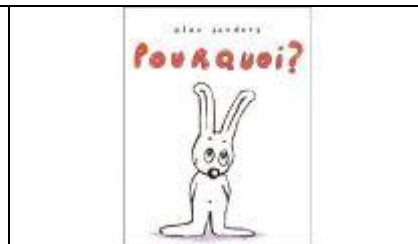


Album : « Pourquoi ? » d'Alex Sanders
Jeu : Jeu d'associations (binôme)



Classe(s) concernée(s) : PS

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur : Acquisition de la langue de l'école.

Compétences culturelles	Utilisation de l'album comme « jouet » pour apprendre (réfèrent d'apprentissage)
Compétences linguistiques	<p>Morpho-syntaxe : Emploi du verbe</p> <p>Lexique : Champ lexical du corps</p> <p>Phonologie : Travail autour de la prononciation</p>
Compétences pragmatiques/ de communication	<p>Formulation identique à celle de l'album à travailler :</p> <p>« Pourquoi as-tu (...) ? » -J'ai (...) pour (...) »</p>

Remarques :

Déroulement de la séquence :

- Mise en projet** : Raconter l'album avec une peluche de lapin à investir tout au long de la séquence.
- Evaluation diagnostique** : Utiliser quelques images de l'album comme support de langage. (Plusieurs entrées possibles : masquer l'image avec des post-it et collectivement l'identifier, faire deviner de quelle image il s'agit en décrivant l'image à un camarade qui devra retrouver l'image dans l'album...
L'enseignant profite de cette séance pour repérer les éléments à travailler.
- Lire** l'histoire de manière expressive... le lapin en peluche propose aux enfants la réalisation d'un jeu.
- Réaliser une silhouette géante** : photographier avec les élèves les différentes parties du corps et reconstituer à partir des photos réalisées une silhouette. (Plastifier les photos et coller du velcro pour une meilleure utilisation)
- Mettre en scène une partie du corps** : Ex : Si un enfant choisit la photo des pieds il devra chercher comment mettre en scène cette partie. (« Pourquoi as-tu des pieds ? J'ai des pieds pour courir. »)
- Jeu collectif** dans un premier temps : associer une photo d'une partie du corps à sa fonction ou son action sous la forme d'un grand tableau. (En haut les parties en bas les fonctions). Voir la règle du jeu.

Variables didactiques possibles :

- Jeu de kim visuel (Tournez la tête, fermez les yeux : Quelle est la photo qui est retournée ?)
- Ajouter des intrus (des parties d'animaux, des pattes...)
- Transformer le jeu en memory avec des gommettes vertes pour les parties du corps et des rouges pour les actions.
- Ajouter les étiquettes-mots de chaque partie.

Ce jeu peut être réalisé avant Pâques et devenir un grand projet interdisciplinaire avec un travail autour de l'appareil photo, l'observation d'un vrai lapin, la réalisation d'animaux extraordinaires en mélangeant des parties humaines et animales...

Règle du jeu

Objectifs :

- Associer une photo d'une partie du corps à sa fonction ou son action.
 - Être capable de répondre à la question suivante: « Qu'est-ce que c'est ? »
« C'est » « J'ai (un, une, des...) pour... »

Matériel :

- Une série de 8 photos des différentes parties du corps dans un sac (les yeux, le nez, la bouche, l'oreille, le pied et 3 fois la main car 3 actions différentes proposées ici.) A l'arrière de cette série coller des gommettes vertes.
- Une série de 8 photos mimant les actions possibles : (regarder, sentir, parler, écouter, marcher, caresser, griffer et tenir.) A l'arrière de cette série coller des gommettes rouges.
- un tableau simple : une colonne gommettes vertes et une colonne gommettes rouges de 8 cases chacune.

Nombre de joueurs : 4

But du jeu pour les enfants :

Remplir le tableau en associant la partie du corps et sa fonction.

Déroulement :

Un enfant pioche dans le sac une photo d'une partie du corps. Le meneur du jeu lui demande alors « Qu'est-ce que c'est ? »

L'enfant répond : « C'est (...) ».

Le meneur pose la question « Pourquoi as-tu ? (...) »

L'enfant répond : « J'ai (...) pour (...) »

Il cherche parmi les photos des actions celle qui correspond et la positionne au bon endroit dans le tableau.

DEROULEMENT DES VARIANTES DU JEU :

MEMORY :

Matériel : 2 jeux d'images de façon à pouvoir les assembler par paire.

Règle : 2 à 4 joueurs.

- Les images sont retournées à l'envers sur la table.
- Chaque joueur tourne 2 images ; s'il trouve une paire, il peut la prendre, sinon il retourne les images sans les changer de place.
 - Le joueur, qui a trouvé une paire, peut rejouer.
 - Le joueur, qui a le plus de paires, a gagné.

LOTO :

- Matériel :**
- 3 planches avec des images.
 - Les mêmes images indépendantes sous forme de cartes.

- Règle :**
- 3 joueurs
 - Chaque joueur a une planche d'images.
 - Les cartes sont posées sur la table à l'endroit.
 - Chaque joueur doit trouver les images correspondant à sa planche en décrivant l'image.



