

MIK-MAKO DES HABITS

Objectif fonctionnel:

- Déterminer.
- Donner un ordre.

Objectif linguistique:

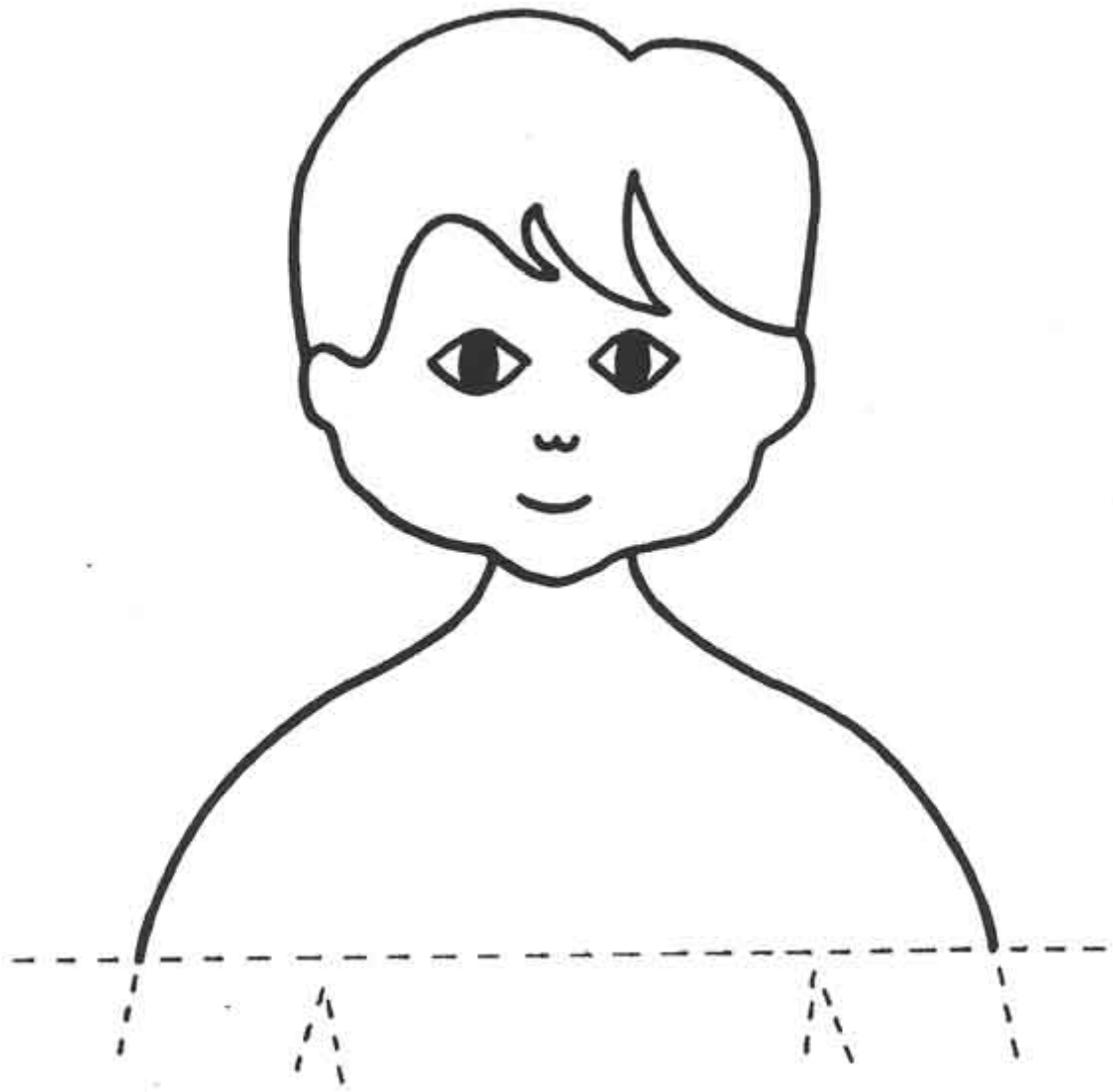
- Apprentissage et/ou réinvestissement d'un lexique spécifique à l'habillement.
- Apprentissage et/ou réinvestissement de la notion de genre à travers l'emploi des adjectifs qualificatifs de couleur.
- Structures privilégiées:
Donne-moi
+ N + Adj. De couleur
Je veux

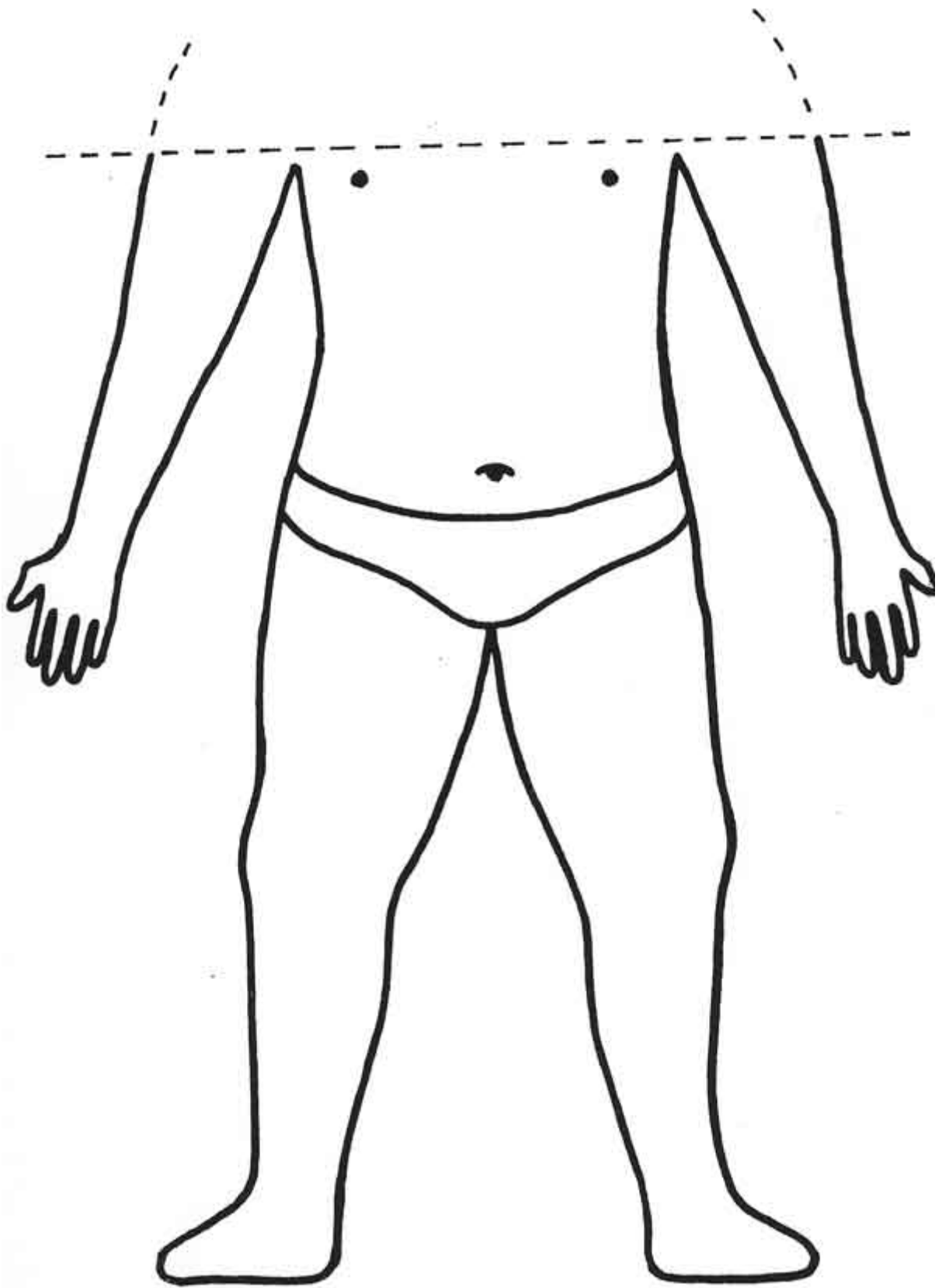
Matériel:

- 1 poupée à habiller (1 par enfant).
- 5 séries de 5 vêtements (cagoule, bonnet, pull, pantalon, jupe) coloriés chacune en 5 couleurs différentes (vert, brun, gris, rouge, bleu).
- 2 grilles (voir modèle).
- 2 dés.

Règle du jeu:

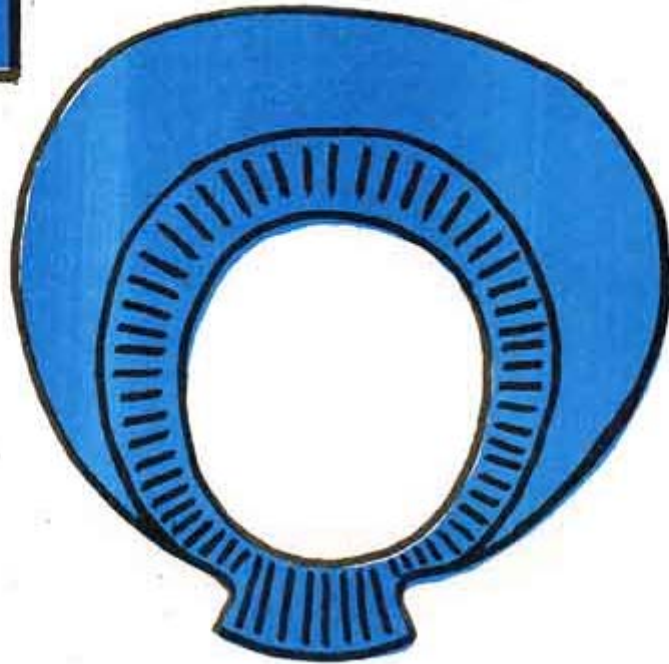
- Chaque enfant à son tour lance les 2 dés et, selon la correspondance des nombres obtenus, demande au "banquier" qui dispose des 5 séries d'habits, un élément.
Ex: Dé 1 : 5 :-----pull
Dé 2 : 3 :-----rouge
" Donne-moi le pull rouge"
- Si l'élément est disponible, il l'obtient.
- Si l'élément n'est pas disponible, il passe son tour.
- S'il possède déjà l'élément, il passe son tour également.
- S'il tombe sur la case blanche (au choix), il demande ce qui lui est utile.

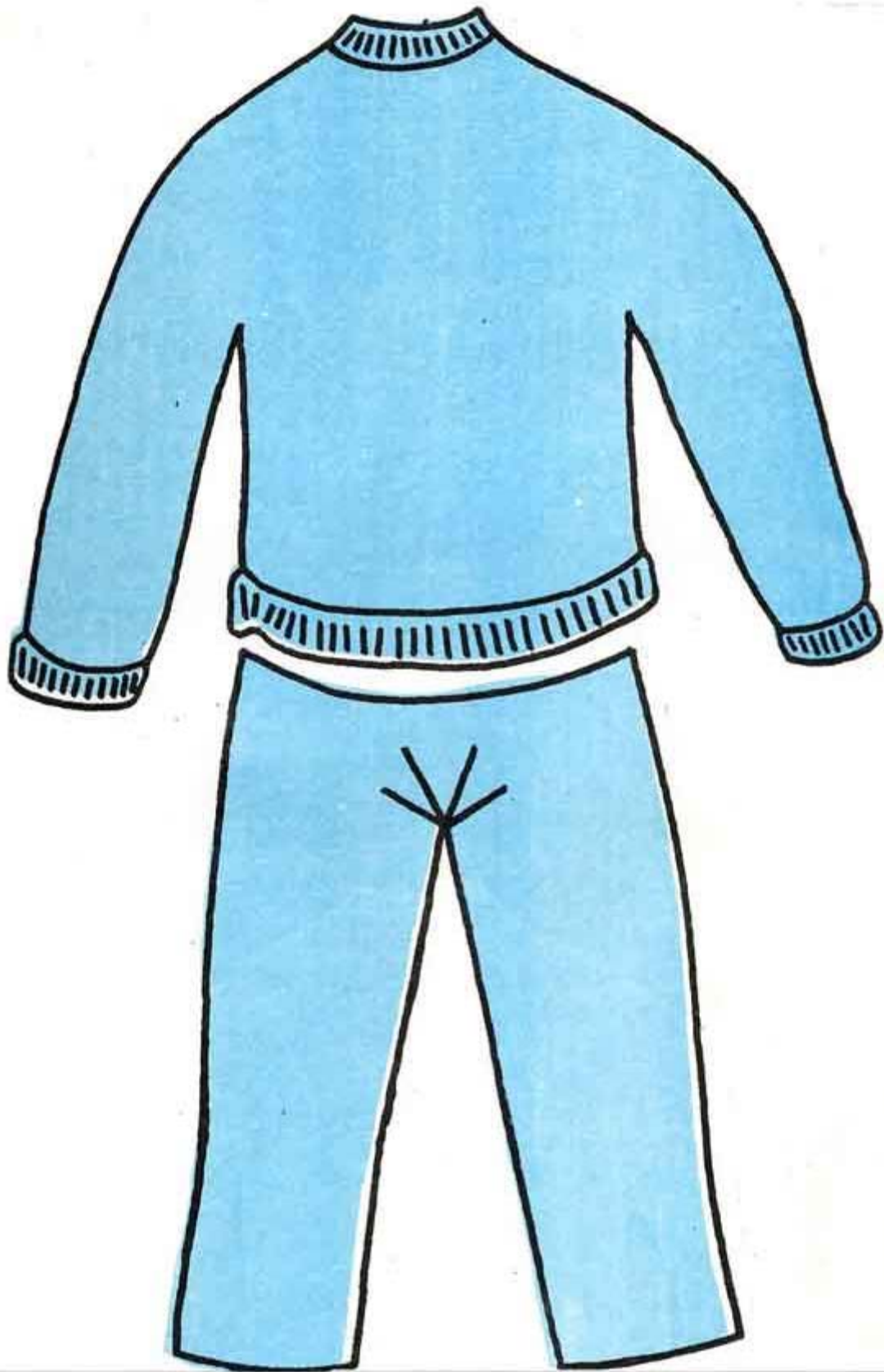






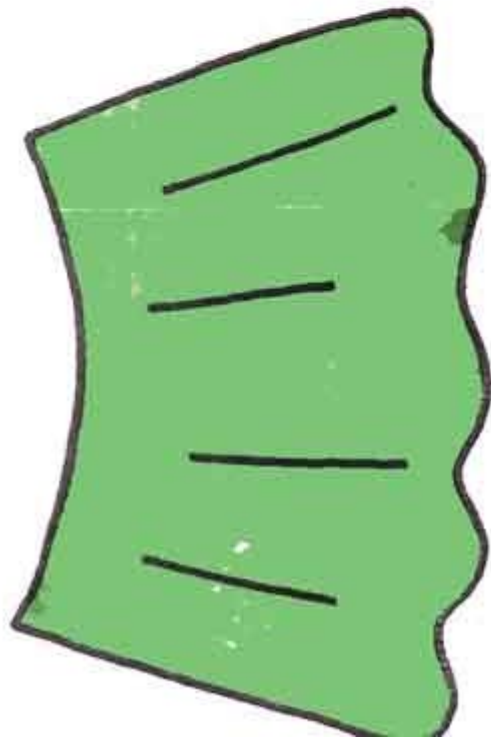
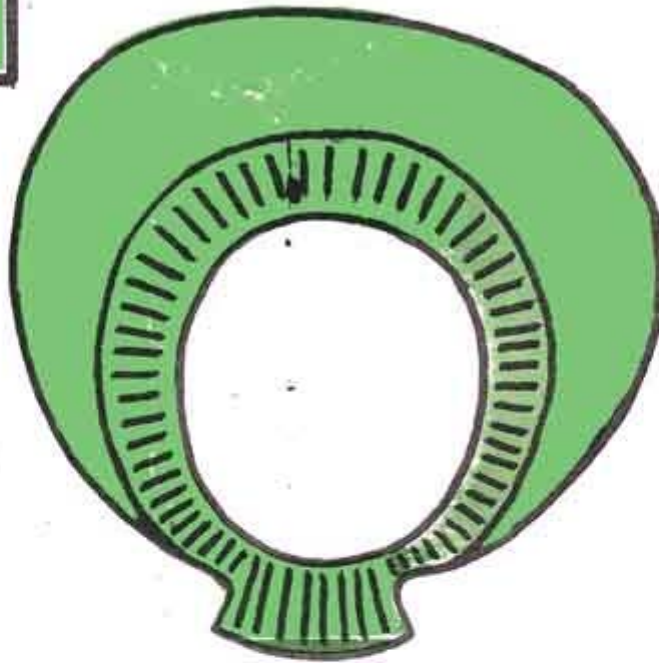
pastille servant à compléter la grille des correspondances.

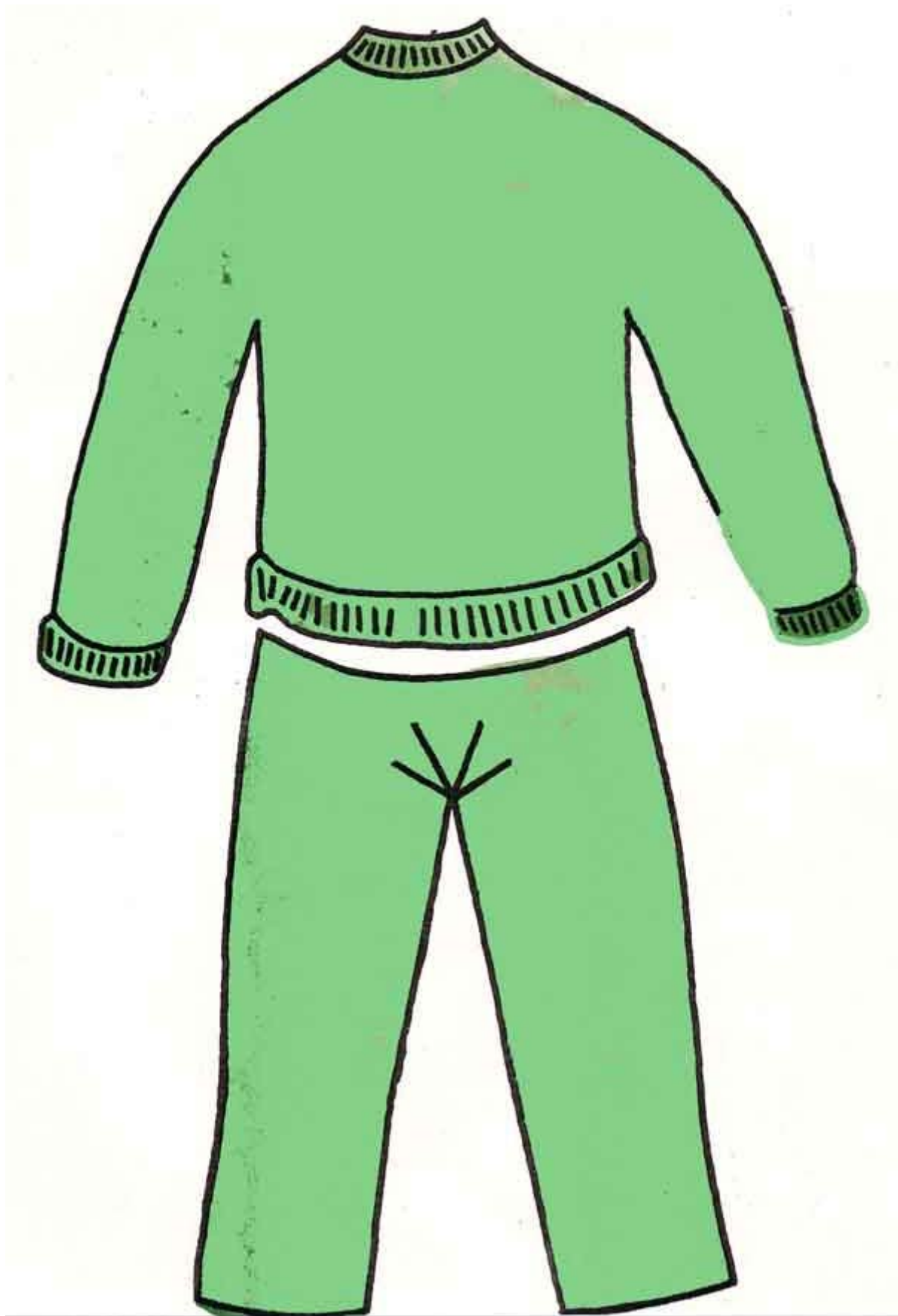


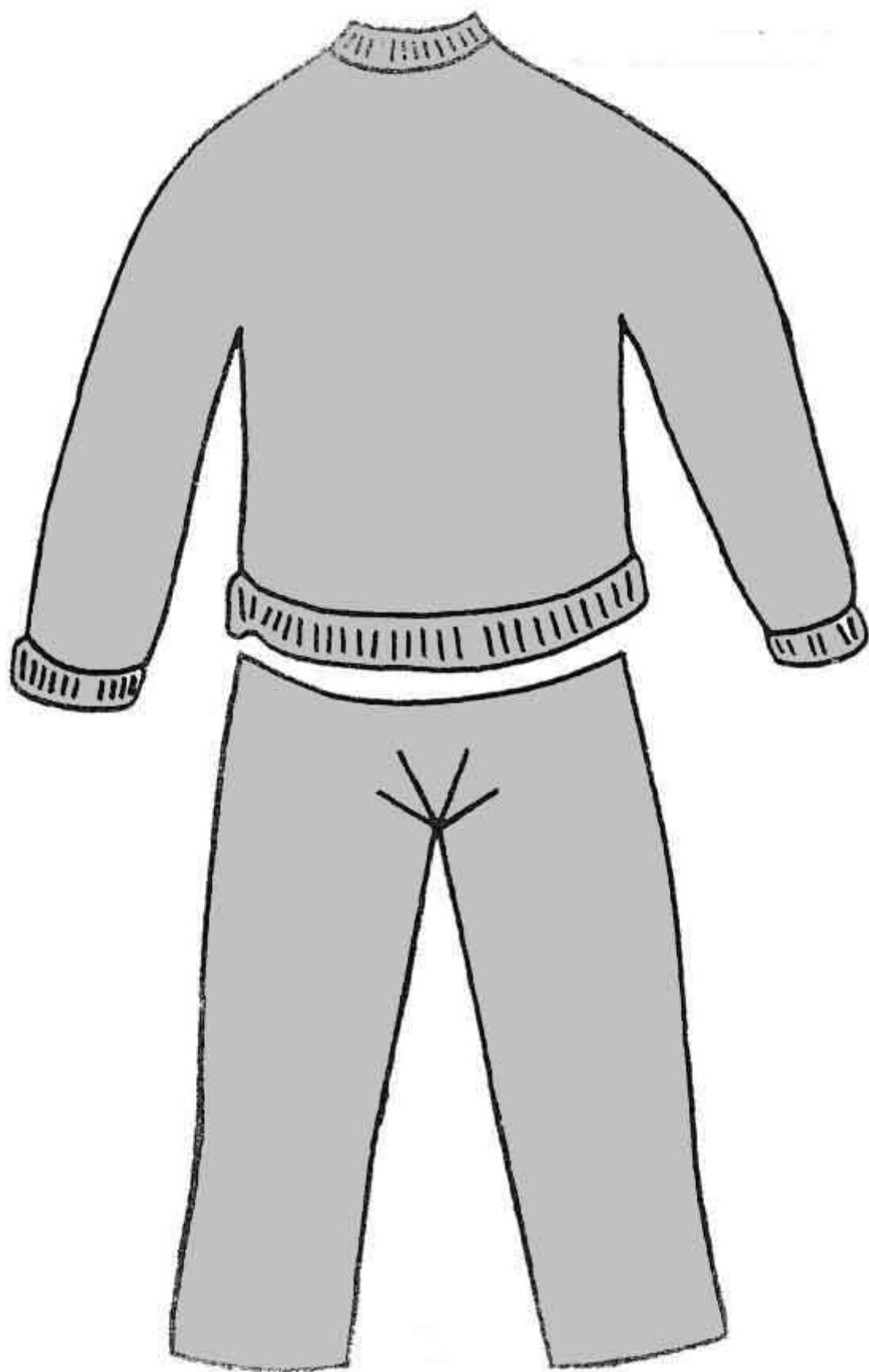


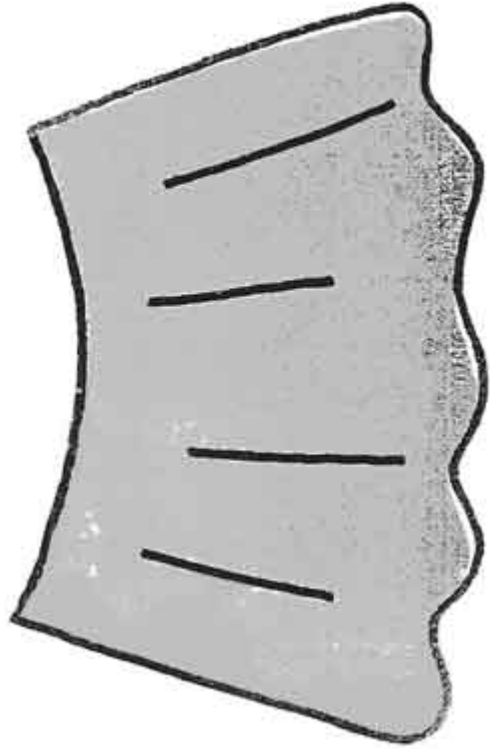
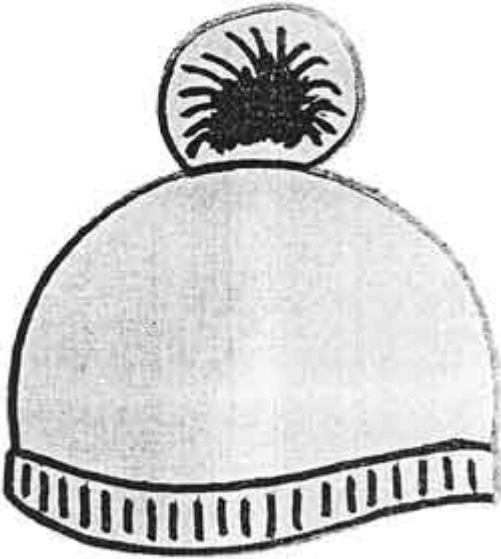
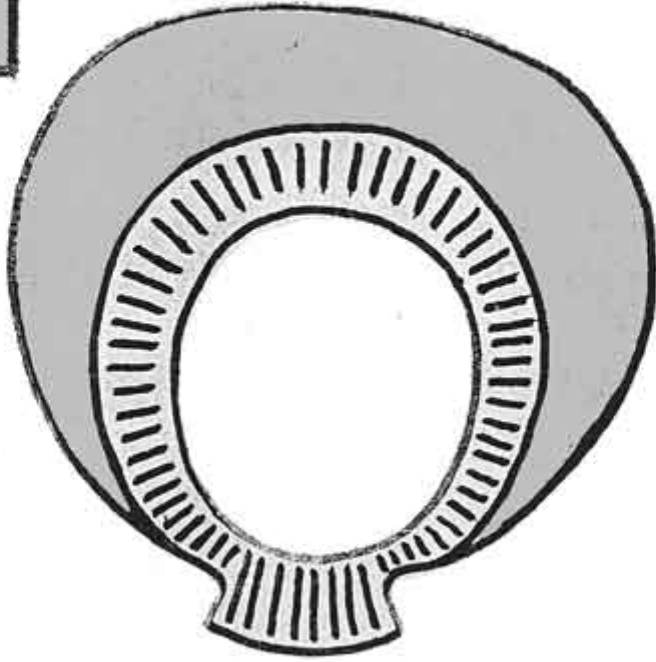


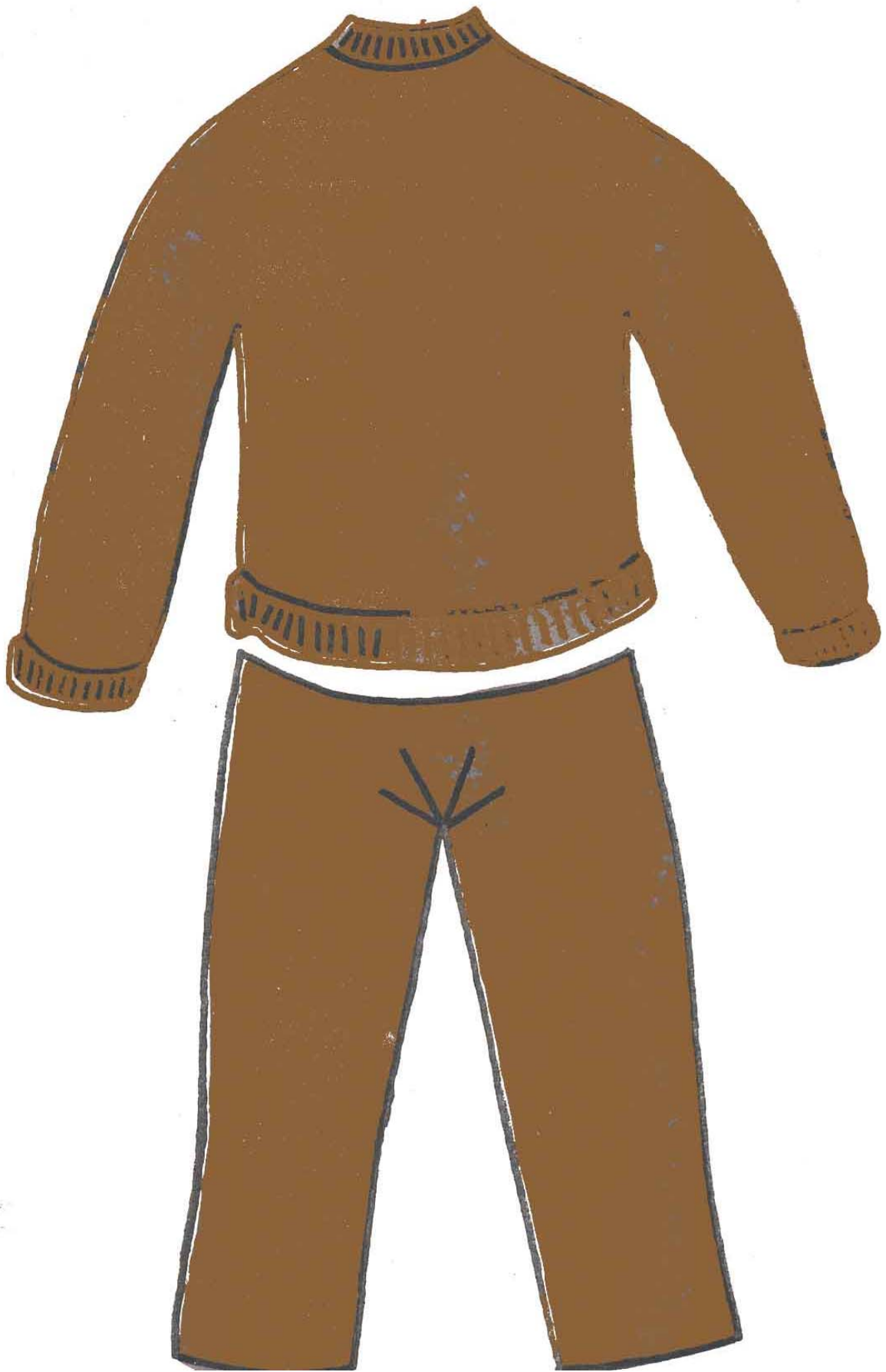
pastille servant à compléter la grille des correspondances.







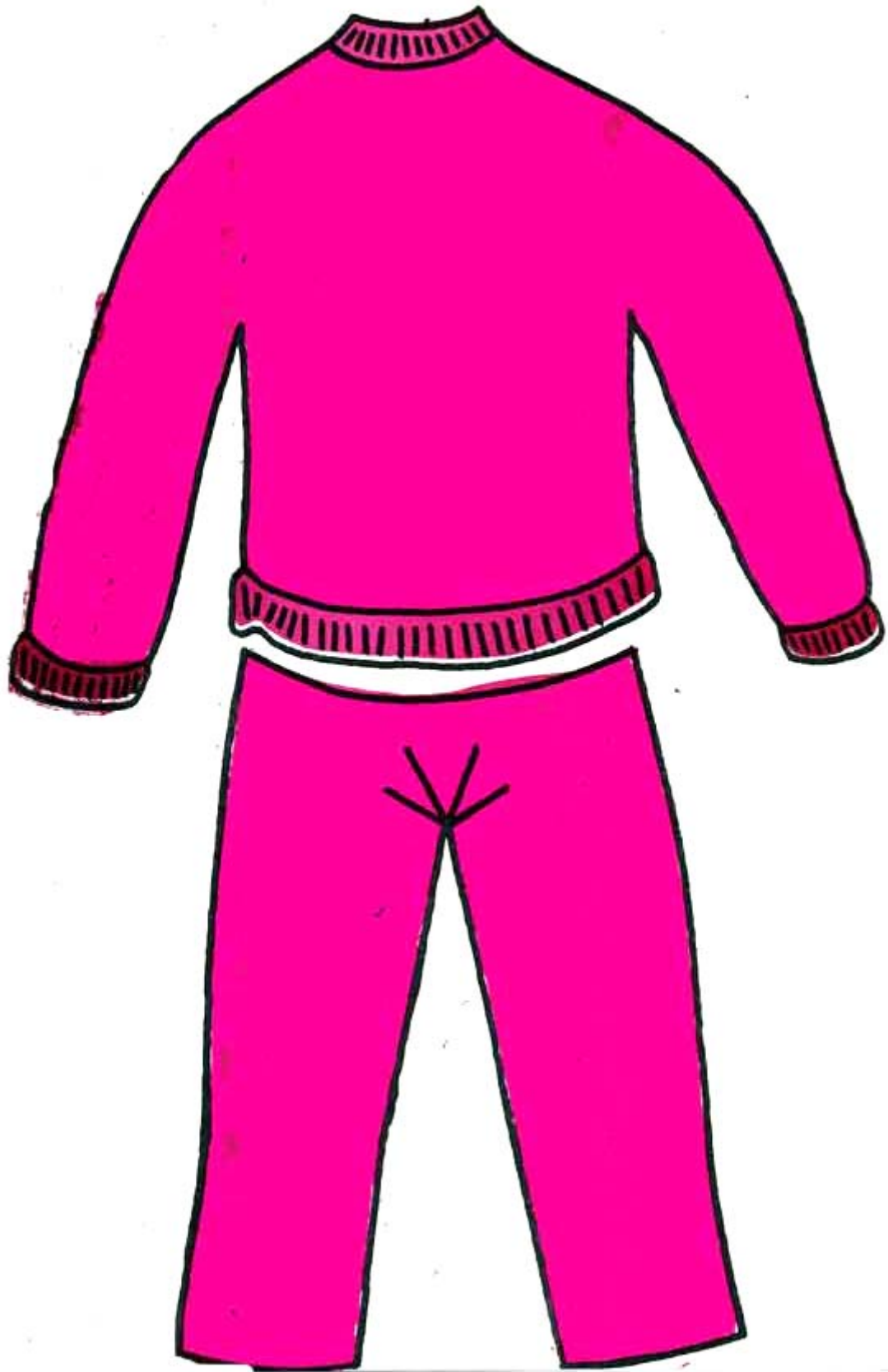






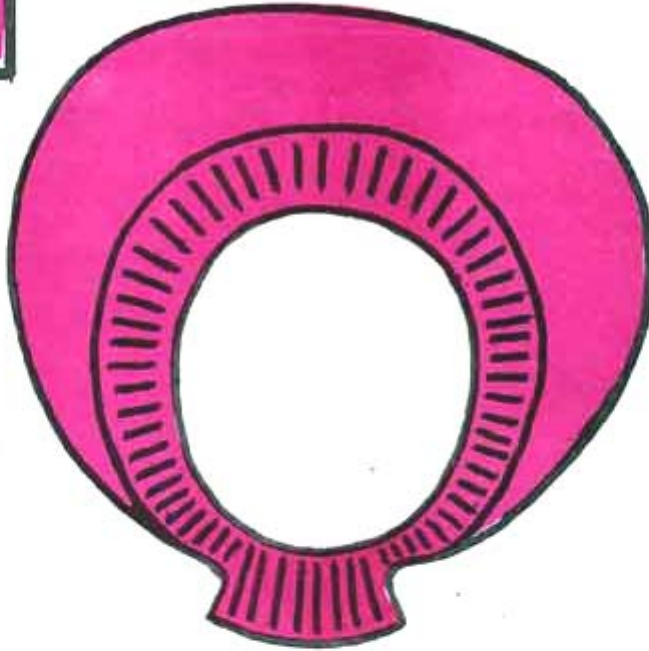
pastille servant à compléter la grille des correspondances.



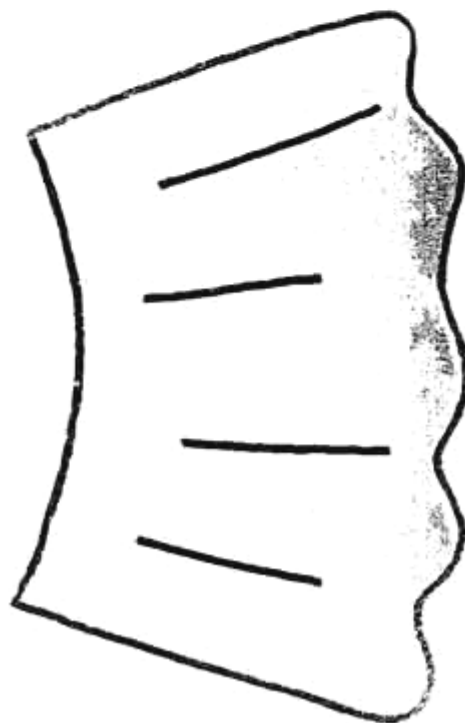
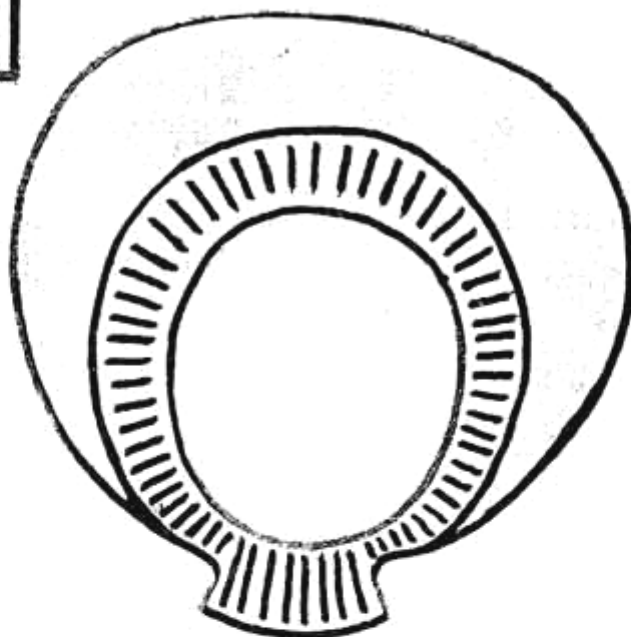
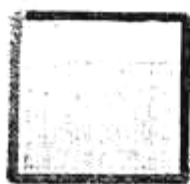




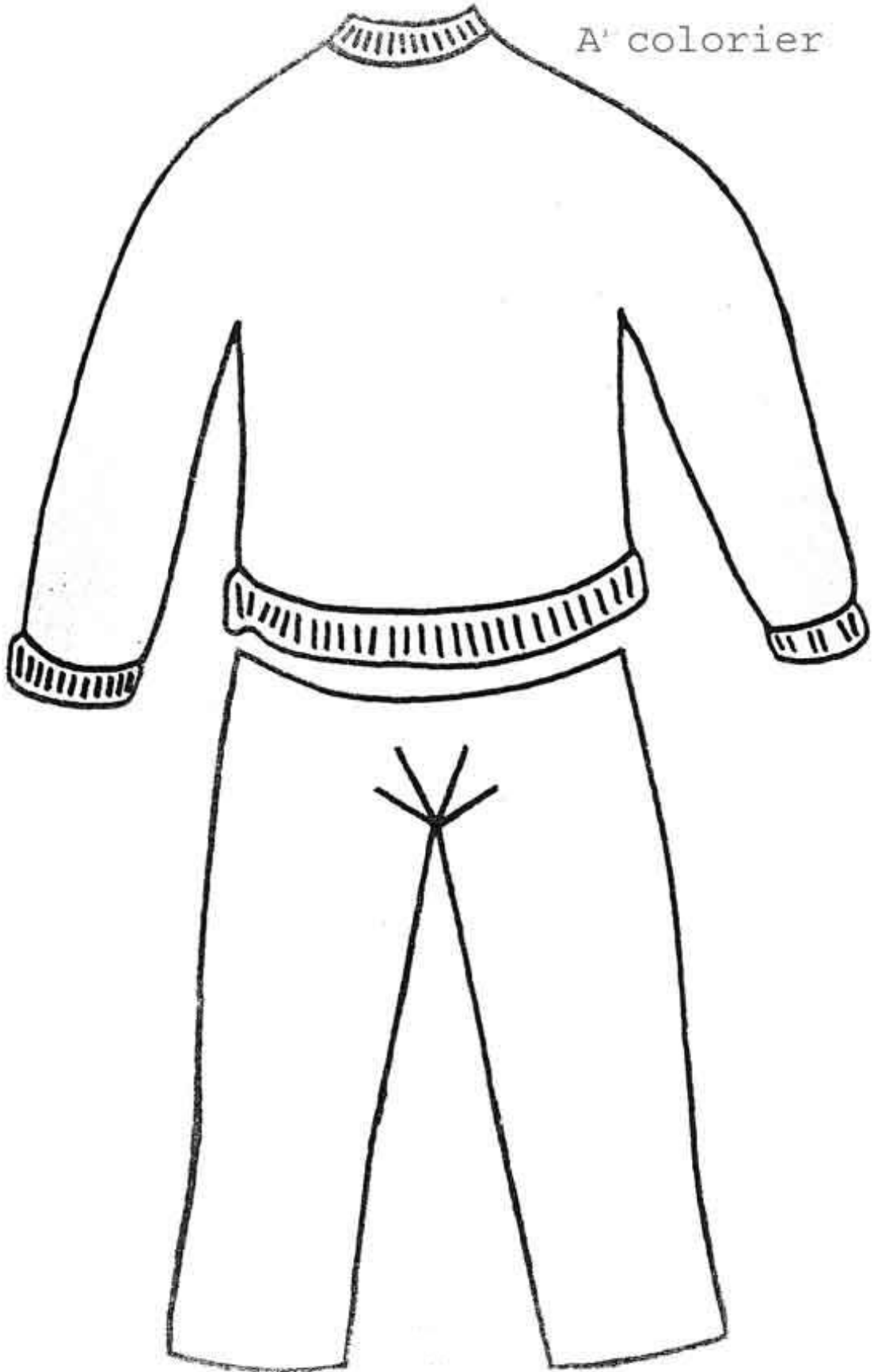
pastille servant à compléter la grille des correspondances.








A colorier



A' colorier



					
● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ●	● ● ●	● ●	●

à compléter	à compléter	à compléter		à compléter	à compléter
● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ●	● ● ●	● ●	●