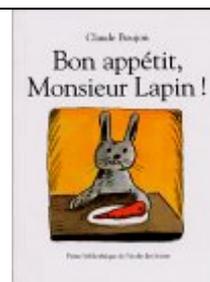


Album : « Bon appétit, Monsieur Lapin ! »

Jeu : « *Qui mange quoi* »



Cycle concerné : 2

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :

- Écouter autrui, demander des informations et accepter les orientations de l'échange.
- Respecter les règles du jeu.
- Dans le domaine du vivant : la chaîne alimentaire

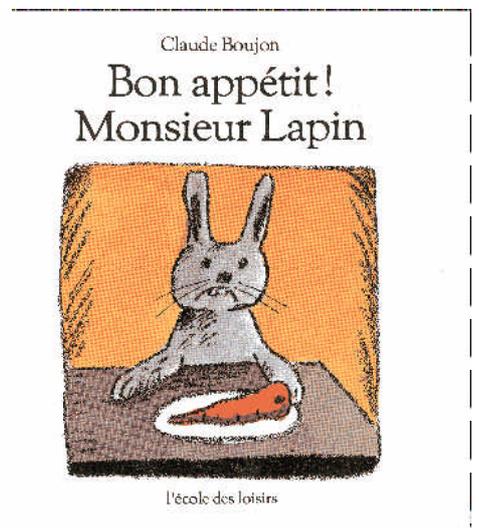
Compétences culturelles	<ul style="list-style-type: none">• Utiliser l'album comme référent d'apprentissage• Jouer pour apprendre
Compétences linguistiques	<p>Morpho-syntaxe :</p> <ul style="list-style-type: none">• Phrase déclarative et/ou impérative et/ou interrogative : <i>je voudrais... ; je veux... ; donne moi ... ; il me faut /faudrait ; as-tu ? ; est-ce que tu peux me donner ?</i>• Phrases déclaratives du type « Sujet/mange/Objet » : <i>l'escargot mange la salade ; la baleine mange le plancton...</i>• Énoncés de réponse : <i>je l'/les ai ; oui/non ; tiens !</i>• Temps présent de l'indicatif et/ou du conditionnel• Les déterminants : <i>le ; la ; les...</i>• Clôture : <i>J'ai une paire ; ça y'est j'ai fini, j'ai gagné ; c'est moi qui ai le plus de paires...</i> <p>Lexique :</p> <ul style="list-style-type: none">• Les animaux du jeu• Les aliments associés <p>Phonologie :</p> <ul style="list-style-type: none">• Intonation interrogative• Sons inconnus dans la langue d'origine
Compétences pragmatiques / de communication	<ul style="list-style-type: none">• Formulation d'une demande• Formulation d'une clôture de jeu• Variation de la forme d'adresse (vouvoiement, tutoiement) suivant le statut du joueur (ex : enseignant)

VARIANTE :

Pour une utilisation au cycle 3, les élèves d'une classe « ordinaire » peuvent réaliser un jeu du « qui mange quoi ».

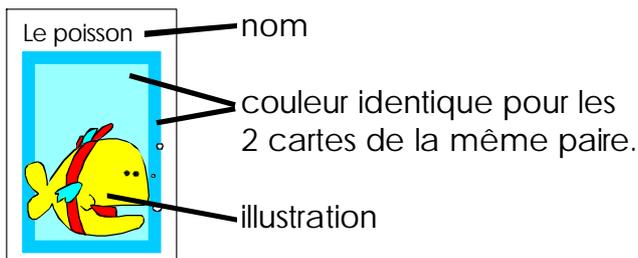
Pour les élèves de la classe, l'objectif serait alors la structuration d'un enseignement-apprentissage mené sur la chaîne alimentaire, et pour les élèves non-francophones, l'objectif serait de pratiquer la langue.

Jeu de "qui mange quoi" en relation avec l'album "bon appétit monsieur lapin"



Objectif: énoncer une demande
connaître l'alimentation de certains animaux

Matériel: 24 cartes regroupées par paires : souris/gruyère, vache/herbe, poisson/larve, lapin/carotte
oiseau/ver de terre, escargot/salade, abeille/pollen,
Description d'une carte: renard/poule et lapin, grenouille/mouche, singe/banane
baleine/plancton, éléphant/cacahuète



Nombre de joueurs: 3 à 5

But du jeu: regrouper le maximum de paires

Déroulement: Toutes les cartes sont distribuées aux joueurs. Chaque joueur vérifie qu'il n'a pas déjà de paire dans son jeu. Si il en a , il les pose sur la table. Puis le premier joueur demande à un joueur B de son choix une carte qui l'intéresse. Si le joueur B a la carte en question, il la donne au premier joueur qui, en échange, lui donne une autre carte de son jeu. Si le joueur B n'a pas la carte demandée, c'est au deuxième joueur de faire sa demande. Le jeu se termine quand toutes les paires ont été reconstituées. Le gagnant est celui qui aura réussi à avoir le plus de paires.

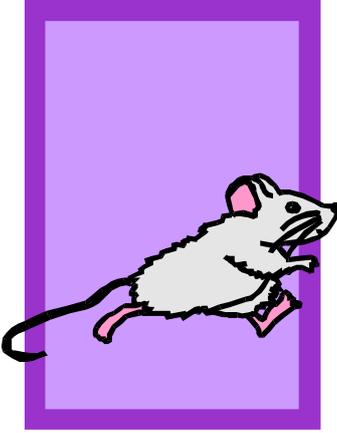
Activités préparatoires: -à partir des illustrations seules, essayer de reconstituer les paires.

-jeu de memory

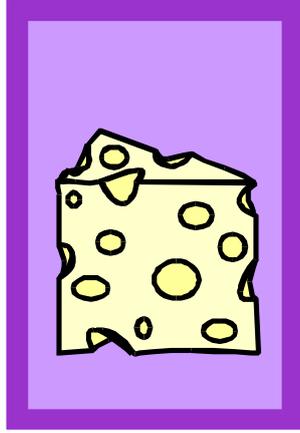
-description d'une carte par un des élèves, les autres devant la retrouver .

-

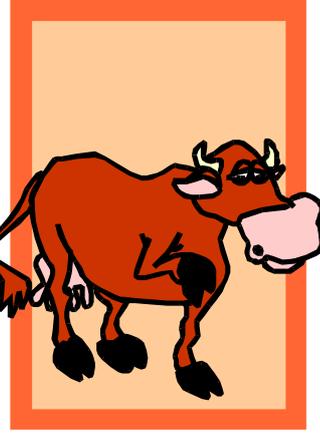
La souris



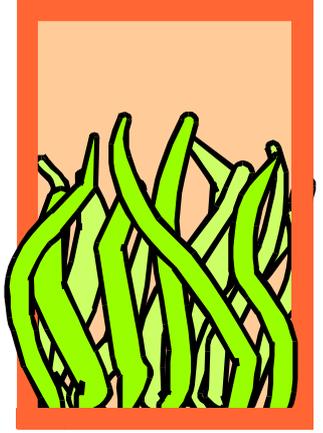
Du gruyère



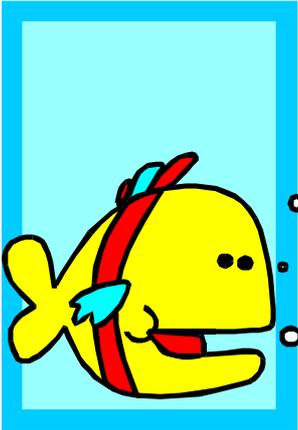
La vache



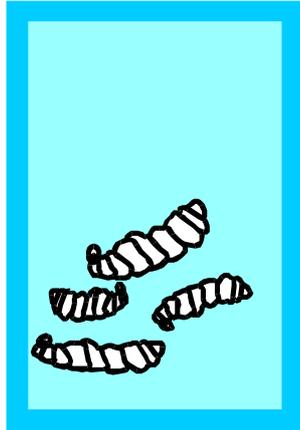
L'herbe



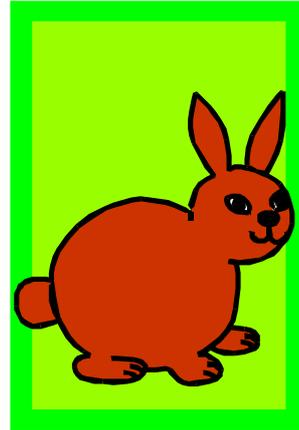
Le poisson



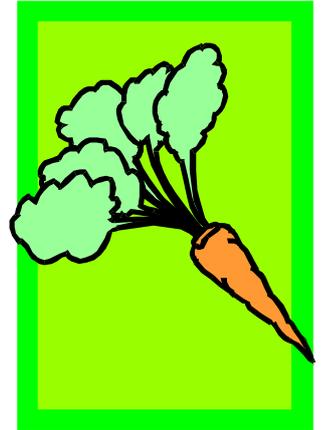
Les larves



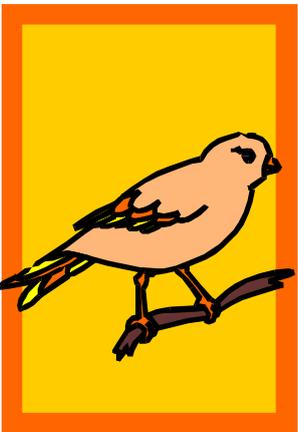
Le lapin



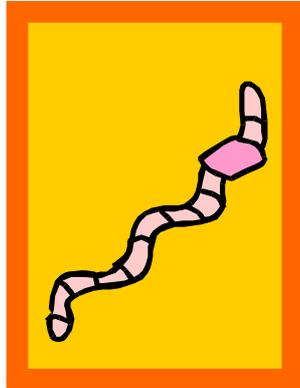
Les carottes



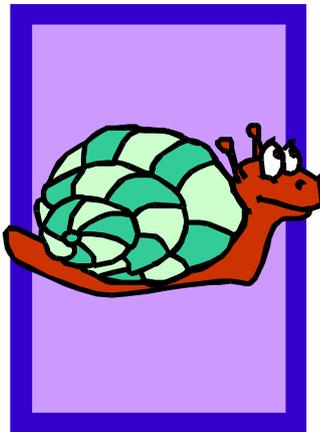
L'oiseau



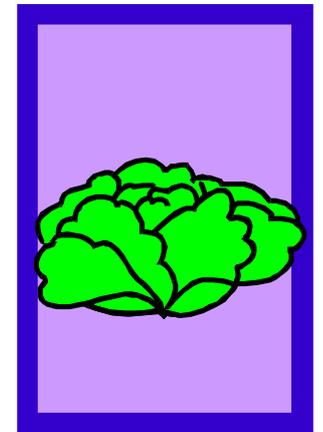
Les vers de terre



L'escargot



La salade



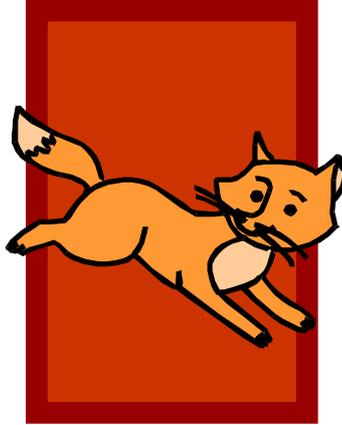
L'abeille



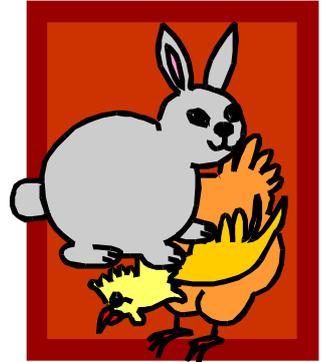
Le pollen



Le renard



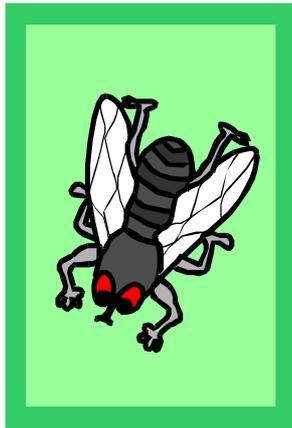
La poule et le lapin



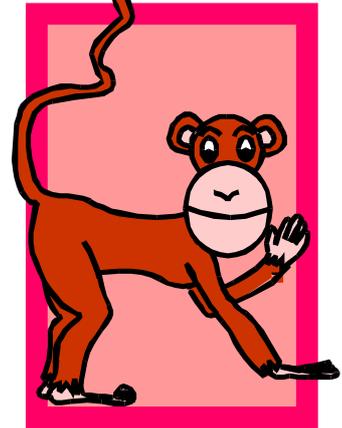
La grenouille



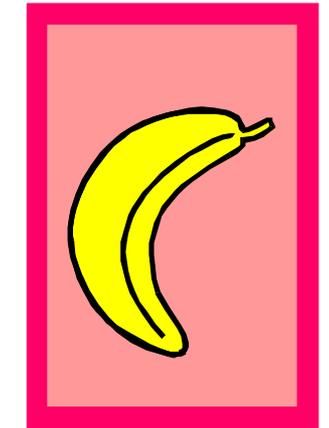
Les mouches



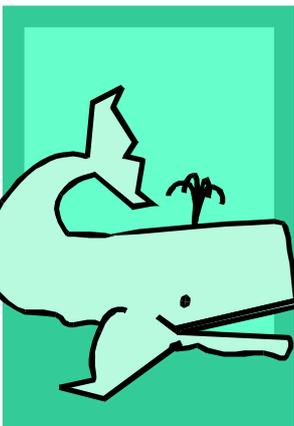
Le singe



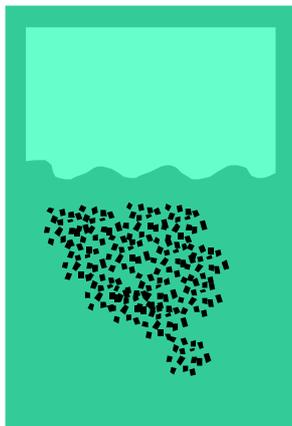
Les bananes



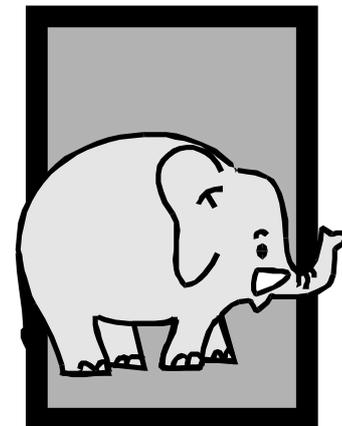
La baleine



Le plancton



L'éléphant



Les cacahuètes

