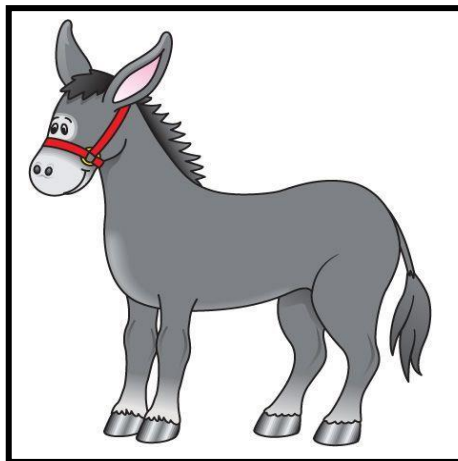
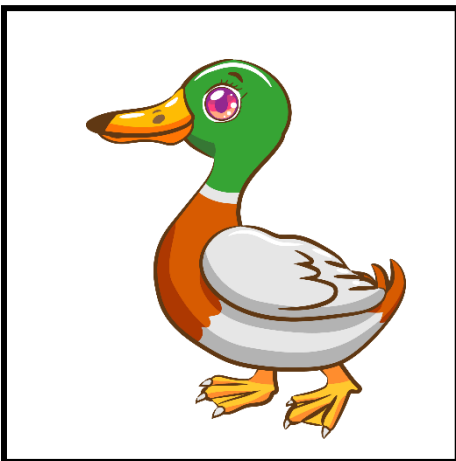
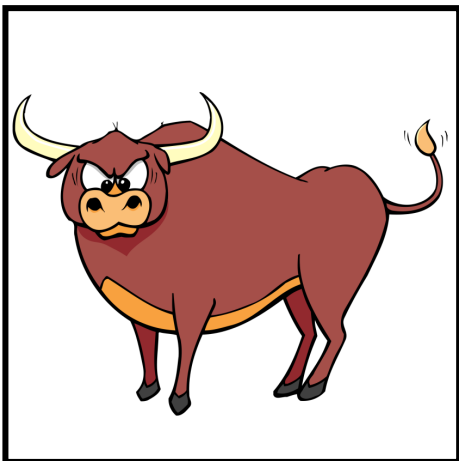
VOCABULAIRE MOBILISE

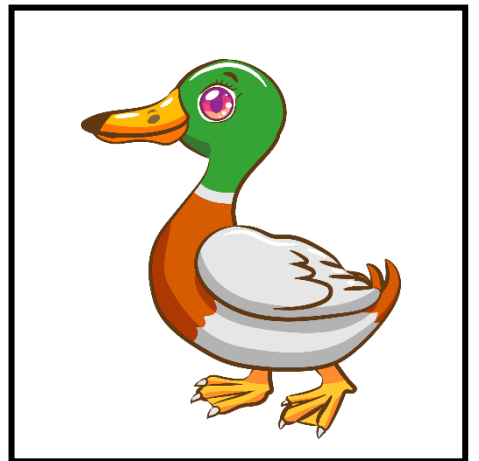
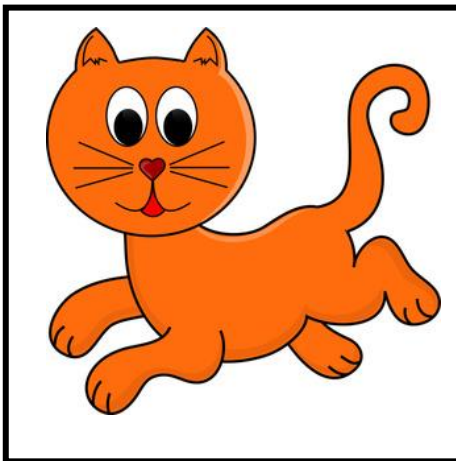
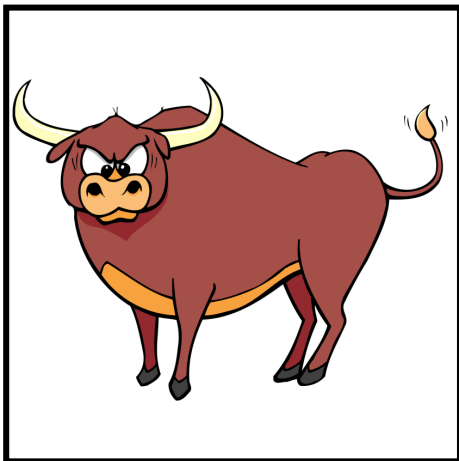
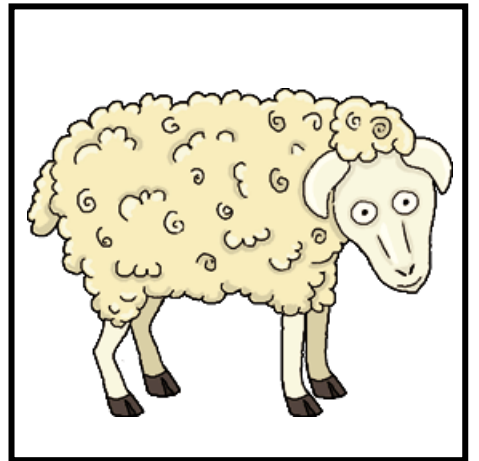
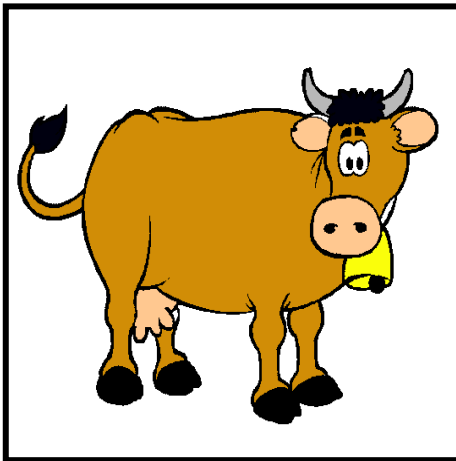
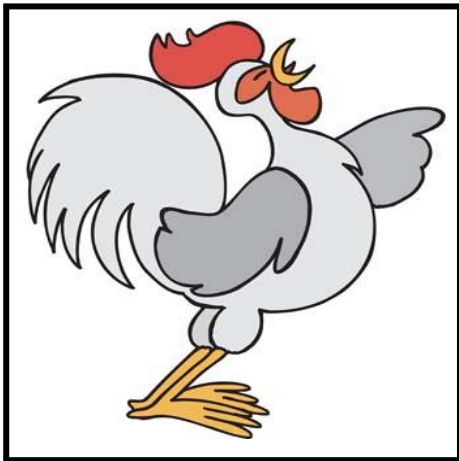
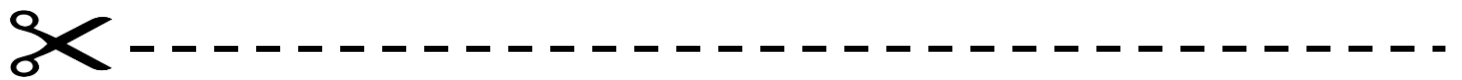
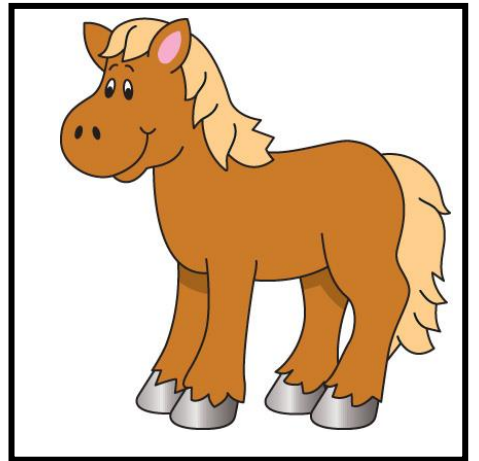
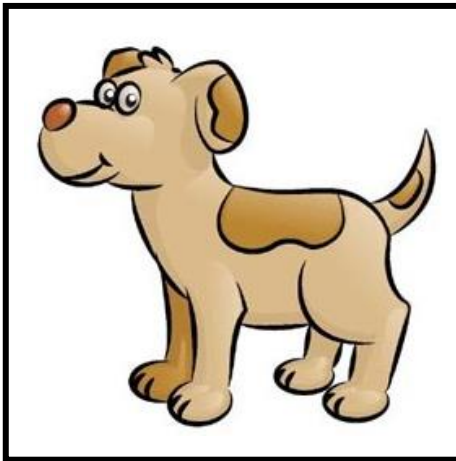
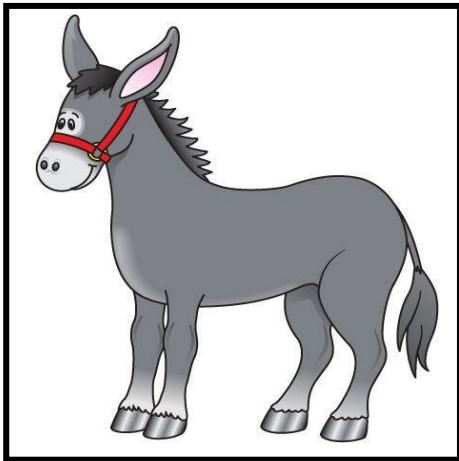
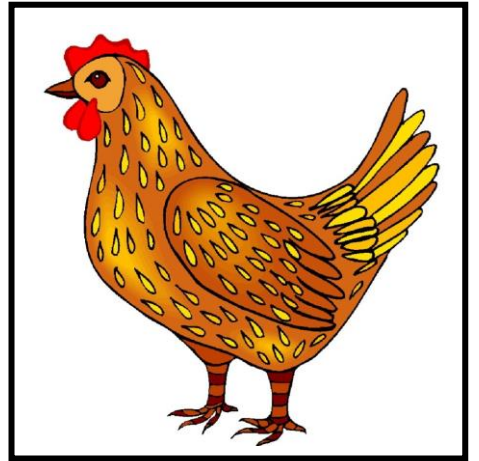
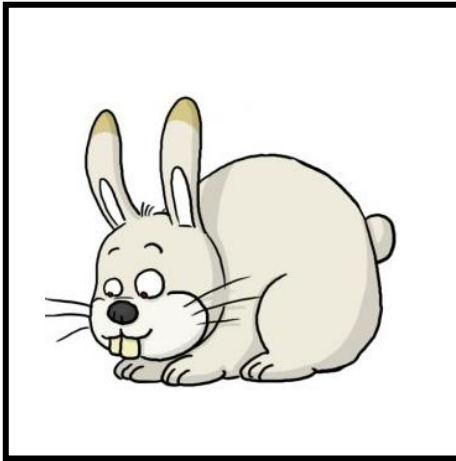
Une chèvre Les cornes, la barbichette, le lait, les chevreaux, Traire, bêler	Un lapin La carotte Manger, grignoter, sauter
Un chien Le gardien Mordre, aboyer, garder, caresser	Un coq La basse-cour Chanter, réveiller
Un âne Les oreilles Longues, gris Tirer la charrette	Une poule Les œufs, les plumes Picoter, picorer, caqueter, pondre

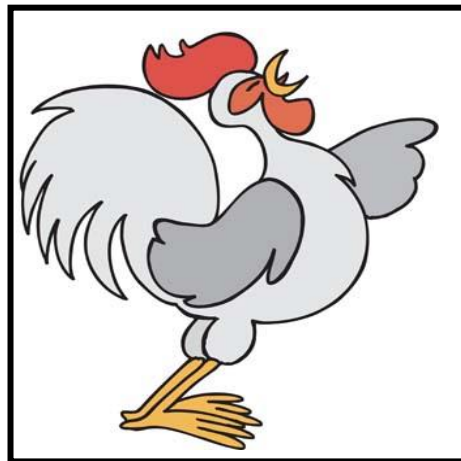
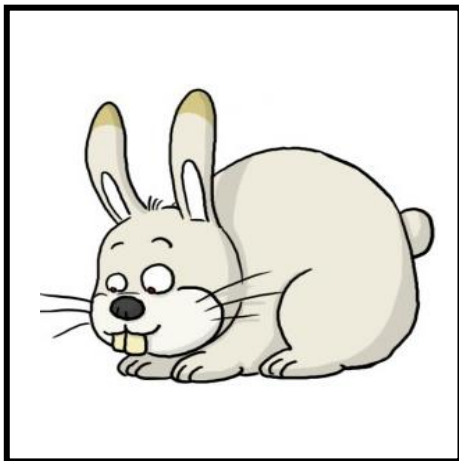
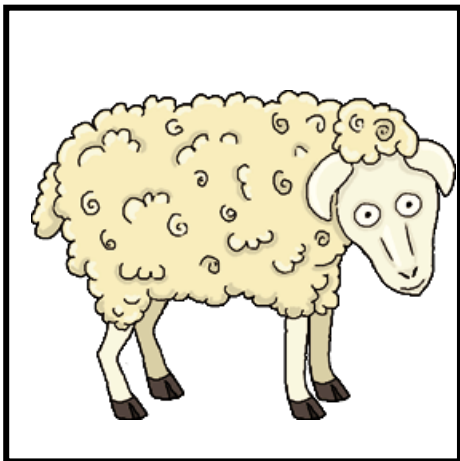
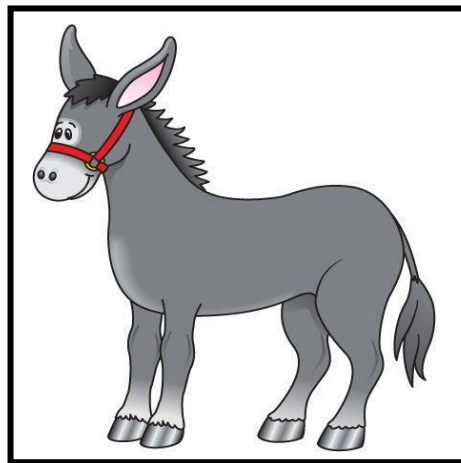
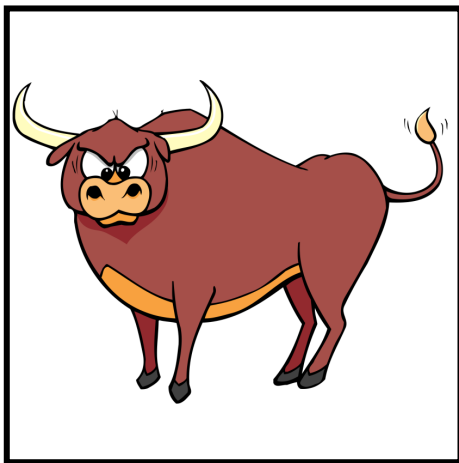
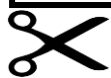
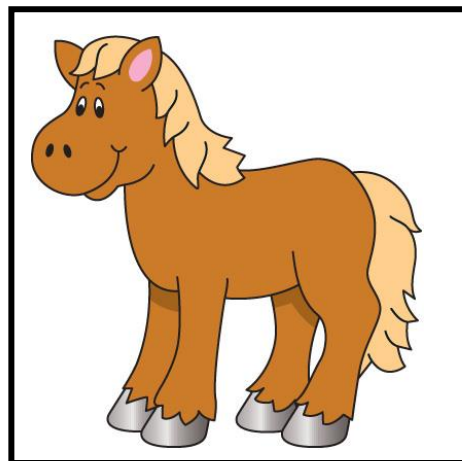
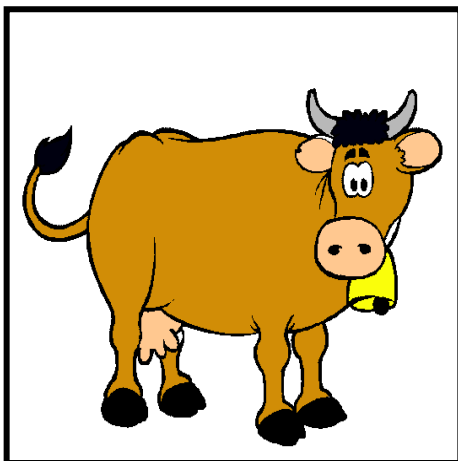
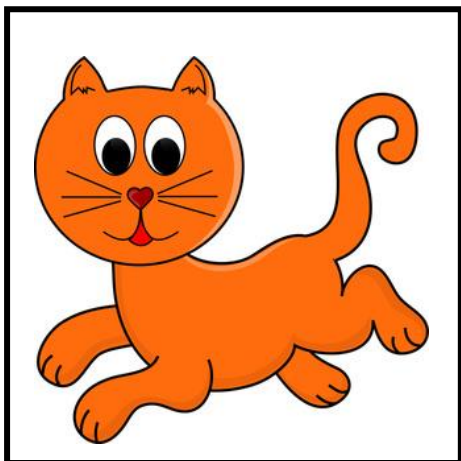
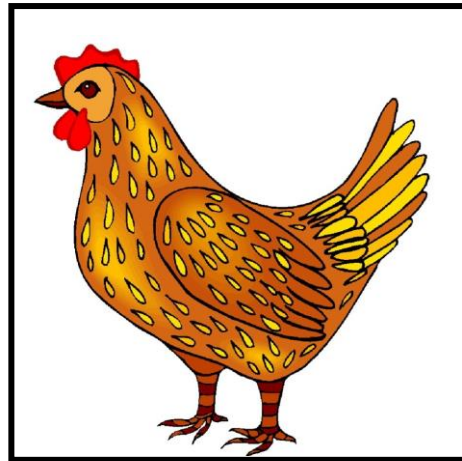
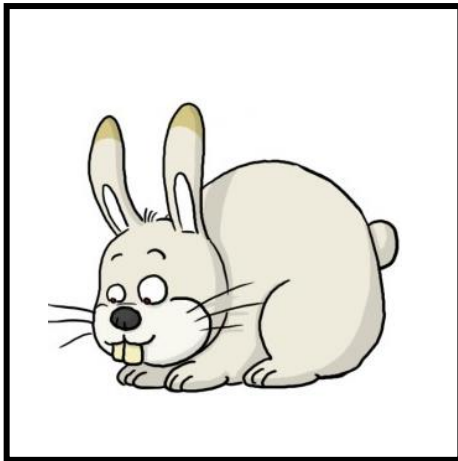
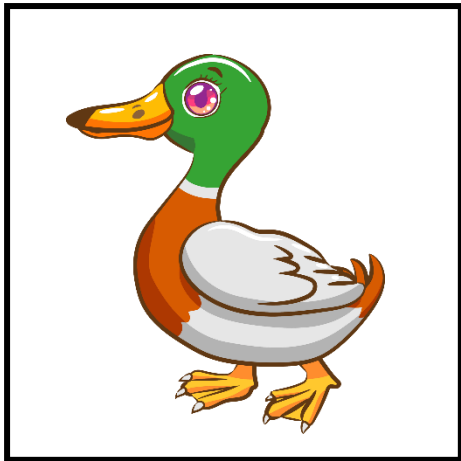
Un mouton Les cornes, la fête, la laine Manger, sacrifier	Un chat Les moustaches, les griffes Griffes, mordre, miauler
Un cheval La charrette, la course, les sabots Tirer, courir, trotter, monter à cheval	Une vache Les cornes, le lait, les sabots Traire, meugler, brouter
Un canard Le bec Barboter, cancaner, se dandiner, nager	Un taureau Les cornes Foncer











LES ACTIVITES LUDIQUES

AUTOUR DU BINGO DES CHIFFRES

(Grande section)

FABRICATION DU JEU DE BINGO DES CHIFFRES

Une photocopie de chaque plaque de format A4

Coller les photocopies sur des plaques de carton format A4

Laisser sécher

Plastifier

Découper les 2 plaques des grandes images des chiffres en 12 cartes (chiffres de 1 à 12)

Découper les plaques des petites images des chiffres en 2 plaques supports par photocopie (6 supports de jeu au total)

OBJECTIFS DU JEU DE BINGO DES CHIFFRES

- **Reconnaitre et nommer les chiffres.**
- **Composer des collections.**

AUTRES OBJECTIFS MOBILISES

- Suivre des règles
- Ecouter
- Être attentif
- Dénombrer des petites quantités

JEU 1 : PRESENTATION DES CARTES DU JEU

MATERIEL

6 cartes des chiffres (de 1 à 6)

DEROULEMENT

1^{ère} étape : présentation des cartes de 1 à 6

L'éducateur pose les 6 cartes des chiffres sur la table, face visible. Chaque enfant pioche une carte et doit dire le nom du nombre représenté.

2^{ème} étape

L'éducateur pose les 6 cartes des chiffres sur la table, face cachée. Chaque enfant pioche une carte et doit dire le nom du nombre représenté.

3^{ème} étape

L'éducateur distribue les 6 cartes aux enfants. Elle leur demande de ranger les cartes de 1 à 6.

L'enfant qui a la carte du 1 débute puis, c'est au tour de l'enfant qui a la carte du 2 et ainsi de suite.

3^{ème} étape

L'éducateur distribue les 6 cartes aux enfants. Il leur demande de ranger les cartes de 1 à 6.

L'enfant qui a la carte du 1 débute puis, c'est au tour de l'enfant qui a la carte du 2 et ainsi de suite jusqu'au 6.

JEU 2 : PRESENTATION DES CARTES DU JEU (suite)

MATERIEL

12 cartes des chiffres (de 1 à 12)

DEROULEMENT

1^{ère} étape : présentation des cartes de 1 à 12

L'éducateur pose les 12 cartes des chiffres sur la table, face visible. Chaque enfant pioche une carte et doit dire le nom du chiffre représenté.

2^{ème} étape

L'éducateur pose les 12 cartes des chiffres sur la table, face cachée. Chaque enfant pioche une carte et doit dire le nom du chiffre représenté.

3^{ème} étape

L'éducateur distribue les 12 cartes aux enfants. Elle leur demande de ranger les cartes de 1 à 12.

L'enfant qui a la carte du 1 débute puis, c'est au tour de l'enfant qui a la carte du 2 et ainsi de suite.

3^{ème} étape

L'éducateur distribue les 12 cartes aux enfants. Il leur demande de ranger les cartes de 1 à 12.

L'enfant qui a la carte du 1 débute puis, c'est au tour de l'enfant qui a la carte du 2 et ainsi de suite jusqu'au 12.

JEU 3 : JEU DE BINGO DES CHIFFRES

MATERIEL

12 cartes des chiffres

6 plaques de jeu

1 boîte contenant une cinquantaine de jetons

DEROULEMENT

1^{ère} étape : Présentation du matériel du jeu de bingo

L'éducateur pose sur la table la boîte de jetons, les plaques de jeu et les 12 cartes. Il les présente une à une aux enfants et il leur demande de citer le nom des chiffres représentés.

Ensuite, il demande aux enfants : « Qui peut nous dire ce que nous allons faire avec ce matériel ? Est-ce que vous avez des propositions ? »

2^{ème} étape : Découverte des règles du jeu de Bingo

L'éducateur distribue une plaque de jeu à chaque enfant. Puis, il explique les règles : « Nous allons jouer à un nouveau jeu, pour gagner il faut remplir sa plaque de jeu en premier.

Je vais piocher une carte des chiffres et dire son nom. Si vous avez ce chiffre sur votre plaque, vous posez un jeton dessus. Je vais piocher les cartes jusqu'à ce que l'un d'entre vous remplisse toute sa plaque et crie : BINGO ».

ATTENTION !

Dès que les enfants connaissent bien ce jeu, l'éducateur confie sa place à un enfant qui doit connaître parfaitement le nom des 12 chiffres.

JEU 3 : DES NOMBRES ET DES COLLECTIONS

MATERIEL

12 cartes des chiffres

1 boîte contenant une cinquantaine de jetons

DEROULEMENT

Jeu de comptage de collections

L'éducateur distribue une carte des chiffres à chaque enfant.

Chaque enfant doit constituer une collection de jetons qui correspond au chiffre représenté sur sa carte.

L'éducateur vérifie les collections constituées.

Si bonne réponse, l'enfant marque 1 point.

Puis, l'éducateur reprend une nouvelle partie en redistribuant les cartes aux enfants qui constituent de nouvelles collections.

Le gagnant est le premier joueur qui arrive à totaliser 5 points.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

1

7

3

12

5

11



2

8

10

6

9

4

8

4

9

3

10

2



11

6

12

1

5

7

7

3

8

2

9

12



12

7

11

2

6

4

LES JEUX

DE J'AI ... QUI A...

J'AI ... QUI A... ? DE LA FORET EN ARABE	208
J'AI ... QUI A... ? DE LA FORET EN FRANÇAIS	211
J'AI ... QUI A... DE LA MAISON	221

LES ACTIVITES LUDIQUES

AUTOUR DU JEU DE : J'AI ... QUI A... ?

DE LA FORÊT

FABRICATION DU JEU DE J'AI ... QUI A... ?

Une photocopie de chaque plaque de format A4

Coller les photocopies sur des plaques de carton format A4

Laisser sécher

Plastifier

Découper les cartes en suivant le quadrillage (24 cartes pour la Forêt)

OBJECTIFS DU JEU DE J'AI ... QUI A... ?

- Enrichir le vocabulaire relatif à la forêt (animaux et éléments naturels).
- Produire des phrases simples : sujet + verbe + complément.
- Savoir formuler une question.

AUTRES OBJECTIFS MOBILISES

- Décrire une image
- Parler en petit groupe et devant le groupe classe
- Utiliser le *je* pour parler de soi
- Écouter les autres
- Faire la distinction entre masculin/féminin
- Différencier grand/petit

JEU 1 : La forêt

OBJECTIF

Nommer le nom de la grande image sur la carte

MATERIEL : lot des 24 cartes sur le thème de la forêt

DEROULEMENT

1^{ère} étape

L'éducateur pose les 24 cartes sur la table. Il montre une carte et demande aux enfants de la décrire afin de constater qu'il y a une grande et une petite image représentée.

L'éducateur explique que, pour le moment on ne va jouer qu'avec la grande image.

Consigne : Les enfants, à tour de rôle, doivent choisir une carte et dire son nom.

- Si la réponse est juste l'enfant ramasse la carte
- Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

A chaque fois, l'éducateur demande aux enfants de répéter tous ensemble le nom de l'image.

2^{ème} étape

L'éducatrice retourne les 24 cartes (face cachée).

Les enfants, à tour de rôle, retournent une carte et disent son nom.

- Si la réponse est juste l'enfant ramasse la carte
- Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

A chaque fois, l'éducateur demande aux enfants de répéter tous ensemble le nom de l'image.

JEU 2 : La forêt

OBJECTIF

Nommer le nom de la grande image sur la carte en utilisant la formule « j'ai... »

MATERIEL : lot des 24 cartes sur le thème de la forêt

DEROULEMENT

1^{ère} étape

L'éducateur pose les 24 cartes sur la table. Les enfants, à tour de rôle, doivent choisir une carte et construire la phrase « j'ai le papillon. »

- Si la réponse est juste l'enfant ramasse la carte
- Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

A chaque fois, l'éducateur demande aux enfants de répéter tous ensemble la phrase simple.

2^{ème} étape

L'éducatrice retourne les 24 cartes (face cachée).

Les enfants, à tour de rôle, retournent une carte et construisent la phrase « j'ai le papillon. »

- Si la réponse est juste l'enfant ramasse la carte
- Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

A chaque fois, l'éducateur demande aux enfants de répéter tous ensemble la phrase simple.

JEU 3 : La forêt

OBJECTIF

- **Nommer ce qui est représenté sur la carte en utilisant la formule « j'ai... Qui a ... ? »**

MATERIEL : lot des 24 cartes sur le thème de la forêt

DEROULEMENT

1^{ère} étape : (sur le mode œil de Lynx)

L'éducateur pose les 24 cartes sur la table. Il rappelle que la carte comporte une grande et une petite image. Cette fois-ci, il faudra aussi tenir compte de la petite image.

Le 1^{er} joueur ramasse une carte et construit la phrase « j'ai le papillon, qui a la fleur ? »

- Si la phrase est juste l'enfant ramasse la carte

Le joueur suivant est le plus rapide qui identifie la fleur. Cependant, lorsqu'il ramasse la carte, il doit construire la phrase « j'ai la fleur, qui a l'escargot ? »

- Si la phrase est juste l'enfant ramasse la carte

Et un nouveau joueur identifie, le plus vite possible, l'escargot et construit la phrase correspondante « j'ai... Qui a... ».

La partie se poursuit jusqu'à l'épuisement des cartes.

Lorsque les phrases sont inexactes, un autre joueur est désigné :

- Si c'est le tout début de la partie, il a le droit de piocher la carte de son choix,
- Si c'est pour poursuivre le jeu, il doit alors construire la phrase juste.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

JEU 4 : La forêt

OBJECTIF

- **Nommer ce qui est représenté sur la carte en utilisant la formule « j'ai... Qui a ... ? »**

MATERIEL : lot des 24 cartes sur le thème de la forêt

DEROULEMENT

L'éducateur distribue toutes les cartes aux enfants. Celui qui commence énonce le dessin représenté sur sa (ou une de ses) carte(s) en formulant sa phrase sur ce modèle :

« J'ai le papillon, qui a la fleur ? »

L'enfant qui possède la fleur répond : « J'ai la fleur, qui a l'escargot ? », et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes aient été énumérées.

On peut jouer pour le plaisir d'apprendre du vocabulaire, sans gagnant.

Si l'on veut désigner un gagnant, ce sera le premier qui n'a plus de cartes.

La partie de cartes peut être reprise plusieurs fois.

On peut décider d'attribuer des jetons aux enfants lorsqu'ils ont su dire les mots de leurs cartes sans aide de l'adulte, et compter à la fin des parties leurs jetons pour déterminer le vainqueur.

LISTE DU VOCABULAIRE MOBILISE AUTOUR DE LA FORÊT

Plaque 1 – Animaux de la forêt

Une coccinelle	Un ours	Un renard	Un hibou
Une tortue	Un loup	Un serpent	Un écureuil

Plaque 2 – Eléments de la forêt

Un arbre	Des glands	Une feuille	Un papillon
Une fleur	Un escargot	Une fourmi	Un champignon

Plaque 3 – Eléments de la forêt

Un scorpion	Un nid	Une abeille	Un lapin
Une branche	Une pomme de pin	Une grenouille	Une chenille

عندي



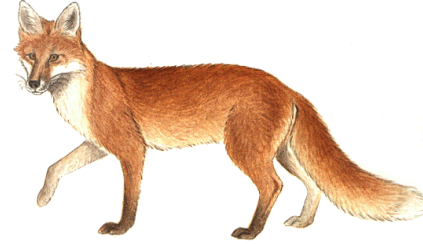
من عنده ؟

عندي



من عند ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



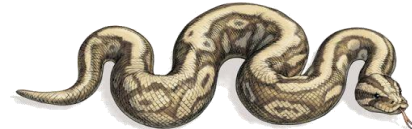
من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



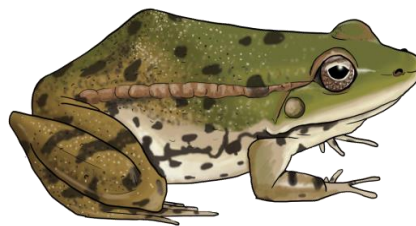
من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

عندي



من عنده ؟

J'ai



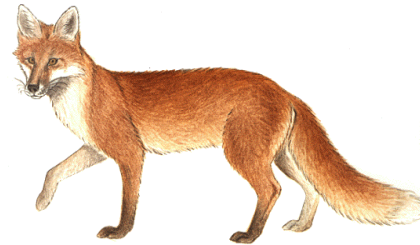
Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



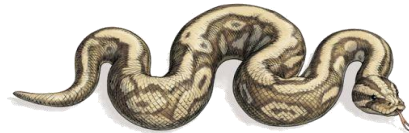
Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai

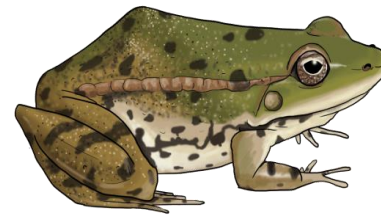


Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?



LES ACTIVITES LUDIQUES

AUTOUR DU JEU DE : J'AI ... QUI A... ?

DE LA MAISON

FABRICATION DU JEU DE J'AI ... QUI A...DE LA MAISON ?

Une photocopie de chaque plaque de format A4

Coller les photocopies sur des plaques de carton format A4

Laisser sécher

Plastifier

Découper les cartes en suivant le quadrillage (32 cartes pour la Maison)

OBJECTIFS DU JEU DE J'AI ... QUI A... ?

- Enrichir le vocabulaire relatif à la maison (pièces de la maison et mobilier).
- Produire des phrases simples : sujet + verbe + complément.
- Savoir formuler une question.

AUTRES OBJECTIFS MOBILISES

- Décrire une image
- Parler en petit groupe et devant le groupe classe
- Utiliser le *je* pour parler de soi
- Écouter les autres
- Faire la distinction entre masculin/féminin
- Différencier grand/petit

JEU 1 : DECOUVERTE DES CARTES

OBJECTIF

Nommer le nom de la grande image sur la carte

MATERIEL : lot des 32 cartes sur le thème de la maison

DEROULEMENT

1^{ère} étape

L'éducateur pose les 32 cartes sur la table. Il montre une carte et demande aux enfants de la décrire afin de constater qu'il y a une grande et une petite image représentée.

L'éducateur explique que, pour le moment on ne va jouer qu'avec la grande image.

Consigne : Les enfants, à tour de rôle, doivent choisir une carte et dire son nom.

- Si la réponse est juste l'enfant ramasse la carte
- Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

A chaque fois, l'éducateur demande aux enfants de répéter tous ensemble le nom de l'image.

2^{ème} étape

L'éducatrice retourne les 32 cartes (face cachée).

Les enfants, à tour de rôle, retournent une carte et disent son nom.

- Si la réponse est juste l'enfant ramasse la carte
- Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

A chaque fois, l'éducateur demande aux enfants de répéter tous ensemble le nom de l'image.

JEU 2 : FORMULATION D'UNE PHRASE

OBJECTIF

Nommer le nom de la grande image sur la carte en utilisant la formule « j'ai... »

MATERIEL : lot des 32 cartes sur le thème de la maison

DEROULEMENT

1^{ère} étape

L'éducateur pose les 32 cartes sur la table. Les enfants, à tour de rôle, doivent choisir une carte et construire la phrase « j'ai le lavabo. »

- Si la réponse est juste l'enfant ramasse la carte
- Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

A chaque fois, l'éducateur demande aux enfants de répéter tous ensemble la phrase simple.

2^{ème} étape

L'éducatrice retourne les 32 cartes (face cachée).

Les enfants, à tour de rôle, retournent une carte et construisent la phrase « j'ai le fauteuil. »

- Si la réponse est juste l'enfant ramasse la carte
- Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

A chaque fois, l'éducateur demande aux enfants de répéter tous ensemble la phrase simple.

JEU 3 : DESCRIPTION DE LA CARTE

MATERIEL : lot des 32 cartes sur le thème de la maison

OBJECTIF

- **Nommer ce qui est représenté sur la carte en utilisant la formule « j'ai... Qui a ... ? »**

MATERIEL : lot des 32 cartes sur le thème de la maison

DEROULEMENT

1^{ère} étape : (sur le mode œil de Lynx)

L'éducateur pose les 32 cartes sur la table. Il rappelle que la carte comporte une grande et une petite image. Cette fois-ci, il faudra aussi tenir compte de la petite image.

Le 1^{er} joueur ramasse une carte et construit la phrase « j'ai le lavabo, qui a le miroir ? »

- Si la phrase est juste l'enfant ramasse la carte

Le joueur suivant est le plus rapide qui identifie le miroir. Cependant, lorsqu'il ramasse la carte, il doit construire la phrase « j'ai le miroir, qui a la douche ? »

- Si la phrase est juste l'enfant ramasse la carte

Et un nouveau joueur identifie, le plus vite possible, la douche et construit la phrase correspondante « j'ai... Qui a... ».

La partie se poursuit jusqu'à l'épuisement des cartes.

Lorsque les phrases sont inexactes, un autre joueur est désigné :

- Si c'est le tout début de la partie, il a le droit de piocher la carte de son choix,
- Si c'est pour poursuivre le jeu, il doit alors construire la phrase juste.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

JEU 4 : LE JEU « j'ai... Qui a ... ? »

MATERIEL : lot des 32 cartes sur le thème de la maison

OBJECTIF

- **Nommer ce qui est représenté sur la carte en utilisant la formule « j'ai... Qui a ... ? »**

MATERIEL : lot des 32 cartes sur un thème de la maison

DEROULEMENT

L'éducateur distribue toutes les cartes aux enfants. Celui qui commence énonce le dessin représenté sur sa (ou une de ses) carte(s) en formulant sa phrase sur ce modèle :

« J'ai l'assiette, qui a le robinet ? »

L'enfant qui possède le robinet : « J'ai le robinet, qui a le verre ? », et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes aient été énumérées.

On peut jouer pour le plaisir d'apprendre du vocabulaire, sans gagnant.

Si l'on veut désigner un gagnant, ce sera le premier qui n'a plus de cartes.

La partie de cartes peut être reprise plusieurs fois.

On peut décider d'attribuer des jetons aux enfants lorsqu'ils ont su dire les mots de leurs cartes sans aide de l'adulte, et compter à la fin des parties leurs jetons pour déterminer le vainqueur.

JEU 5 : LE JEU « j'ai... et je peux ... ? »

MATERIEL : lot des 32 cartes sur le thème de la maison

OBJECTIF

- **Construire une phrase pour dire ce que l'on peut faire avec la grande image représentée**

DEROULEMENT

L'éducateur pose les 32 cartes sur la table. Les enfants, à tour de rôle, doivent choisir une carte et dire ce qu'ils peuvent faire avec l'objet pioché

Exemple « j'ai l'assiette et je peux manger »

- ♦ Si la phrase est correcte l'enfant ramasse la carte
- ♦ Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

JEU 6 : LE JEU « j'ai... et je peux ... ? »

MATERIEL : lot des 32 cartes sur le thème de la maison

OBJECTIF

- **Construire une phrase pour dire ce que l'on peut faire avec la petite image représentée**

DEROULEMENT

L'éducateur pose les 32 cartes sur la table. Un enfant choisit une carte et formule la phrase sur ce modèle :

« J'ai l'assiette qui a le robinet ? »

Cette fois-ci, c'est le joueur concerné (qui a pioché le robinet) qui doit inventer ce qu'il peut faire avec l'objet :

« J'ai le robinet et je peux laver les tomates »

- Si la phrase est correcte l'enfant ramasse la carte
- Si la réponse est fausse la carte est laissée sur la table.

Un autre enfant pioche une carte et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes.

Le gagnant est l'enfant qui a ramassé le plus de cartes.

LISTE DU VOCABULAIRE MOBILISE AUTOUR DE LA MAISON

Plaque 1 – ELEMENTS DE LA MAISON

Une cuisine	Une assiette	Un robinet	Un verre
Une poêle	Une fourchette	Une cocotte-minute	Un saladier

Plaque 2 – ELEMENTS DE LA MAISON

Un évier	Un couteau	Une théière	Une table
Un plat	Une casserole	Une cuillère	Une marmite

Plaque 3 – ELEMENTS DE LA MAISON

Un frigidaire	Une chaise	Une cuisinière	Un plateau
Une chambre à coucher	Un coussin	Un lit	Une armoire

Plaque 4 – ELEMENTS DE LA MAISON

Une salle de bain	Un lavabo	Un miroir	Une douche
Un salon	Un fauteuil	Un tapis	Une bibliothèque

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

J'ai



Qui a  ?

JEU DE L'ŒIL DE LYNX

ŒIL DE LYNX NIVEAU 1	232
ŒIL DE LYNX NIVEAU 2	244

LES ACTIVITES LUDIQUES AUTOUR DE L'ŒIL DE LYNX NIVEAU 1

FABRICATION DU JEU DE LYNX NIVEAU 1

Pour les petites cartes

Photocopier en format A4 les 4 plaques des cartes à découper

Coller les quatre photocopies sur des plaques de carton format A4

Laisser sécher

Plastifier

Découper les plaques en respectant le contour des petites cartes.

Déposer les 48 petites cartes obtenues dans une boîte.

Pour le support du jeu

Photocopier en format A4 la plaque des images en désordre

Coller la photocopie sur une plaque de carton A4

Laisser sécher

Plastifier



OBJECTIFS DU JEU DE L'ŒIL DE LYNX

Comprendre, utiliser et acquérir un vocabulaire usuel

Pointer l'élément nommé le plus rapidement possible

AUTRES OBJECTIFS MOBILISES

- Ecouter
- Développer la discrimination visuelle
- Développer la rapidité
- Accepter les règles du jeu

JEU 1 PRESENTATION DES CARTES

MATERIEL : 48 petites cartes – Une cinquantaine de pions

OBJECTIF : Se familiariser avec le vocabulaire véhiculé à travers les petites cartes

1^{ère} étape

L'éducateur pose 20 cartes du jeu œil de Lynx face visible au milieu de la table.

A tour de rôle, chaque enfant ramasse une carte et donne son nom.

- Si bonne réponse (utilisation correcte de l'article et articulation correcte du mot), l'enfant ramasse la carte.
- Si mauvaise réponse, la carte est remise dans le jeu, face visible

A chaque fois, l'éducateur demande, à tous les enfants de répéter le nom de l'image (Article + nom).

Le but du jeu : Ramasser le plus de cartes possibles.

Ce jeu est repris plusieurs fois.

2^{ème} étape

Lorsque les enfants commencent à maîtriser le vocabulaire, l'éducateur pose les cartes face cachée. Ceci oblige les enfants à connaître tout le vocabulaire.

Cette même démarche va être reprise avec 20 nouvelles cartes et ainsi de suite pour arriver à présenter la totalité des cartes aux enfants.

JEU 2 REPARAGE DES CARTES

MATERIEL : 48 petites cartes

OBJECTIF

Réagir le plus rapidement possible à une consigne verbale

DEROULEMENT

L'éducateur pose 48 cartes du jeu œil de Lynx face visible au milieu de la table.

Puis, il édicte une consigne qui change à chaque partie :

Je veux un aliment.

Je veux un instrument de musique.

Je veux un vêtement

Je veux un outil de jardinage

Je veux un outil pour bricoler

Je veux un moyen de locomotion

Je veux un arbre

Je veux quelque chose de jaune

Je veux quelque chose de rouge

Pour chaque consigne, l'éducateur laisse quelques secondes aux enfants pour piocher les cartes correspondantes (Plusieurs cartes peuvent répondre aux critères demandés par l'éducateur).

Puis, l'éducateur demande à ceux qui ont pioché une carte de donner le nom de leur image et de faire valider par les autres enfants la validité du choix.

- Si bonne réponse (critère respecté et image correctement nommée) l'enfant reçoit un pion.
- Si mauvaise réponse, l'enfant ne reçoit rien.

Toutes les cartes sont remises en jeu à chaque partie.

LE BUT DU JEU : Ramasser le plus de pions possibles.

JEU 3 JEU DE DEVINETTES

MATERIEL : 48 petites cartes

OBJECTIF

Réagir le plus rapidement possible à une devinette

DEROULEMENT

L'éducateur étale les 48 cartes du jeu œil de Lynx face visible au milieu de la table.
Il pose une devinette.

Exemple :

Je te protège du soleil. Qui suis-je ? (Le chapeau)

Grâce à moi, tu ouvres la porte. Qui suis-je ? (Les clés)

L'enfant qui a la réponse ramasse la carte le plus vite possible.

- Si bonne réponse (critère respecté et image correctement nommée) l'enfant ramasse la carte.
- Si mauvaise réponse, la carte est remise dans le jeu, face visible

Lorsque la plupart des enfants maîtrisent les noms des images, il est possible de passer au jeu de l'œil de Lynx.

JEU 4 JEU DE L'ŒIL DE LYNX VISUEL

MATERIEL : 48 petites cartes

Plateau de jeu

Une cinquantaine de jetons

OBJECTIF

Identifier une image le plus rapidement possible et la nommer

DEROULEMENT

L'éducateur tire une carte de la boîte et la pose sur la table (tous les joueurs doivent la voir). Celui qui est le plus rapide à repérer, à montrer et à nommer la même image sur le plateau de jeu, gagne un jeton.

JEU 5 JEU DE L'ŒIL DE LYNX AUDITIF

MATERIEL : 48 petites cartes

Plateau de jeu

Une cinquantaine de jetons

OBJECTIF

Identifier le plus rapidement possible une image à partir d'une consigne verbale

DEROULEMENT

L'éducateur tire une carte de la boîte et dit son nom sans la montrer aux enfants.

Le joueur qui est le plus rapide à repérer, à montrer et à nommer la même image sur le plateau de jeu, gagne un jeton.

LES CARTES DU JEU DE L'ŒIL DE LYNX NIVEAU 1

Plaque 1

Un robinet	Une table	Un chapeau	Un ballon
Un téléphone	Un âne	Une chaise	Un seau
Une botte	Un camion	Un carnet	Un sac

Plaque 2

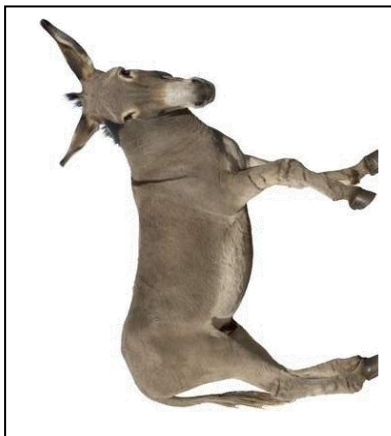
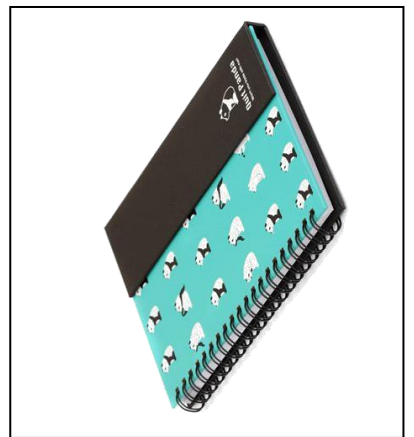
Des clés	Un chat	Une montre	Un poussin
Un bébé	Un vélo	Un arbre	Une voiture
Une valise	Un violon	Une théière	Une cuillère

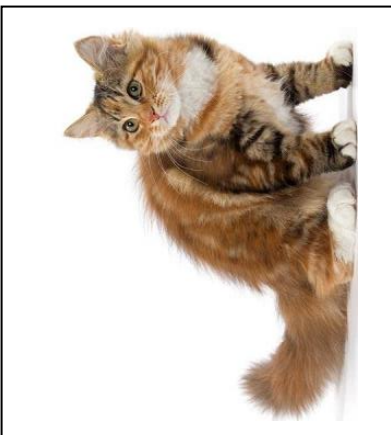
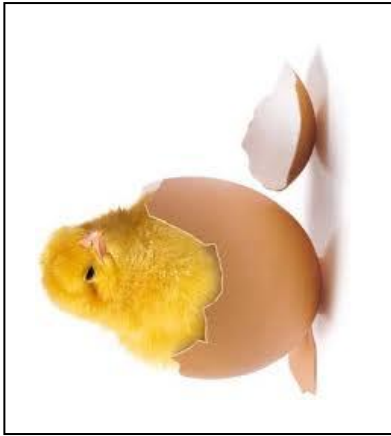
Plaque 3

Un chien	Une robe	Une ampoule	Une fleur
Des ciseaux	Un collier	Un papillon	Un poisson
Une noix	Une brouette	Une pomme	Des lunettes

Plaque 4

Un marteau	Une chaussure	Une orange	Une poupée
Un cadeau	Une armoire	Une fraise	Un escargot
Un coussin	Une banane	Une roue	Un sac à main











NIVEAU 2

Photocopier en format A4 les images en désordre
Rassembler et coller les deux photocopies sur une plaque de carton A3
Plastifier le support du jeu



OBJECTIFS DU JEU DE L'ŒIL DE LYNX

Comprendre, utiliser et acquérir un vocabulaire usuel

Pointer l'élément nommé le plus rapidement possible

AUTRES OBJECTIFS MOBILISES

- Ecouter
- Développer la discrimination visuelle
- Développer la rapidité
- Accepter les règles du jeu

JEU 1 : PRESENTATION DES CARTES

Matériel : 120 petites cartes

Objectif : Se familiariser avec le vocabulaire véhiculé à travers les petites cartes

DEROULEMENT

1^{ère} étape

L'éducateur pose 30 cartes du jeu œil de Lynx face visible au milieu de la table.

A tour de rôle, chaque enfant ramasse une carte et donne son nom.

- Si bonne réponse (utilisation correcte de l'article et articulation correcte du mot), l'enfant ramasse la carte.
- Si mauvaise réponse, la carte est remise dans le jeu, face visible

A chaque fois, l'éducateur demande, à tous les enfants de répéter le nom de l'image (Article + nom).

Le but du jeu : Ramasser le plus de cartes possibles.

Ce jeu est repris plusieurs fois.

2^{ème} étape

Lorsque les enfants commencent à maîtriser le vocabulaire, l'éducateur pose les cartes face cachée. Ceci oblige les enfants à connaître tout le vocabulaire.

Cette même démarche va être reprise avec 30 nouvelles cartes et ainsi de suite pour arriver à présenter la totalité des cartes aux enfants.

JEU 2 : REPERAGE DES CARTES

Matériel : 120 petites cartes

Une cinquantaine de jetons

Objectif : Réagir le plus rapidement possible à une consigne verbale

DEROULEMENT

L'éducateur pose 120 cartes du jeu œil de Lynx face visible au milieu de la table.

Puis, il édicte une consigne qui change à chaque partie :

Je veux un aliment.

Je veux un vêtement

Je veux un jeu de plage

Je veux un bijou

Je veux un outil pour jardiner

Je veux un outil pour bricoler

Je veux un moyen de locomotion

Je veux un instrument de musique

Je veux un meuble

Je veux un fruit

Je veux un objet pour lire l'heure

Je veux quelque chose de jaune

Je veux quelque chose de chaud

Je veux quelque chose de froid

Pour chaque consigne, l'éducateur laisse quelques secondes aux enfants pour piocher les cartes correspondantes. Puis, elle demande à ceux qui ont pioché une carte de donner le nom de leur image.

- Si bonne réponse (critère respecté et image correctement nommée) l'enfant reçoit un pion.
- Si mauvaise réponse, l'enfant ne reçoit rien (ou il perd un pion).

Les cartes sont remises dans le jeu.

Le but du jeu : Ramasser le plus de jetons possibles.

JEU 3 (JEU DE DEVINETTES)

MATERIEL : 120 petites cartes

DEROULEMENT

L'éducateur étale les 120 cartes du jeu œil de Lynx face visible au milieu de la table.
Il pose une devinette.

Exemple :

Je te protège du soleil. Qui suis-je ? (Le chapeau)

Grâce à moi, tu ouvres la porte. Qui suis-je ? (Les clés)

L'enfant qui a la réponse ramasse la carte le plus vite possible.

- Si bonne réponse (critère respecté et image correctement nommée) l'enfant ramasse la carte.
- Si mauvaise réponse, la carte est remise dans le jeu, face visible

Lorsque la plupart des enfants maîtrisent les noms des images, il est possible de passer au jeu de l'œil de Lynx.

JEU 4 ŒIL DE LYNX

MATERIEL : 120 petites cartes

Plateau de jeu

OBJECTIF : Identifier une image le plus rapidement possible et la nommer

DEROULEMENT

1^{ère} étape

L'éducateur présente la plaque de jeu aux enfants et leur demande ce qu'ils voient.

Réponses attendues :

- Il y a beaucoup d'images
- Elles sont petites
- Ce sont les mêmes images que celles des petites cartes

L'éducateur explique aux enfants qu'ils vont jouer à un nouveau jeu qui s'appelle : « l'œil de lynx ».

« Est-ce que vous savez ce qu'est un lynx ? C'est un gros chat sauvage qui a de longues oreilles en forme de triangle et avec une toute petite queue. C'est un félin très discret qui vit dans le désert au Maroc. Le lynx a une excellente vue pour chasser.

Vous aussi, dans ce jeu, il faudra que vous soyez comme le lynx ».

2^{ème} étape

L'éducateur explique la règle du jeu : Je vais tirer une carte de la boîte et la poser sur la table (tous les joueurs doivent la voir). Celui qui est le plus rapide à repérer, à montrer et à nommer la même image sur le plateau de jeu, gagne la carte.

LE BUT DU JEU : Ramasser le plus de cartes possibles.

JEU 5 ŒIL DE LYNX

MATERIEL : 120 petites cartes

Plateau de jeu

OBJECTIF : Identifier le plus rapidement possible une image à partir d'une consigne verbale

DEROULEMENT

L'éducateur tire une carte de la boîte et dit son nom sans la montrer aux enfants.

Le joueur qui est le plus rapide à repérer, à montrer et à nommer la même image sur le plateau de jeu, ramasse la carte.

LE BUT DU JEU : Ramasser le plus de cartes possibles.

LES CARTES DU JEU DE L'ŒIL DE LYNX NIVEAU 2

Plaque 1 : CARTES A DECOUPER

Une montre	Une pizza	Une glace	Un coq
Un mur	Un os	Une maison	Un papillon
Un lit	Une robe	Une jonquille Une fleur	Un crayon de couleur
Un pyjama	Une douche	Un chapeau	Une ampoule
Une voiture	Un bonnet	Une table	Une chèvre
Une brosse	Des pantoufles	Un manteau	Le soleil

Plaque 2 : CARTES A DECOUPER

Un marteau	Une chaise	Une guitare	Une savonnette
Une paire de ciseaux	Une jupe	Une plume	Un train
Un tracteur	Un crapaud	Une scie	Un fauteuil
Un dé	Des bottes	Un requin	Une pomme
Un palmier	Un arrosoir	Un hélicoptère	Un crabe
Un artichaut	Une araignée	Une carafe	Un canard

Plaque 3 : CARTES A DECOUPER

Un parasol	Des chaussettes	Un balai	Une grue
Une souris	Un miroir	Une couronne	Un bonbon
Un maillot de bain	Un bonhomme de neige	Un perroquet	Une bague
Une cage	Un tambour	Une raquette	Une enveloppe
Un livre	Des collants	Une loupe	Un sifflet
Un rasoir	Une poire	Un croissant	Un glaçon

Plaque 4 : CARTES A DECOUPER

Des sandales	Une fusée	Un tournevis	Un scorpion
Un dauphin	Une écharpe	Des gants	Une trompette
Des écouteurs	Un ordinateur	Un piano	Un casque
Une chemise	Une barque	Un râteau	Une machine à coudre
Une horloge	Un chien	Un nid	Une poêle
Un zèbre	Un tapis	Un sapin	Un briquet

Plaque 5 : CARTES A DECOUPER

Une béquille	Une fenêtre	Une chaîne	Un arc en ciel
Un cadenas	Un ours	Un cahier	Un hérisson
Un crocodile	Un masque	Une girafe	Un couvercle
Une cigogne	Un fer à repasser	Un thermomètre	Une balance
Une tortue	Un potiron	Une trottinette	Un éventail
Un jabador	Une tasse	Un chat	Un gâteau

