|  |  |
| --- | --- |
| Fiche | Fromabulaire |

Niveau

|  |
| --- |
| 🌕 Accueil 🌕 DI ● DM ● DS |

Domaine

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● Français  ○ Mathématique  🌕 Education physique | 🌕 Eveil historique  🌕 Eveil géographique  🌕 Eveil scientifique | 🌕 Education plastique  🌕 Education musicale  🌕 ………………………………… |

Compétences

|  |  |
| --- | --- |
| **Traiter le unités lexicales**  Comprendre en établissant les relations que les mots entretiennent entre eux. *p 14* | **Enrichir le vocabulaire** *1691*  Comprendre et utiliser le vocabulaire spécifique  *1693, p 370* |

Objectif

|  |
| --- |
| Enrichir son lexique: comprendre et utiliser le vocabulaire spécifique aux champs lexicaux suivant : l’alimentation, les animaux, les objets, les métiers et loisirs, les vêtements et parties du corps. |

Notions

|  |  |
| --- | --- |
| Reformuler les mots mal prononcés dans des situations semblables  Dire ce que l'on voit sur un illustration | Discrimination visuelle  Dénombrement de 1 à 3  Orientation spatiale: se déplacer sur un quadrillage |

Matériel

|  |
| --- |
| Boite et planche de jeu du Fromabulaire |

Organisation

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 🌕 Individuel  ● Groupe de 2 à 4 Es | ○ Collectif  🌕 Atelier | 🌕 Remédiation |

Déroulement

|  |
| --- |
| **But du jeu:** Réaliser les 5 activités du jeu afin de se rendre sur la case "trou de souris" en possession de ses 5 fromages de couleurs différentes.  **Règles du jeu:**  Chaque joueur reçoit un « pion souris » et une petite planche de jeu. Les fromages sont placés au centre du plateau de jeu et les souris sont sur la case « frigo ».  Chacun à leur tour les joueurs lancent le dé et avancent du nombre de cases indiqué par le dé. Différents cas sont possibles:   * Le joueur tombe sur une case de couleur: il tire alors une carte correspondant à la couleur de sa case et réalise l’activité qui lui est demandée.   S’il réussit l’activité, il gagne le fromage de la même couleur et le place sur sa planche. C’est alors au joueur suivant de lancer le dé.  S’il ne réussit pas l’activité, il ne gagne pas de fromage et c’est au joueur suivant de lancer le dé.   * Le joueur tombe sur une case « chat »: il recule alors d’une case et réalise l’activité correspondant à la couleur de cette case. * Le joueur tombe sur la case « tapis »: il a alors la possibilité de rentrer dans le trou de souris s’il a déjà réuni ses 5 fromages. Si ce n’est pas le cas, il attend le tour suivant pour continuer le jeu.   Les activités varient en fonction de la couleur de la carte:   * Cartes rouges: « Donne le nom de ... »: Le joueur a 30 secondes pour donner le nom d’un certain nombre d’éléments. (*Fluence sémantique)* * **Cartes oranges: « L’intrus »:** Le joueur doit trouver l’image qui n’est pas en rapport avec les deux autres. (*Créer des liens logiques)*  Cartes jaunes: « Listes de mots »: Le joueur a 30 secondes pour dénommer toutes les illustrations dans l’ordre. (*Rapidité d’accès au lexique)*  * **Cartes vertes: « Définitions de mots »:** Le joueur doit trouver le mot qui correspond à la définition qui lui est lue. Si le joueur présente des difficultés, signaler le champs lexical auquel appartient l’élément recherché. (*Rapidité d’accès au lexique)* * **Cartes bleues: « Les couples »:** Quatre images, deux couples. Le joueur doit associer deux à deux les images qui ont un rapport l’une avec l’autre . (*Créer des liens logiques)*   Même s’il s’arrête plusieurs fois sur des cases d’une même couleur, le joueur ne prend qu’une seule fois le fromage qui y correspond.  Le jeu s’arrête lorsqu’un joueur est en possession de ses 5 fromages et qu’il est arrivé sur la case « trou de souris ». |