

Faire pour dire le faire / S4

▪ Texte descriptif

Le jeu « Faire pour dire le faire » invite le meneur de jeu, caché, à décrire ce qu'il fait de l'objet. Les autres joueurs doivent exécuter la même action. Il s'agit, pour l'élève meneur de jeu, de passer de l'action au verbe, ou plus précisément, d'utiliser le verbe dans une structure syntaxique.

▪ Cadre lexical

Objectifs syntaxiques :

Pronoms : je, tu, vous

Temps : présent, futur *aller* + infinitif, pour +

Complexités : et, après, avec

Vocabulaire :

Verbes :

Noms :

Adjectifs :

Prépositions :

Adverbes :

Faire pour dire le faire / S4

Conditions de faisabilité

Durée 15' ; petit groupe ; 6 élèves ont tous une boîte dont le contenu est identique ; le lexique est connu ; un (des) paravent(s). Le maître valide et retravaille ce qui n'a pas marché.

Les jeux

Dans le jeu Faire pour dire le faire, l'élève décrit une action.

Quand le but est d'écouter avec attention la phrase pour que les élèves réalisent la même action :

- On travaille la compréhension : la phrase est dite et redite par le maître d'abord puis par l'élève pendant que les autres cherchent à faire la même chose.

- On travaille l'expression et son évaluation: La phrase est dite par un élève pour que les autres enfants réalisent la même action.



Jeu 1

Tous les élèves ont les mêmes objets que dans le jeu 1.

Deux élèves sont cachés par un paravent.

- Un des deux prend un objet et le déplace, l'autre décrit ce qu'il fait.

Objectifs:

Combiner du vocabulaire connu en respectant une structure syntaxique qui décrit une action.

Comprendre une phrase complexe.

Tâche de l'élève :

Pour les meneurs de jeu : Nommer et manipuler un objet ; décrire une action en combinant le vocabulaire.

Pour les joueurs : Comprendre la phrase pour réussir à faire à l'identique.

Jeu 2 :

Variable : le meneur est seul à agir et dire son action

Le meneur caché par le paravent agit sur un objet en disant son action ; les autres font ce qu'il dit.

On enlève le paravent pour valider la réussite ou argumenter les erreurs.

Objectif : Décrire son action en utilisant un vocabulaire spatial combiné à des structures syntaxiques.

Tâche de l'élève :

Pour le meneur de jeu : Décrire son action de manipulation d'objet en utilisant un lexique de position pour que ses camarades réussissent à faire comme lui.

Pour les joueurs : Comprendre l'action décrite par le meneur de jeu pour agir similairement.