

La souris qui saute

Objectifs fonctionnels :

- Décrire un personnage, un animal qui agit.
- Demander quelque chose à quelqu'un.

Objectifs linguistiques :

- Apprentissage et/ou réinvestissement de la relative avec qui + verbe d'action.
- Structures privilégiées : Je veux (ou Donne-moi) + N (ou celui ou celle) + qui + verbe d'action

Matériel :

- Seize cartes :
- Quatre planches de quatre dessins

Déroulement du jeu :

- Quatre enfants disposent chacun d'une planche.
- Un enfant possède toutes les étiquettes.
- Les enfants disposant de planches doivent demander les étiquettes correspondantes. Il faut dire correctement la phrase pour obtenir l'étiquette.

Exemple : Je voudrais la souris qui saute.

Le premier qui a rempli sa planche a gagné.

Variantes :

- Jeu de découverte
- Jeu de choix
- Jeu de kim
- Jeu de classement

Remarque :

La difficulté ne réside pas tant dans l'emploi correct de la relative que dans celui des prépositions

Exemples :

Monter dans le bus

Descendre du bus

Jouer au ballon

Jouer à la balle

Aller vers la table

Avant de proposer ce jeu, il serait souhaitable de mettre en place des activités d'apprentissage de ces prépositions.







