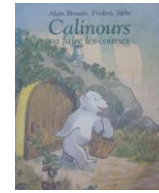


Album : Calinours va faire les courses

Jeu : *Mémory*



Classe(s) concernée(s) : Cycle 2

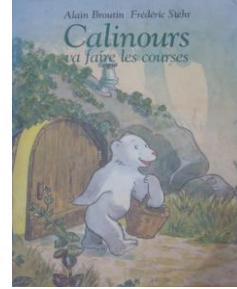
Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :

- S'exprimer dans un langage mieux structuré
- Participer à un jeu collectif en écoutant autrui et en attendant son tour de parole
- Respecter les règles d'un 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">• Phrase déclarative du type « sujet /donne/objet /à Calinours » : <i>la souris donne du riz à Calinours</i>• Phrase impérative du type « Bonjour Madame ou Monsieur <i>nom de l'animal</i>, donne-moi nom de l'objet correspondant à l'animal! » formuler une demande en prenant la place de Calinours ou je veux/je voudrais, il me faut/faudrait• Phrase interrogative : « Bonjour Madame ou Monsieur <i>nom de l'animal</i> est-ce que tu peux me donner <i>nom de l'objet correspondant à l'animal</i> ? »• Temps présent de l'indicatif ou conditionnel• 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">• Le nom des animaux de l'album• Le nom des aliments de l'album• Le nom des objets de l'album <p>Phonologie :</p> <ul style="list-style-type: none">• Intonation et rythme de la phrase à prononcer• 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

Remarques : on pourra faire évoluer le jeu en ajoutant les animaux et objets échangés dans la deuxième partie de l'histoire. Structure de phrase plus complexe pour exprimer un échange: « *Bonjour Madame ou Monsieur nom de l'animal, si tu me donnes nom de l'objet je te donnerais nom de l'objet* » ou « *Bonjour Madame ou Monsieur nom de l'animal, si tu me donnes nom de l'objet, à toi nom l'objet !* »

On pourra ajouter des formules de politesse : *s'il te plaît, merci*



Jeu de « Mémoire »

En relation avec l'album « Calinours va faire les courses »

Objectif :

- énoncer une demande
- utiliser des formules de politesse

Matériel :

Imprimer les cartes animaux fond bleu et les cartes aliments fond blanc

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

But du jeu : regrouper le plus grand nombre de paires

Déroulement :

Les cartes sont retournées sur la table d'un côté les animaux et de l'autre les aliments .

Le joueur doit retourner (quand vient son tour) une carte de chaque tas sans la déplacer.

Lorsque qu'un joueur retourne deux cartes qui sont associées dans l'album(ex : la souris et le riz) il énonce la phrase correspondante et ramasse les cartes : il peut alors rejouer.

Si les 2 cartes ne correspondent pas, le joueur retourne les cartes et c'est au tour du joueur suivant.

(Les enfants peuvent repérer la place des cartes pour pouvoir réaliser des paires et gagner la partie)

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de cartes sur la table.

Le gagnant est celui qui aura ramassé le plus de cartes.

Activités préparatoires :

- nommer chaque animal et chaque aliment
- poser les images en vrac sur la table, face visible et réaliser des paires en les associant d'après l'album, puis énoncer la phrase simple du type « *la souris donne du riz à Calinours* ».

