

QUI EST-CE?

Situation de référence



Activités de structuration, mémorisation

Projet
d'apprentissage

1

Kim des motifs

2

Les paires

3

Tic Tac Toe

4

Le magasin de vêtements 1

5

Ranger le magasin

6

Le magasin de vêtements 2

7

La différence



Règles du jeu de « QUI EST-CE? »



Nombre de joueurs: 2

Matériel: des cartes habits; un référentiel plastifié de toutes les cartes du jeu.

But du jeu: trouver l'habit choisi par son partenaire en posant le moins de questions possibles.

Rôle des joueurs:

Au début de la partie, une quinzaine de cartes sont étalées entre les 2 joueurs, faces visibles.

Le joueur 1 choisit l'un des habits et l'entoure au feutre sur le référentiel (discrètement).

Le joueur 2 devine le nom de l'habit choisi en posant des questions. Le joueur 1 répond par oui ou non.

Chaque réponse permet d'éliminer une ou plusieurs cartes. A chaque fois, les cartes éliminées sont retournées, faces cachées.

La partie se termine lorsque le joueur a trouvé l'habit choisi par son partenaire.

On inverse les rôles.

Contrainte: On ne peut pas nommer l'objet dès la première question.

Le joueur qui gagne est celui qui a trouvé l'habit en posant le moins de questions. Cela suppose de faire au moins 2 parties.





Projet d'apprentissage

Pour réussir à jouer au jeu du « Qui est-ce ? », on va apprendre à:

- Dire le nom des habits
- Dire le nom des parties du corps
- Dire le nom des éléments des habits
- Décrire les habits: couleurs, motifs, taille...
- Poser des questions



KIM DES MOTIFS

Objectif: Connaître et utiliser le vocabulaire des motifs.

Vocabulaire: uni, carreaux, pois, rayures/rayé, fleuri/à fleurs

Syntaxe: → (masculin) Quel tee-shirt a disparu? Lequel a disparu? Celui qui a les rayures, le tee-shirt rayé...

→ (féminin) Quelle robe a disparu? Laquelle a disparu? Celle qui est fleurie, la robe à carreaux...

Tâche: Observer, mémoriser. Trouver le vêtement qui a disparu en utilisant la syntaxe et le vocabulaire des motifs appropriés.

Matériel: images de robes et de tee-shirts / référentiel des motifs.





LES PAIRES

Objectif: Mémoriser le vocabulaire des éléments du vêtement.

Vocabulaire: bretelles, manches courtes/longue/sans manches, boutons, fermeture éclair, poches, capuche, col (rond, en V)

Syntaxe: Est-ce que...

Tâche: Constituer des paires

Matériel: images de robes en double





TIC TAC TOE (jeu du morpion)

Objectif: mémoriser les mots difficiles ou moins fréquents.

Vocabulaire: moufles, après-skis, ciré, bermuda, bottines, sandales, mitaines, vestes, anorak, chemise

Syntaxe: non

Tâche: Réaliser le premier un alignement (H,V ou D) de 3 croix ou 3 ronds. Pour avoir le droit de faire une croix ou un rond, je dois d'abord dire le nom du vêtement.

Matériel: Une grille en 3 x 3

Conseil:

Au préalable, rappeler le nom de tous les vêtements utiles pour jouer... et gagner!





LE MAGASIN DE VETEMENTS (1)

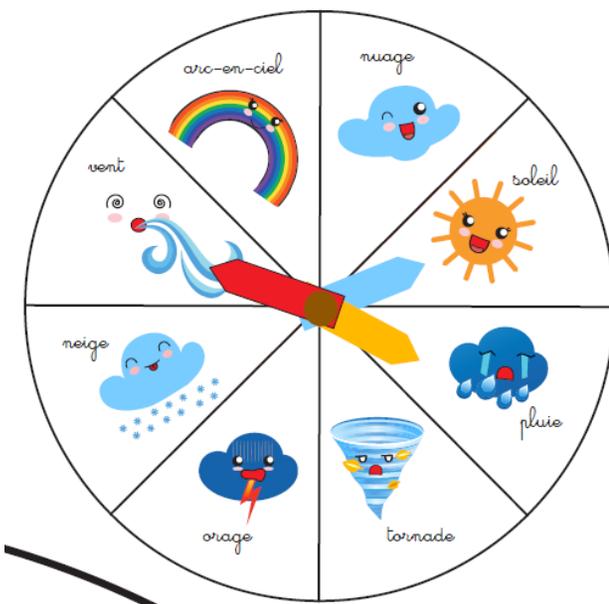
Objectif: Nommer les vêtements en fonction de la météo.

Vocabulaire: Vocabulaire des vêtements/de la météo.

Syntaxe: *Formule de politesse + « il fait chaud/froid, c'est pluvieux... , J'ai besoin de + vêtement. »*

Tâche: Lancer la roue de la météo. Aller au magasin, demander les vêtements adéquats.

Matériel: roue de la météo (<https://esquisses-adelaide.fr/wp-content/uploads/2021/04/LA-ROUE-DE-LA-METEO.pdf>), banque d'images pour le magasin





RANGER LE MAGASIN DE VETEMENTS

Objectif: Structurer le vocabulaire des vêtements en les classant en fonction de la partie du corps qu'ils couvrent.

Vocabulaire: Le nom des vêtements.

Syntaxe: Non

Tâche: Classer les vêtements en fonction de la partie du corps qu'ils protègent/couvrent, afin d'aider le marchand pour la vente.

Coller les images sur la bonne affiche.

Matériel: les cartes vêtements en vrac, 5 affiches, de la patafix.





LE MAGASIN DE VETEMENTS (2)

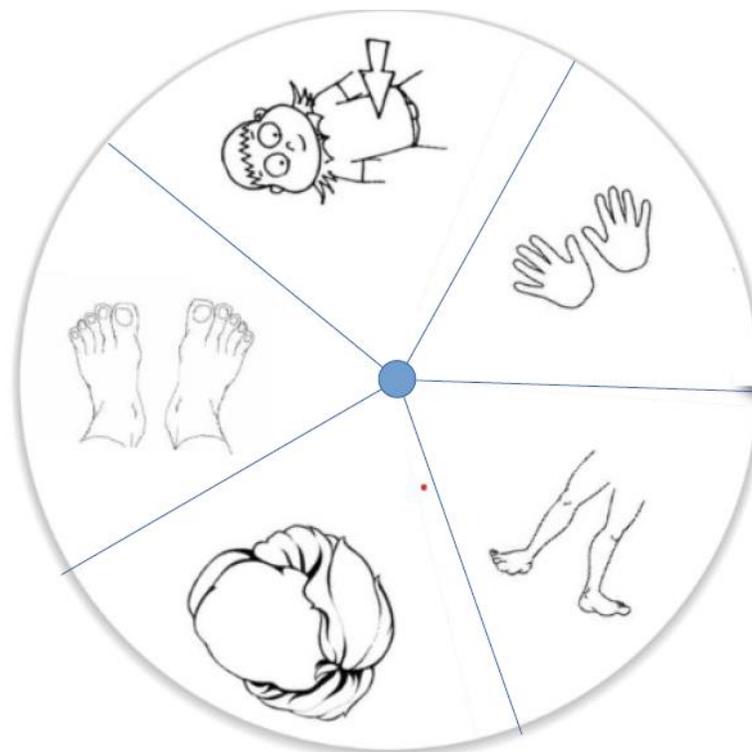
Objectif: Nommer un vêtement pour couvrir une partie du corps.

Vocabulaire: Vocabulaire des vêtements/des parties du corps.

Syntaxe: *Formule de politesse* + « *J'ai besoin de + vêtement.* »

Tâche: Lancer la roue des parties du corps. Aller au magasin, demander un vêtement adapté à la partie du corps.

Matériel: roue des parties du corps, banque d'images pour le magasin.





TROUVE LA DIFFERENCE

Objectif: Mémoriser le vocabulaire éléments du vêtement.

Vocabulaire: capuche, col, bretelles, manches, pompon, ceinture, fermeture éclair, boutons, poches, lacets, scratch.

Syntaxe: non

Tâche: Trouver et nommer la différence entre les deux vêtements.

Matériel: images de vêtements très ressemblants, à une ou 2 différences près.



manches



lacets - scratchs