

Jeu de loto / S7

▪ Texte descriptif

Le jeu du loto invite les élèves à décrire une image-action en utilisant un vocabulaire très précis. Il y a cinq cartons représentatifs d'une thématique (ex : glisser, jeter, passer à travers, rouler, écraser. Ces thématiques sont ciblées en fonction des formes, des gestes abordés pendant la pratique sensible. Les images des cartons sont dupliquées en cartes. Chaque thématique contient 4 images qui combinent les mêmes ingrédients (ref : A. Khomsi, *conscience syntaxique*) ; le vocabulaire est connu.

▪ Cadre lexical

Objectifs syntaxiques :

Pronoms : il, ils, elle, elle

Temps : présent

Complexités : qui relatif...

Vocabulaire :

Verbes :

Noms :

Adjectifs :

Prépositions :

Le jeu de loto / S7

Conditions de faisabilité

Durée 20' ; petit groupe 6 élèves ; 5 cartons ; à tour de rôle les élèves demandent une carte, le gardien d'images donne la carte ; si la demande n'est pas assez précise, il peut se tromper.

La maître mène les jeux une première fois, il est ensuite dans le jeu mais laisse la place du meneur de jeu puis se retire du jeu. Il étaye, guide, il est garant de la phrase, il évalue.

Les jeux

Dans le jeu du loto, les élèves connaissent le lexique associé aux éléments des images, ils ont une connaissance antérieure des mots. Mais la présence de ces éléments étant sur toutes les images, les élèves devront décrire précisément celles qui souhaitent obtenir. L'élève est maintenant face à une résolution de problème.

- On travaille la compréhension de nouvelles structures syntaxiques
- On travaille la mémorisation de ses structures et du lexique
- On travaille l'expression et son évaluation: La phrase est dite par un élève, le gardien des images valide ou corrige.