

LES AFFAIRES DE LA SORCIERE: Jeux de langage, observation et mémorisation Section de moyens

<p>Jeu 1 : Supermarché des sorcières</p> <p>Matériel : -Planche de la sorcière et sa marmite -8 étiquettes des affaires de la sorcière -8 étiquettes d'autres affaires</p> <p>OBJECTIFS : Observer, mémoriser et retrouver les affaires de la sorcière parmi d'autres</p> <p>OBJECTIFS LINGUISTIQUES : -Formuler une demande : je voudrais..... -Utiliser le déterminant correct : article indéfini</p> <p>Règle du jeu : 1.Observation de la planche de la sorcière 2.Cacher la planche 3.Former 2 groupes - 1 groupe d'acheteurs - 1 groupe de vendeurs 4.Parmi les 16 étiquettes visibles, les acheteurs doivent choisir et demander uniquement les affaires de la sorcière 5.Les vendeurs vérifient qu'il n'y a pas d'erreurs, en comparant les affaires achetées avec celles représentées sur la planche.</p>	<p>Jeu 2 : Jeu du voleur (Kim)</p> <p>Matériel : -8 étiquettes des affaires appartenant à la sorcière -le buffet de la sorcière</p> <p>OBJECTIFS : Entraîner la mémoire visuelle (retrouver l'image qui manque) et mémoriser des positions spatiales</p> <p>OBJECTIFS LINGUISTIQUES : - Nommer les objets manquants - Employer les prépositions spatiales : dans, en haut, en bas, au dessus, en dessous, à côté - Employer l'imparfait : le chapeau était...</p> <p>Règle du jeu : 1.Observation de toutes les affaires de la sorcière 2.C'est la nuit : tous les enfants se cachent les yeux :un voleur est entré dans la maison 3.Identifier et nommer ce qu'il a volé 4.Même jeu en plaçant : dans le buffet, en haut, le chapeau, la chauve souris et la grenouille en bas, le balai et les chaussures . Verbaliser l'emplacement de l'objet volé.</p>	<p>Jeu 3 : Les vacances de la sorcière (intrus)</p> <p>Matériel : -la planche du sac de la sorcière + le buffet -16 étiquettes des affaires de la sorcière (à photocopier 2 fois) - 8 étiquettes d'autres affaires</p> <p>OBJECTIFS : Identifier les intrus dans une collection + émettre des hypothèses sur leur propriétaire</p> <p>OBJECTIFS LINGUISTIQUES : - Nommer l'intrus - Emettre des hypothèses : je pense que, je crois que.... -Justifier les hypothèses : employer parce que..</p> <p>Règle du jeu : 1.La sorcière prépare son sac pour partir en vacances : elle s'est trompée ...elle a tout mélangé 2.A tour de rôle , les enfants identifient et nomment les objets qui ne lui appartiennent pas 3.A qui faudra-t-il rendre ces objets ? 3.Même jeu avec un alignement des étiquettes sur 2 niveaux, dans le buffet.</p>	<p>Jeu 4 : Le buffet de la sorcière (ordre spatial)</p> <p>Matériel : - la planche du buffet - 16 étiquettes des affaires de la sorcière (à photocopier 2 fois)</p> <p>OBJECTIFS : Ranger des objets dans le même ordre que sur un modèle + comprendre la notion de succession</p> <p>OBJECTIFS LINGUISTIQUES : - Nommer les objets - Employer les connecteurs spatio-temporels : maintenant, après, à côté, avant et les indicateurs d'ordre : premier, deuxième... dernier</p> <p>Règle du jeu : 1.La sorcière a rangé ses affaires dans le buffet, en haut en commençant à côté du corbeau 2.Les enfants doivent ranger les affaires dans le même ordre chronologique sur le rayonnage du dessous 3.A tour de rôle, chaque enfant tire une étiquette parmi les 8 placées dans un sac en tissu . Il n'a le droit de la placer dans le buffet que s'il peut compléter la série dans l'ordre chronologique . Sinon, il passe son tour.</p>
--	---	---	--













