

La ronde des salutations

S'amuser en révisant les salutations et les gestes qui les accompagnent.

Objectifs

- Savoir saluer en utilisant le lexique et la gestuelle appropriée

Être attentif

Agir sur le déroulement du jeu

Déroulement

1. Demandez aux élèves de faire un grand cercle. Dites : *Bonjour !* à l'élève à votre droite ou à votre gauche. Celui-ci va devoir à son tour dire : *Bonjour !* en saluant l'élève situé à ses côtés, dans le sens que vous avez choisi.
2. Expliquez aux élèves qu'ils peuvent choisir de dire : *Bonjour !* ou *Au revoir !* mais, s'ils disent au revoir, ils devront changer de sens.
3. Les élèves peuvent également nommer un camarade qui devra choisir entre dire : *Bonjour !* et *Au revoir !* et choisira le sens du tour.
4. Si, quand arrive son tour, un des élèves dit : *C'est la fête !*, tout le monde change de place dans le cercle en chantant : *Tututututu*.
5. Si un élève se trompe de sens ou de geste ou tout simplement est trop lent, vous lui demanderez de s'asseoir. Le jeu se termine quand il ne reste plus que deux élèves.



Matériel :

- Pas de matériel

Outils langagiers :

- Les salutations

Le loup couleurs

Retravailler le vocabulaire des couleurs grâce à une variante du jeu du loup.

Objectifs

- Identifier et nommer les couleurs

Déroulement

1. Un élève est désigné pour jouer le loup. Les autres élèves se donnent à chacun le nom d'une couleur parmi des couleurs que vous proposez.
2. Le loup choisit une couleur qu'il veut attraper et l'annonce aux autres élèves.
3. L'élève ayant choisi cette couleur se lève et doit échapper au loup qui essaie de le toucher. Si plusieurs élèves ont choisi la même couleur, le loup choisit sa proie.
4. Si aucun élève n'a choisi la couleur énoncée par le loup, les élèves diront : *Le (couleur) n'est pas là.*
5. L'élève touché par le loup devient le loup.



Matériel :

- Cartons de différentes couleurs
- À jouer en extérieur si possible

Outils langagiers :

- Les couleurs

Le jeu du loup, aussi appelé « Chat », est un jeu de poursuite qui possède des dizaines de variantes. Il fait partie des jeux phares des cours de récréation en France et en Amérique du nord, aux côtés du cache-cache, du « 1, 2, 3 soleil », de la marelle, etc.



Les badges

Création de badges pour que les élèves mémorisent rapidement les prénoms de chacun.

Objectifs

- Réviser la structure : **moi, c'est + prénom**

Favoriser la créativité des élèves

Permettre aux élèves de mémoriser les prénoms des autres élèves du groupe

Déroulement

1. Distribuez à chaque élève le matériel nécessaire à la réalisation de l'activité.
2. Montrez-leur le modèle que vous aurez préparé avec votre prénom.
3. Demandez aux élèves d'écrire leur prénom sur le carton et de le décorer.
4. Quand les élèves ont terminé, demandez-leur de plastifier leur badge avec le scotch.
5. Percez le badge loin du bord et passez la ficelle.



Matériel :

- Papier cartonné 5 x 3 cm
- Feutres
- Scotch
- Ficelle ou laine
- Perforeuse

Outils langagiers :

- **Moi, c'est + prénom**

Variante

Pour que les élèves mémorisent les prénoms de chacun, vous pouvez faire une ronde, placer les badges au centre et demander à chaque élève d'en choisir un et de le remettre à son propriétaire.



Les badges

Ressources



Le duel des animaux

Mémorisation des noms des animaux.

Objectifs

- Apprendre les noms des animaux

Réviser la structure : c'est un/c'est une

Déroulement

1. Disposez les illustrations d'animaux au sol en formant un cercle.
2. Deux élèves entrent dans le cercle.
3. Indiquez-leur le nom d'un animal, les élèves vont devoir le toucher du pied ou de la main. Celui qui a été le plus rapide devra utiliser la structure : *C'est un chien, c'est une chèvre...*
4. Le plus rapide marque un point. Le premier arrivé à 8 points gagne.

Variante

Dites le nom d'un animal qui n'est pas représenté, par exemple le lion. Un élève de la ronde mime cet animal. Les élèves à l'extérieur du cercle peuvent proposer un nom d'animal quand vous les y autorisez.



Matériel :

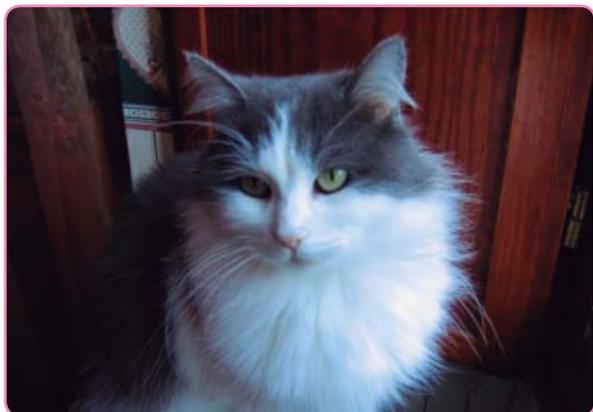
- 8 photos d'animaux format A4 (chat, chien, souris, dauphin, poule, cheval, chèvre et crocodile) de la fiche support

Outils langagiers :

- Les animaux
- **C'est un/C'est une**

Avec plus de 60 millions d'animaux de compagnie, la France est le pays européen avec la population d'animaux de compagnie la plus importante. On estime que deux foyers sur trois en possèdent au moins un.





Le kim des animaux

Réviser le vocabulaire des animaux et les couleurs en s'amusant.

Objectifs

- Reconnaître les animaux et bien prononcer leurs noms

Développer le sens de l'observation des élèves et leur concentration

Déroulement

1. Disposez toutes les cartes face à vos élèves. Ils auront une minute pour mémoriser la série.
2. Demandez-leur de fermer les yeux. Pendant ce temps, cachez une des cartes en prenant soin de ne pas déplacer les autres.
3. Les élèves doivent retrouver l'animal qui a été enlevé et sa couleur.
4. Reposez l'illustration pour en enlever une autre. À chaque fois qu'un élève retrouve la carte manquante, donnez-lui un point. L'élève qui a le plus de points à la fin de la partie gagne.



Matériel :

- Les 8 cartes de la fiche support

Outils langagiers :

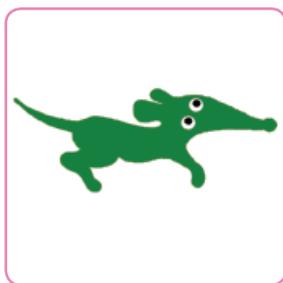
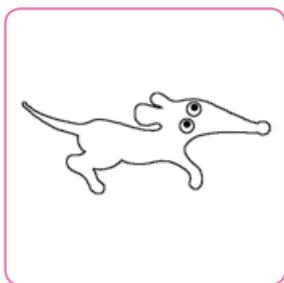
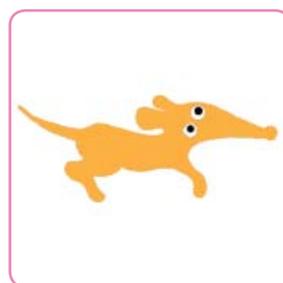
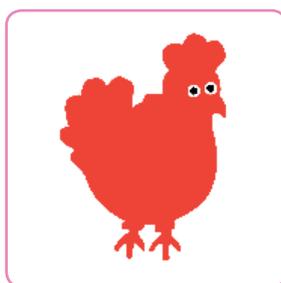
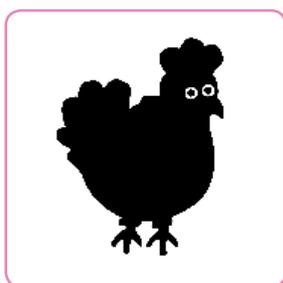
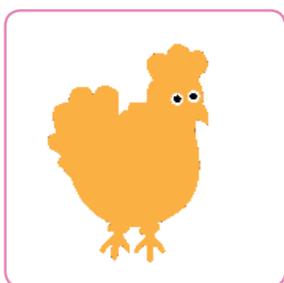
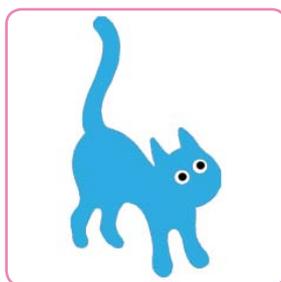
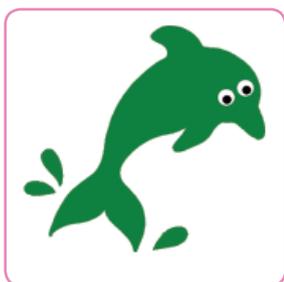
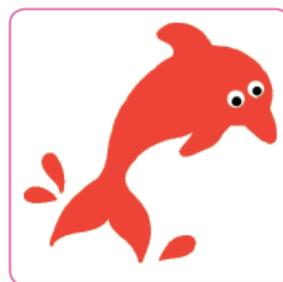
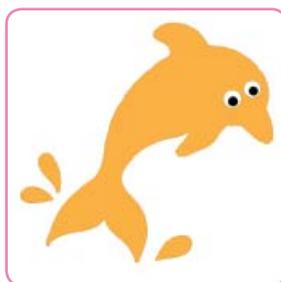
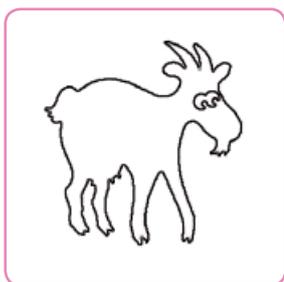
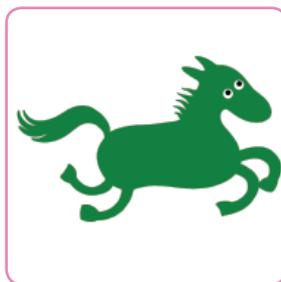
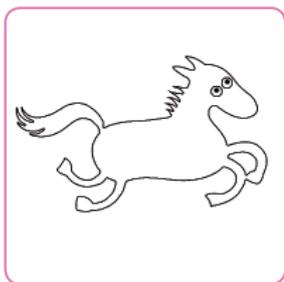
- Les animaux
- Les couleurs

Le jeu de Kim est un jeu de société pour enfants à partir de 5 ans. On peut y jouer à 2 joueurs ou plus et une partie dure environ 10 minutes. Le nom provient du héros d'un roman de Rudyard Kipling, un espion très observateur.



Le kim des animaux

Ressources



La boîte à mots de la classe

Créer une boîte qui grandira en même temps que les connaissances en français de vos élèves.

Objectifs

- Prendre conscience de l'apprentissage de nouveaux mots

L'alphabet

Les consignes de la classe

Mémoriser le lexique

Déroulement

1. Divisez votre classe en 4 groupes. Chaque groupe sera chargé de la décoration d'une partie de la boîte. Le premier groupe se chargera de peindre et de décorer la boîte à chaussures, le deuxième s'occupera du couvercle, le troisième de décorer les cartons de séparation et le quatrième d'élaborer les premières fiches de vocabulaire.
2. Demandez au groupe en charge des séparations d'écrire sur les cartons les mots : *actions / personnes / objets / animaux*. Vous pouvez les leurs dicter. Ils décoreront ensuite avec des feutres les cartons.
3. Pendant ce temps, demandez aux deux autres groupes de décorer la boîte. Quand ils auront terminé de peindre, vous leur dicterez quelques lettres de l'alphabet qu'ils écriront sur la boîte.
4. Demandez aux élèves du quatrième groupe de chercher dans l'unité les mots nouveaux qu'ils ont appris.
5. Classez-les tous ensemble dans la boîte.

Variante

À la fin de chaque unité, demandez aux élèves de compléter la boîte.



Matériel :

- Boîte à chaussures en carton
- Peinture, gouache
- Pinceaux
- Ciseaux
- Feutres
- Colle
- Cartons de séparation de la taille de votre boîte

Outils langagiers :

- L'alphabet
- Les consignes de la classe

Cette boîte pourra vous accompagner tout au long de l'année au fur et à mesure que les élèves apprendront de nouveaux mots.





un bonbon

