

Jeu : A la découverte des moments de la journée.

(Type Memory)



Classe(s) concernée(s) : lecteurs ou avec tuteur

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :

- Comprendre les règles d'un jeu et les respecter.
- Savoir écouter autrui.
- Prendre la parole dans un groupe.
- Connaître le vocabulaire des moments et des actions de la journée
- Savoir que les noms propres ont un genre.
- Savoir lire l'heure.
- Différencier *il* et *elle*, *ils* et *elles*

Compétences culturelles	<ul style="list-style-type: none"> - Se familiariser avec les moments de la journée - Jouer pour apprendre.
Compétences linguistiques	<p>Morpho-syntaxe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distinction du genre et du nombre : <i>ils déjeunent, elle dîne</i> - Le genre des noms (utilisation de l'éventail des déterminants possibles) - La phrase déclarative de type : « C'est un crayon », « Sur la case, il y a un crayon », « J'ai gagné images » - justifier, valider son choix. <p>Lexique : Les moments et les actions de la journée : matin, midi, soir... se lever, manger, dormir ...</p> <p>Phonologie : Intonation interrogative : C'est juste ? Qui a gagné ? C'est juste car ...</p>
Compétences pragmatiques/ de communication	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir observer une image et la décrire - Expliquer, dire pourquoi
Remarques: Le matériel peut servir de support à d'autres jeux (Mémoire, Kim, Loto ...)	

A la découverte des moments de la journée

Préalable : être lecteur, comprendre l'espace temporel de la journée.

Matériel :

- 32 cartes
- 2 feutres d'ardoise (0.7mm) de couleurs différentes pour différencier heures et minutes.
- Album : « Je mange, je dors, je me gratte, je suis un Wombat » de Jackie French aux Editions Albin Michel Jeunesse

But :

Associer une image (horloge+action) à un texte et justifier son choix.

Nombre de participants : deux à six joueurs
(Un tuteur éventuellement)

Déroulement :

1^{ère} phase : Dans un premier temps, pour s'habituer au jeu les cartes seront placées faces visibles, les paires faites collectivement puis on complètera chaque horloge avec les aiguilles.
2^{ème} phase : Mélanger les cartes et bien les ordonner (en 4 lignes et 8 colonnes) face contre table au milieu de la surface de jeu. Tour à tour chaque joueur retourne deux cartes: s'il retourne une paire, il la conserve à condition de justifier son choix et rejoue. Sinon, il remet les cartes à l'envers et le jeu se poursuit avec le joueur suivant.

But du jeu : gagner un maximum de paires.

Remarque :

Le support doit être découpé avant utilisation. Choisir un papier épais. Plastifier. Ajouter les aiguilles au feutre d'ardoise.

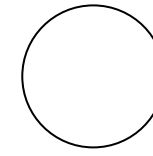
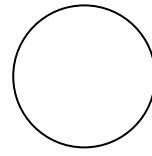
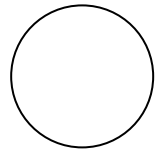
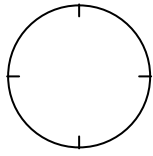
La série texte peut être d'une couleur, la série image d'une autre.

Il est 7 heures du matin.
Pierre se lève.

Il est 10 heures.
C'est la récréation.
Elle mange une pomme.

Il est presque midi.
Il déjeune.

Il est 5 heures de
l'après-midi.
Il fait ses devoirs.

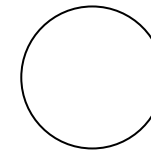
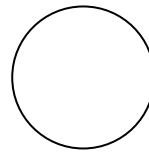
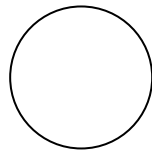
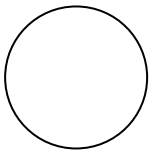


Il est 10 heures du soir.
Marie dort.

Il est 8 heures du matin.
Elles partent à l'école.

Il est 7 heures du soir.
Elles dînent.

Il est 8 heures et demi
du soir. Le film va com-
mencer.

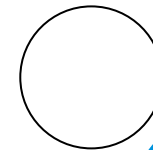
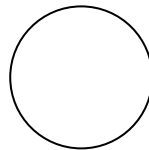
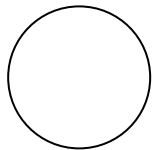
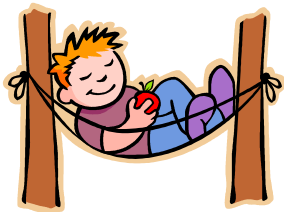
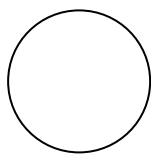


Il est 3 heures de l'après-midi.
Pierre fait une sieste

Il est minuit.
Les étoiles brillent.

Il est 19 heures passées.
Il prend sa douche.

Il est 11 heures du soir.
La lune brille.



Il est 9 heures du soir.
Pierre va se coucher.

Il est 16 heures.
Marie rentre de l'école
avec son cartable.

Il est 9 heures.
Marie est à l'école.

Il est 20 heures.
Elle se brosse
les dents.

