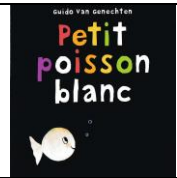


Album : *Petit poisson blanc* - Guido Van Genechten

Jeu : Memory des animaux de la mer



Classe concernée : Moyenne section

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :

- S'approprier le langage :
 - ✚ Nommer avec exactitude un objet (animal).
 - ✚ Formuler, en se faisant comprendre, une description.
- Devenir élève :
 - ✚ Comprendre et respecter les règles d'un jeu.
 - ✚ Attendre son tour.

Compétences culturelles	<ul style="list-style-type: none">✚ Jouer et apprendre à partir d'un album.✚ Utiliser le jeu comme support d'apprentissage.
Compétences linguistiques	<p>Morphosyntaxe :</p> <ul style="list-style-type: none">✚ Associer le bon déterminant.✚ Utiliser des adjectifs de couleurs. <p>Lexique :</p> <ul style="list-style-type: none">✚ Lexique des animaux de la mer.✚ Lexique des couleurs. <p>Phonologie :</p> <ul style="list-style-type: none">✚ Le son [p]✚ Le son [b]
Compétences pragmatiques/ de communication	<p><u>STRUCTURE LANGAGIERE</u></p> <p>« J'ai un crabe rouge et une étoile de mer orange. » « Elles (ne) sont (pas) pareilles. »</p> <ul style="list-style-type: none">➤ « Je les garde. » <p>ou</p> <ul style="list-style-type: none">➤ « Je les retourne. »

Variables didactiques :

- ❖ Complexification :
 - ✚ Ajouter d'autres animaux de la mer.
 - ✚ Memory d'association animal/couleur.
 - ✚ Memory d'association animal/nom.
- ❖ Simplification :
 - ✚ Nommer uniquement la couleur.
 - ✚ Nommer uniquement l'animal.

REGLE DU JEU

MEMORY DES ANIMAUX DE LA MER

Matériel

16 cartes à jouer.

But du jeu

Avoir le plus grand nombre de cartes possible.

Nombre de joueurs

1 à 3 joueurs.

Le nombre peut augmenter si l'on rajoute de nouvelles cartes.

Déroulement

Chacun à leur tour, les enfants retournent deux cartes, nomment les animaux qui s'y trouvent et leur couleur.

- ✚ Si les deux cartes sont identiques, et que l'enfant les a correctement nommées, il les garde et peut continuer.
- ✚ Si les deux cartes sont différentes, il les remet à leur place face contre la table et le suivant joue.

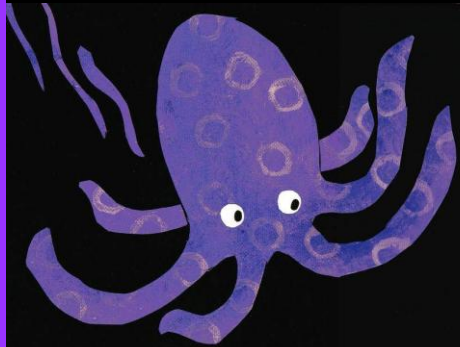
Fin du jeu

Le jeu s'arrête lorsque toutes les cartes ont été gagnées.

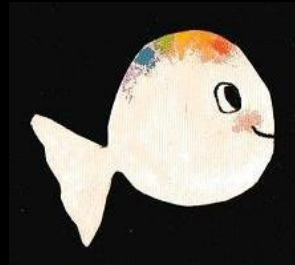
L'enfant qui en a le plus remporte la partie



LA BALEINE



LA PIEUVRE



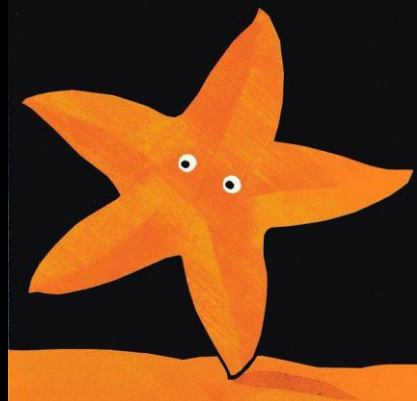
PETIT POISSON BLANC



LA MAMAN



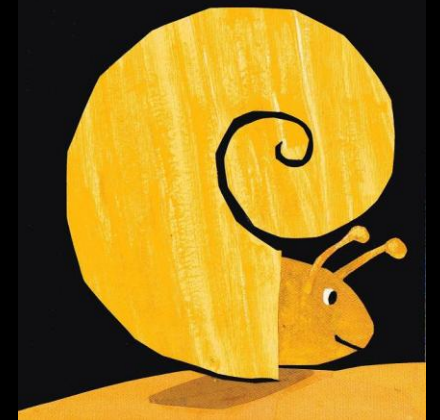
LE CRABE



L'ETOILE DE MER



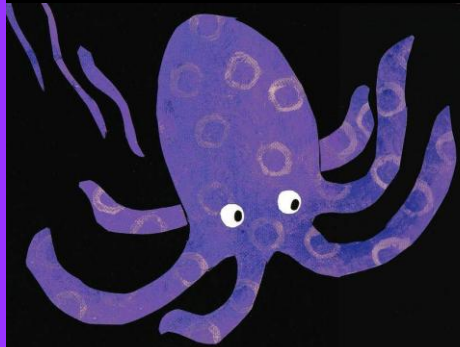
LA TORTUE



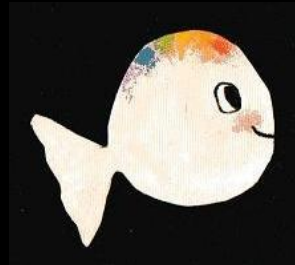
L'ESCARGOT



LA BALEINE



LA PIEUVRE



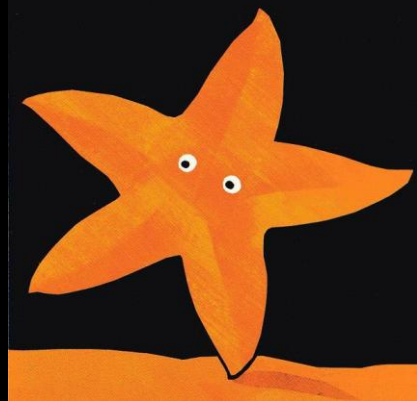
PETIT POISSON BLANC



LA MAMAN



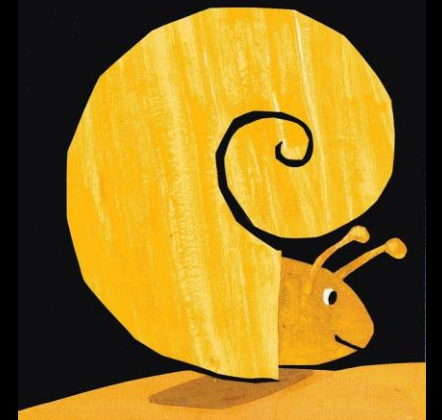
LE CRABE



L'ETOILE DE MER



LA TORTUE



L'ESCARGOT