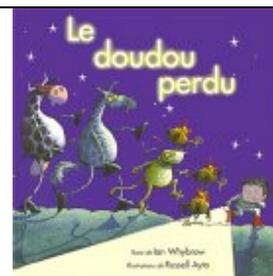


Album : « Le doudou perdu »

Jeu : « *les caractéristiques des animaux* »



Cycles concernés : 2 et 3

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :

- Ecouter autrui.
- Respecter les règles du jeu.

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">• Le temps, présent de l'indicatif : <i>je vole..., je ponds..., je vis..., je tire/ jette une carte...</i>• Structure avec l'auxiliaire avoir : <i>...j'ai...</i>• Les déterminants : <i>des, le, la, l'.</i>• Forme négative : <i>je ne peux pas jouer, je n'en ai pas /j'en ai pas...</i> <p>Lexique :</p> <ul style="list-style-type: none">• Noms de trente animaux : <i>mouton, cigogne, chat, abeille, oie...</i>• Caractéristiques des animaux : <i>poils, plumes, pattes, ailes...</i> <p>Phonologie :</p> <ul style="list-style-type: none">• Sons inconnus dans la langue d'origine
Compétences pragmatiques/ de communication	<ul style="list-style-type: none">• Formulation d'énoncés liés au déroulement du jeu : <i>A toi, c'est ton tour, tourne la flèche...</i>• Formules de mise en place et de clôture du jeu

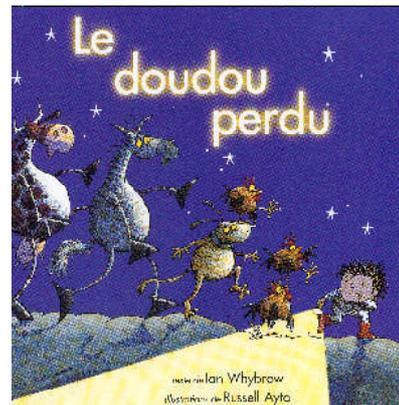
Remarques :

Pour assurer une réelle production orale, il faut veiller à faire verbaliser par les enfants le nom des animaux ainsi que leurs caractéristiques à chaque tour de jeu.

Le code des symboles peut permettre de faire une transition entre l'oral et l'écrit.

Si l'objectif retenu est de travailler la compréhension écrite, la verbalisation peut faire l'objet d'une moindre attention.

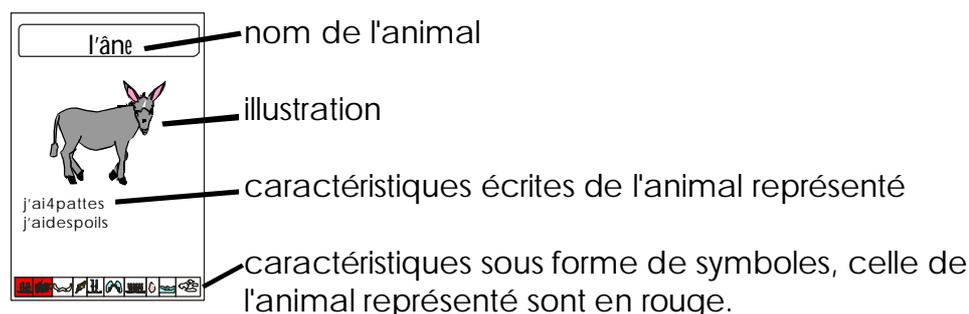
Jeu des caractéristiques des animaux en relation avec l'album "Le doudou perdu"



Objectifs: connaître les grandes caractéristiques des espèces animales

Matériel: une plaque de jeu (au centre de laquelle il faut rajouter une flèche pivotante)
un petit panier pour mettre les cartes
30 cartes

Description d'une carte:



Nombre de joueurs: 2 à 7

But du jeu: se débarrasser de toutes ses cartes.

Déroulement: Toutes les cartes sont distribuées entre les joueurs. Le premier joueur tourne la flèche. Si la flèche s'arrête sur une case donnant une caractéristique, le joueur peut jeter dans le panier une de ses cartes représentant un animal qui a cette caractéristique. Si la flèche s'arrête sur le feu vert, le joueur peut jeter n'importe quelle carte. Enfin si la flèche s'arrête sur le feu rouge, le joueur doit prendre une carte du panier (si il n'y a pas de cartes dans le panier tant mieux pour lui). Puis c'est au tour du joueur suivant.

Le gagnant est celui qui aura jeté toutes ses cartes en premier.

Activités préparatoires: - poser les cartes sur la table, les enfants doivent trouver un animal selon un critère donné, puis deux ou trois critères

- regrouper les animaux par famille

- un enfant décrit un animal en fonction des critères du jeu, les autres doivent le retrouver

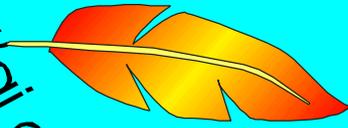
Remarque: Il est intéressant d'essayer de trouver les critères avec les enfants grâce à un travail sur les animaux et leurs caractéristiques avant d'introduire le jeu.



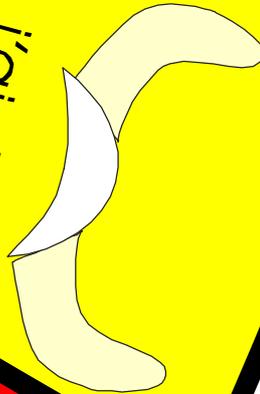
j'ai des ailes



j'ai 2 pattes



j'ai des plumes



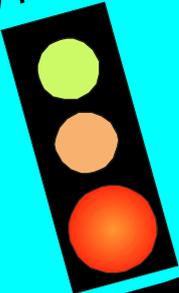
j'ai des cornes

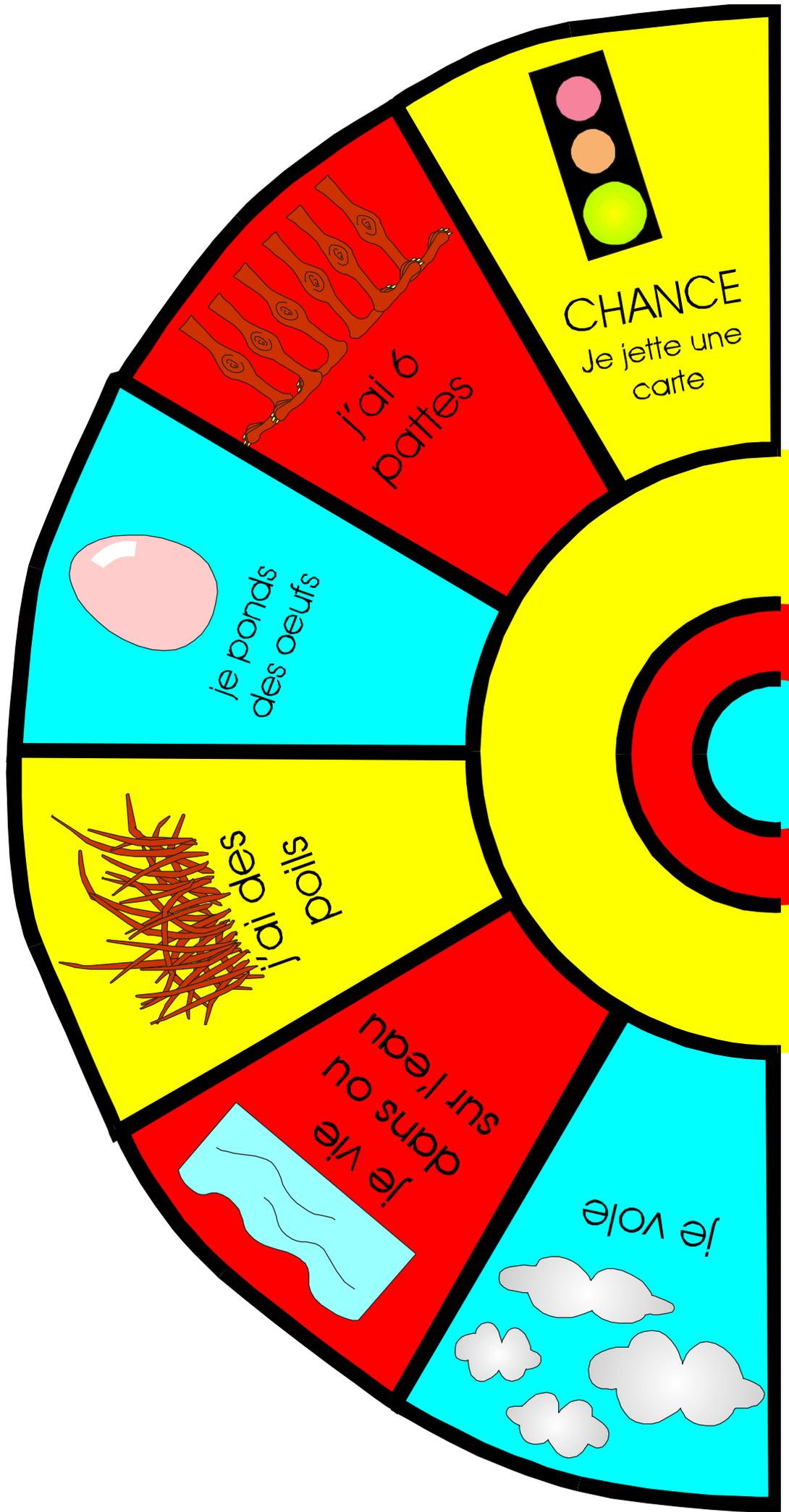


j'ai 4 pattes

Je tire une carte dans la pioche

MALCHANCE





CHANCE
Je jette une
carte

j'ai 6
pattes

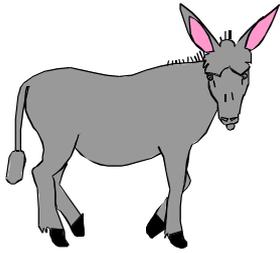
je ponds
des oeufs

j'ai des
poils

je vie
dans ou
sur l'eau

je vole

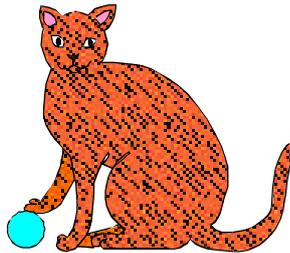
l'âne



j'ai 4 pattes
j'ai des poils



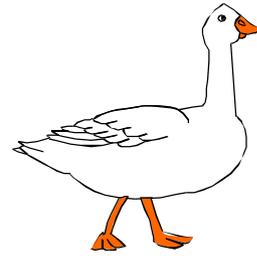
le chat



j'ai 4 pattes
j'ai des poils



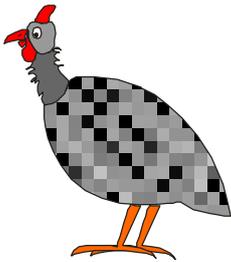
l'oie



j'ai des plumes
j'ai 2 pattes
j'ai des ailes
je ponde des oeufs
je vis dans ou sur l'eau
je vole



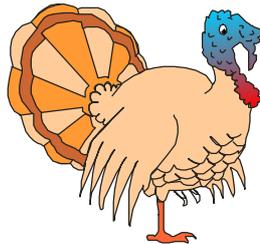
la pintade



j'ai des plumes
j'ai 2 pattes
j'ai des ailes
je ponde des oeufs
je vole



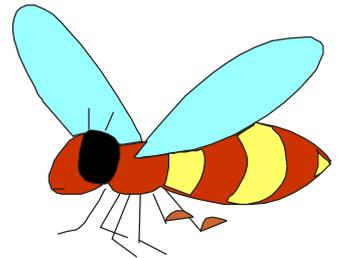
le dindon



j'ai des plumes
j'ai 2 pattes
j'ai des ailes
je ponde des oeufs



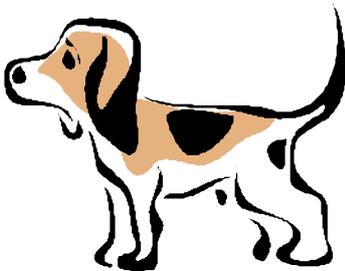
l'abeille



j'ai 6 pattes
j'ai des ailes
je ponde des oeufs
je vole



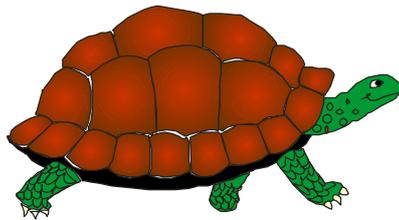
le chien



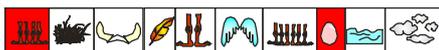
j'ai 4 pattes
j'ai des poils



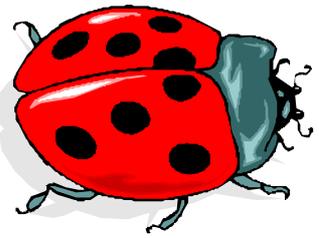
la tortue



j'ai 4 pattes
je ponde des oeufs



la coccinelle



j'ai 6 pattes
j'ai des ailes
je ponde des oeufs
je vole



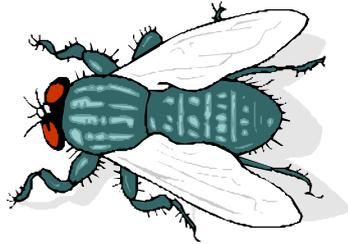
la grenouille



j'ai 4 pattes
je ponde des oeufs
je vis dans ou sur l'eau



la mouche



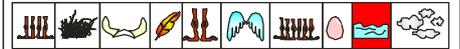
j'ai 6 pattes
j'ai des ailes
je ponde des oeufs
je vole



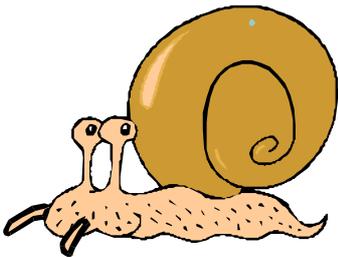
le dauphin



je vis dans ou sur l'eau



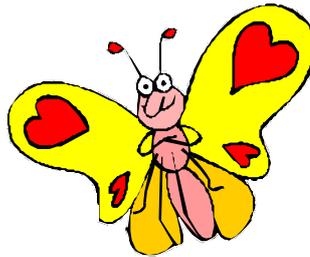
l'escargot



je ponde des oeufs
j'ai des cornes



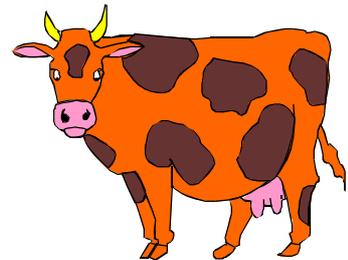
le papillon



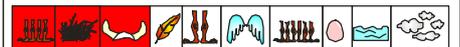
j'ai 6 pattes
j'ai des ailes
je ponde des oeufs
je vole



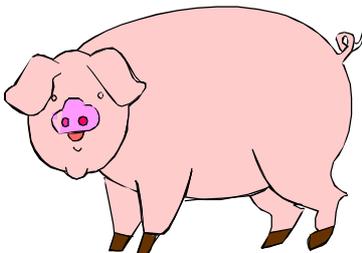
la vache



j'ai 4 pattes
j'ai des poils
j'ai des cornes



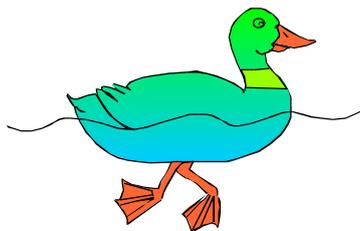
le cochon



j'ai 4 pattes



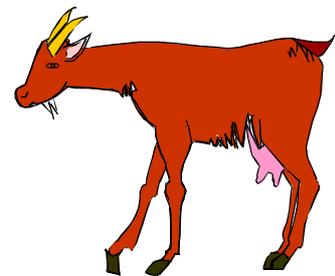
le canard



j'ai des plumes
j'ai 2 pattes
j'ai des ailes
je ponde des oeufs
je vis dans ou sur l'eau
je vole



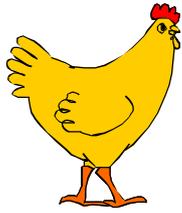
la chèvre



j'ai 4 pattes
j'ai des poils
j'ai des cornes



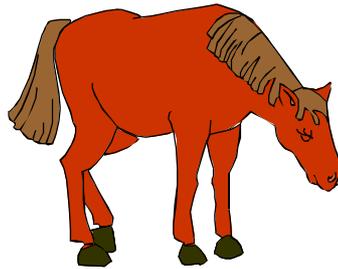
la poule



j'ai des plumes
j'ai 2 pattes
j'ai des ailes
je ponds des oeufs
je vole



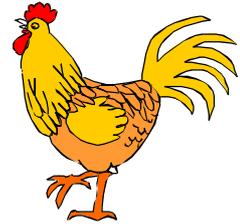
le cheval



j'ai 4 pattes
j'ai des poils



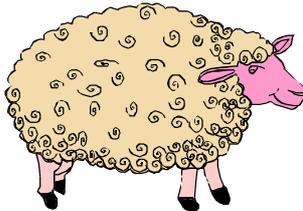
le coq



j'ai des plumes
j'ai 2 pattes
j'ai des ailes
je vole



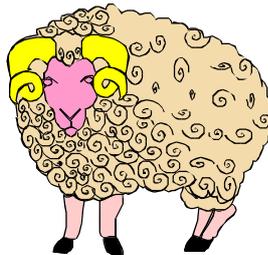
la brebis



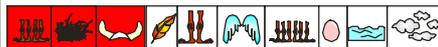
j'ai 4 pattes
j'ai des poils



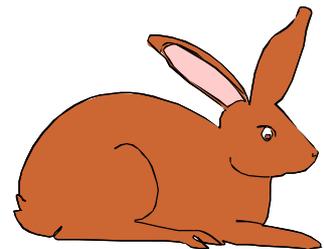
le bélier



j'ai 4 pattes
j'ai des poils
j'ai des cornes



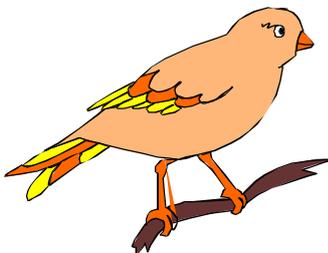
le lapin



j'ai 4 pattes
j'ai des poils



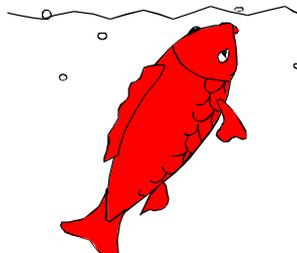
l'étourneau



j'ai des plumes
j'ai 2 pattes
j'ai des ailes
je ponds des oeufs
je vole



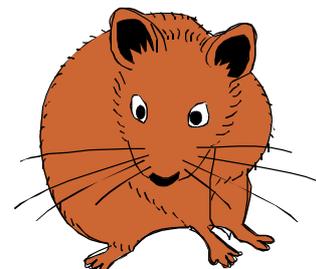
le poisson rouge



je vis dans ou sur l'eau
je pond des oeufs



la souris



j'ai 4 pattes
j'ai des poils



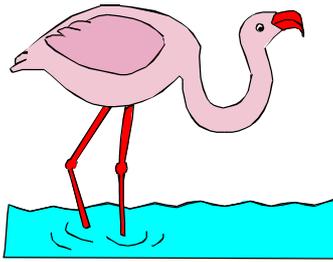
la cigogne



j'ai des plumes
j'ai 2 pattes
j'ai des ailes
je ponde des oeufs
je vole



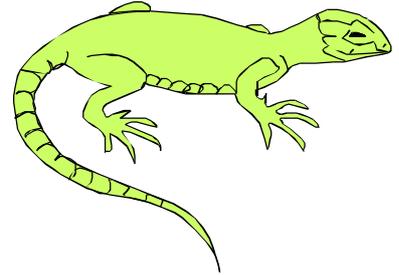
le flamant rose



j'ai des plumes
j'ai 2 pattes
j'ai des ailes
je ponde des oeufs
je vis dans ou sur l'eau
je vole



le lézard



j'ai 4 pattes
je ponde des oeufs

