

Jeu de langage oral

LEXIQUE DES VÊTEMENTS

Nommer, décrire

Jeu de Paires
Genre des mots

MATÉRIEL :

Des séries de cartes à dupliquer selon les variantes choisies :

- une série avec différentes catégories de vêtements
- une série avec des vêtements différents par la couleur, le motif et l'état.

Sur chaque carte : un vêtement et un plus petit dans un cadre en bas à droite qui correspond à la carte à associer pour constituer la paire.



BUT DU JEU : Selon la variante choisie, associer deux cartes selon les indications des cartes.

COMPÉTENCES / ATTENDUS :

- Développer l'acquisition d'un vocabulaire précis : lexique des vêtements (nom et adjectif ou complément du nom).
- Verbaliser une recherche ou une découverte à la 1^{ère} personne.
- Maîtriser le genre des noms des vêtements proposés.
- S'exprimer en employant des phrases longues.
- S'exprimer de façon compréhensible (bien articuler, dire tous les mots, parler avec une intensité suffisante).
- Agir en fonction des indications de lexique.

OBJECTIFS :

- Nommer les vêtements en utilisant un déterminant féminin ou masculin et le nom du vêtement en précisant la couleur de ce vêtement. Pour la 2^{ème} série de cartes, préciser la demande en décrivant le vêtement par son état, son motif.
- Réaliser une phrase syntaxiquement correcte en utilisant un vocabulaire précis et en choisissant les déterminants et en accordant les adjectifs en genre.

LEXIQUE

- *Articles* : un, une, le, la
- *Pronoms* : je, ils
- *Temps* : présent
- *Syntaxe* : phrase simple → Pronom + verbe + GN ; phrases simples coordonnées, phrases relatives introduites par qui.
- *Noms* : tee-shirt, robe, veste, pantalon, short, legging, jupe, chemise, pull
- *Verbes* : vouloir
- *Adjectifs* : rayé (à rayures), à pois, fleuri (à fleurs), uni, à carreaux, raccommodé, déchiré, troué, rapiécé.

DÉROULEMENT :

Choisir le jeu de cartes à utiliser selon le niveau des enfants :

- cartes par catégories de vêtement
- cartes par catégories de vêtement avec des états différents (déchiré, troué, raccommodé, rapiécé) et des motifs différents fleuri, rayé, à carreaux, à pois :

Règle 1 :

Choisir le nombre de paires parmi les cartes du jeu sélectionné.

Étaler toutes les cartes faces cachées sur la table.

Chaque joueur, à son tour, retourne deux cartes de son choix.

- S'il découvre deux cartes qui peuvent constituer une paire, il les ramasse après les avoir décrites :

« C'est le pantalon gris et la chemise grise. Ils font la paire. »

« C'est le pull vert et la veste verte qui font la paire. »

- Si ces deux cartes ne constituent pas une paire il les retourne face cachée à leur emplacement de départ.

Le jeu se termine quand toutes les paires de cartes ont été découvertes et ramassées. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de paires.

Règle 2 :

On distribue 5 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue une pioche.

Chaque joueur met ses paires sur la table en nommant les paires constituées :

« J'ai le pantalon violet et la jupe violette. (Ils font la paire.) »

Les premiers joueurs piochent une carte d'abord dans la pioche puis quand la pioche est épuisée dans le jeu du voisin.

Avec la carte piochée chaque joueur essaie de faire une paire. Pour conserver la paire il doit décrire les cartes associées :

« J'ai le pantalon blanc et la chemise blanche. (Ils font la paire.) »

Arrêt du jeu :

- Variante 1 : Le 1^{er} qui n'a plus de cartes a gagné.
- Variante 2 : Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes (un joueur qui n'a plus de cartes continue de piocher dans le jeu du voisin). Le gagnant est celui qui a le plus de paires quand il n'y a plus de cartes.

Règle 3 :

On distribue 5 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue une pioche.

Chaque joueur identifie les paires de son jeu et les pose sur la table en nommant les paires constituées :

« J'ai le pantalon violet et la jupe violette. (Ils font la paire.) »

Le premier joueur demande une carte à un des joueurs pour constituer une paire avec une de ses cartes. Il s'appuie sur l'indication donnée par le cadre à droite en bas de la carte :

S'il a la carte avec le tee-shirt gris et la robe grise dans le petit cadre...

1. **« Je joue avec S... Je voudrais la robe grise. »**
2. **« Je demande à S. la robe grise. » / « Je demande la robe grise à S. »**

Si le joueur interpellé possède la carte, il la donne au 1^{er} joueur qui constitue alors une paire, la nomme puis rejoue

« J'ai le tee-shirt gris et la robe grise. (Ils font la paire.) »

S'il ne l'a pas, le premier joueur pioche une carte dans la pioche (tant que la pioche est fournie) :

- si la carte correspond à la demande, le 1^{er} joueur décrit la paire constituée
- si la carte ne correspond pas, le 1^{er} joueur conserve cette carte et le jeu passe au joueur suivant.

Rôle de l'enseignant :

- Proposer un guidage syntaxique.
- Reprendre les propositions syntaxiques des enfants.
- Faire évoluer l'atelier vers un atelier autonome entre deux enfants.

STRUCTURES INDICATIVES :

	1 ^{er} niveau	2 ^{ème} niveau	3 ^{ème} niveau
Variante 1	« C'est le <u>pantalon gris</u> et la <u>chemise grise</u> . Ils font la paire. »	« C'est le <u>short violet raccommodé</u> et la chemise <u>violette trouée</u> . Ils font la paire. »	« C'est le <u>pantalon vert, rayé</u> (à rayures) et <u>raccommodé</u> et la chemise <u>jaune à pois rapiécée</u> . Ils font la paire. »
Variante 2	« C'est le <u>pull vert</u> et la <u>veste verte</u> qui font la paire. »	« C'est le <u>pantalon blanc raccommodé</u> et la <u>veste blanche rapiécée</u> qui font la paire. »	« C'est le <u>pantalon vert uni</u> et <u>troué</u> et la <u>chemise rouge à carreaux rapiécée</u> qui font la paire. »
Variante 3	« J'ai le <u>tee-shirt blanc</u> et la <u>robe blanche</u> . Ils font la paire / qui font la paire. »	« J'ai le <u>pantalon jaune rapiécé</u> et la <u>robe blanche rapiécée</u> . Ils font la paire/ qui font la paire. »	« J'ai le <u>pantalon gris rayé</u> et <u>rapiécé</u> et la <u>chemise violette unie et trouée</u> . Ils font la paire / qui font la paire. »

CARTES PROPOSÉES :

CATEGORIES DE VETEMENTS							
gris	grise	violet	violette	blanc	blanche	vert	verte
pantalon	chemise	pantalon	jupe	pantalon	chemise	pull	veste
legging	veste	pull	chemise	short	chemise	short	veste
tee-shirt	robe	tee-shirt	robe	tee-shirt	veste	pantalon	robe
short	robe			pull	robe		
pull	jupe						
bleu	bleue	noir	noire				
pantalon	veste	tee-shirt	robe				
rose		jaune		orange		rouge	
pull	jupe	pantalon	veste	short	robe	jupe	pantalon

MOTIFS ET ETATS DES VETEMENTS		grise	violette	blanche	verte	jaune	orange	rouge
gris	pantalon gris rapiécé	chemise grise raccommodée						
	legging gris troué	veste grise raccommodée						
	pull gris raccommodé					veste jaune rapiécée		
	pantalon gris rayé et rapiécé		jupe violette déchirée/trouée					
violet	short violet raccommodé		chemise violette déchirée /trouée					
	tee-shirt violet à rayures (rayé) troué/déchiré		robe violette raccommodée		robe verte à fleurs (fleurie) rapiécée			
	pull violet raccommodé							chemise rouge à carreaux trouée/déchirée
blanc	pantalon blanc raccommodé			veste blanche rapiécée				
vert	pull vert raccommodé				robe verte déchirée/ trouée			

	legging vert à carreaux rapiécé		robe violette raccommodée					
	tee-shirt vert fleuri rapiécé						robe orange raccommodée	
	pantalon vert troué					chemise jaune à pois rapiécée		veste rouge à carreaux raccommodée
	pantalon vert raccommodé							
jaune	pantalon jaune rapiécé			robe blanche rapiécée				
bleu	pantalon bleu à pois raccommodé				robe verte à pois raccommodée			
	short bleu à pois rapiécé			chemise blanche raccommodée				
	legging bleu à pois rapiécé	robe grise trouée/ déchirée						
rouge	pull rouge troué/déchiré			jupe blanche rapiécée				