



Livret d'activités

Présentation

Nous avons le plaisir de vous proposer ce coffret de 100 cartes images en complément de la méthode **zoom**.

Ces cartes vous permettront d'enrichir votre pratique de classe et de mettre en œuvre de nombreuses activités ludiques. Utilisées en groupe classe ou en petits groupes, elles faciliteront la découverte, la systématisation ou le réinvestissement du lexique et des principales structures grammaticales.

L'utilisation de ce matériel vous permettra aussi une véritable différenciation pédagogique en mobilisant chez vos élèves la plupart des formes d'intelligences décrites par Howard Gardner (visuelle, musicale, kinesthésique, logico-mathématiques, intra et interpersonnelle...).

Associées aux cartes mots téléchargeables gratuitement sur notre espace virtuel espacevirtuel.emdl.fr, vous pourrez, enfin, mener de nombreuses activités de lecture.

Les 100 cartes images contenues dans ce coffret ont un cadre de couleur ; chaque couleur correspond à un thème : **personnages**, **animaux**, **couleurs**, **lieux**, **aliments**, **vêtements** et **objets**.

Vous trouverez dans ce livret de nombreuses possibilités d'activités avec les cartes images, seules, ou en association avec les cartes mots : 20 **Jeux** et 12 **Fiches** décrivant comment et à quel moment utiliser les cartes au fil de la méthode.

Sommaire livret

Jeux

1. Le mémoire	p. 6
2. Le loto	p. 6
3. L'éclair	p. 7
4. Le mensonge	p. 7
5. Le relais	p. 7
6. Le jeu de kim	p. 8
7. Le garde-à-vous	p. 8
8. Le mime	p. 9
9. La chaîne musicale	p. 9
10. Le furet	p. 10
11. L'intrus	p. 10
12. Les devinettes	p. 11
13. Le pendu	p. 11
14. La bataille navale	p. 12
15. Le jeu du plus vite	p. 12
16. Le bonneteau	p. 13
17. Le carton plein	p. 13
18. Les cercles colorés	p. 14
19. Le cache-cache	p. 14
20. Les petits poly sons	p. 15

Fiches

Au fil de la méthode

1. Personnages, cartes de 1 → 12	p. 16
2. Animaux, cartes de 21 → 30	p. 17
3. Couleurs, cartes de 31 → 40	p. 18
4. Personnages, cartes de 1 → 12	p. 19
5. Matériel scolaire, cartes de 72 → 81	p. 20
6. Les lieux de 41 → 44 + les objets de la maison de 82 → 89	p. 21
7. Les aliments, cartes de 51 → 61	p. 22
8. Les moyens de transport, cartes de 92 → 95	p. 23
9. Les lieux, cartes de 45 → 50	p. 24
10. Les vêtements de 61 → 70 + les couleurs de 31 → 40	p. 25
11. Les objets de brocante + les médias, cartes de 62 → 100	p. 26
12. Les personnages, cartes de 1 → 20	p. 27

index cartes

Personnages

- | | |
|------------|-------------------------------|
| 1 Tim | 12 Juliette |
| 2 Mélissa | 13 roi |
| 3 François | 14 reine |
| 4 Sophie | 15 fée |
| 5 Mamadou | 16 princesse |
| 6 Hélène | 17 sorcière |
| 7 Pierre | 18 Le petit
chaperon rouge |
| 8 Hugo | 19 loup |
| 9 Victor | 20 prince |
| 10 Stella | |
| 11 Paul | |

Animaux

- | |
|------------|
| 21 dauphin |
| 22 chien |
| 23 chat |
| 24 poule |
| 25 chèvre |
| 26 cheval |
| 27 oiseau |
| 28 poisson |
| 29 lapin |
| 30 crabe |

Couleurs

- | |
|-----------|
| 31 noir |
| 32 blanc |
| 33 gris |
| 34 rouge |
| 35 bleu |
| 36 vert |
| 37 jaune |
| 38 rose |
| 39 violet |
| 40 marron |

Lieux

- | |
|------------------|
| 41 chambre |
| 42 salon |
| 43 cuisine |
| 44 salle de bain |
| 45 cinéma |
| 46 restaurant |
| 47 musée |
| 48 La Poste |
| 49 poissonnerie |
| 50 pharmacie |

Aliments

- | |
|-------------------|
| 51 poulet |
| 52 banane |
| 53 gaufre |
| 54 jus d'orange |
| 55 haricots verts |
| 56 pomme |

- | |
|--------------|
| 57 eau |
| 58 poisson |
| 59 frites |
| 60 salade |
| 61 hamburger |

Vêtements

- | |
|----------------|
| 62 survêtement |
| 63 baskets |
| 64 jupe |
| 65 short |
| 66 bonnet |
| 67 écharpe |
| 68 anorak |
| 69 tee-shirt |
| 70 pull |
| 71 pantalon |

Objets

- | |
|--------------------|
| 72 stylo |
| 73 taille-crayon |
| 74 feutre |
| 75 ciseaux |
| 76 trousse |
| 77 colle |
| 78 livre |
| 79 globe terrestre |

- | |
|-------------|
| 80 cartable |
| 81 crayon |
| 82 armoire |
| 83 radio |
| 84 canapé |
| 85 lavabo |
| 86 table |
| 87 chaise |

- | |
|---------------|
| 88 télévision |
| 89 lit |
| 90 robot |
| 91 jeu |
| 92 vélo |
| 93 voiture |
| 94 bus |
| 95 à pied |

- | |
|--------------------------|
| 96 ballon |
| 97 journal |
| 98 skis |
| 99 raquette
de tennis |
| 100 masque
de plongée |

Jeux 16

Le bonneteau

Sélectionnez des cartes correspondant à vos objectifs.

Demandez aux élèves de se mettre en arc de cercle devant vous et divisez la classe en deux équipes. Montrez trois images et placez-les en ligne. Donnez leur nom puis retournez les images et changez-les de place de façon à ce que les élèves ne sachent pas les identifier. Demandez à une équipe de nommer une carte image et de retourner une carte. Si la carte nommée correspond à la carte retournée, l'équipe à laquelle appartient le joueur garde la carte et marque un point ; un autre joueur de l'équipe continue à jouer. Introduisez alors une nouvelle carte. Si la carte nommée ne correspond pas à la carte retournée, c'est à l'autre équipe de jouer. L'équipe qui marque le plus de points a gagné.

Jeux 17

Le carton plein

Sélectionnez des cartes correspondant à vos objectifs.

Préparez une feuille cartonnée et présentez les cartes masquées par le carton. Déplacez tout doucement le carton en laissant apparaître peu à peu l'image. Les élèves doivent deviner de quelle carte il s'agit. Ils marquent 3 points s'ils devinent tout de suite, 2 points s'ils devinent au deuxième glissement de carton et seulement 1 point si vous devez continuer de faire glisser le carton pour qu'ils trouvent la réponse.

Fiche 1

Au fil de la méthode



zoom 1

Unité 0

zoom

Unité 0

pas à pas 1

1 + 12 **Personnages** cartes images + cartes mots

1. Lors de l'analyse de l'illustration, présentez les cartes images à chaque découverte des différents personnages. Fixez les cartes images sur le tableau, en désordre. Cachez l'illustration ou faites fermer les livres. Demandez ensuite aux élèves de reconstituer les deux familles.
2. Faites *le jeu du carton plein* **Jeu 17**.
3. Divisez, ensuite, la classe en groupes de 6 à 8. Donnez à chaque groupe une carte d'un des personnages sans que les autres groupes ne la voient et expliquez aux élèves qu'ils vont devoir épeler le nom du personnage avec leur corps. Laissez-leur quelques minutes pour s'organiser. Ensuite, chaque groupe passe à son tour pour faire les lettres de son mot. Les autres groupes doivent le deviner.
4. Réalisez l'activité 5 de l'unité à l'aide des cartes images. Présentez la carte **12** « Juliette ». Faites écouter la piste son puis interrogez plusieurs élèves : demandez-leur d'épeler le prénom « Juliette ». Continuer ainsi de suite avec les autres personnages de l'activité.
5. Avec les cartes mots : fixez toutes les cartes en désordre au tableau et demandez aux élèves, un à un, de venir au tableau et de joindre par un trait chaque paire (image et mot).
6. Vous pouvez terminer en jouant *au jeu du bonneteau* **Jeu 16**.