

Cartes textes

- | | |
|---|--|
| 31 : La vache nage sur le dos. | 68 : Il la lave. |
| 32 : Elle nage. | 69 : La girafe est lavée par le kangourou. |
| 33 : L'éléphant et le singe nagent. | 70 : Le kangourou lave le crocodile. |
| 34 : Ils nagent. | 71 : Il le lave. |
| 35 : L'éléphant se cache derrière l'arbre. | 72 : Le crocodile est lavé par le kangourou. |
| 36 : Il se cache. | 73 : L'éléphant porte la tortue et la grenouille. |
| 37 : La vache et le singe se cachent. | 74 : Il les porte. |
| 38 : Ils se cachent. | 75 : La tortue et la grenouille sont portées par l'éléphant. |
| 39 : La vache se cache derrière le tas de foin. | 76 : L'éléphant porte la tortue. |
| 40 : Elle se cache. | 77 : Il la porte. |
| 41 : La vache et la girafe lisent le journal. | 78 : La tortue est portée par l'éléphant. |
| 42 : Elles lisent. | 79 : L'éléphant est porté par la tortue. |
| 43 : La taupe lit la pancarte. | 80 : La tortue porte l'éléphant. |
| 44 : Elle lit. | 81 : Elle le porte. |
| 45 : Le singe lit un livre. | 82 : La tortue porte la grenouille. |
| 46 : Il lit. | 83 : Elle la porte. |
| 47 : La pieuvre et le poisson lisent un livre. | 84 : La grenouille est portée par la tortue. |
| 48 : Ils lisent. | 85 : Le lion n'a pas de pantalon. |
| 49 : La pieuvre rit. | 86 : Le lion a un pantalon. |
| 50 : Elle rit. | 87 : Le singe est moins adroit que l'éléphant. |
| 51 : Les pieuvres rient. | 88 : L'éléphant est plus adroit que le singe. |
| 52 : Elles rient. | 89 : Le singe est plus maladroit que l'éléphant. |
| 53 : Le singe rit. | 90 : L'éléphant est moins maladroit que le singe. |
| 54 : Il rit. | 91 : Le singe est plus adroit que l'éléphant. |
| 55 : La grenouille va plonger. | 92 : L'éléphant est moins adroit que le singe. |
| 56 : La grenouille a plongé. | 93 : Le singe est moins maladroit que l'éléphant. |
| 57 : Le lapin mange. | 94 : L'éléphant est plus maladroit que le singe. |
| 58 : Le lapin a mangé. | |
| 59 : Le chat habille la tortue. | |
| 60 : Il l'habille. | |
| 61 : Le chat s'habille. | |
| 62 : Il s'habille. | |
| 63 : Le kangourou se lave. | |
| 64 : Il se lave. | |
| 65 : Le kangourou lave la plante. | |
| 66 : Il lave. | |
| 67 : Le kangourou lave la girafe. | |

Gram'animo

Conception et Illustration : Claire Cariou

Gram'animo met en scène des animaux dans des situations pour le moins inhabituelles, qui attirent l'attention de l'enfant et permettent une meilleure compréhension de la construction des phrases.

Les différents jeux offrent de multiples possibilités de comparaison entre des images assez proches qui incitent l'enfant à construire des énoncés de plus en plus précis. Pour les jeunes enfants, ce matériel servira à développer leur langage :

- Il les aidera à préciser leur articulation et leur parole. Les noms des animaux, ainsi que les actions choisies reprennent des sons souvent difficiles à prononcer par les jeunes enfants, comme les sons « ch » et « j » (Exemples : « girafe », « se cache », « singe », ...), ou des groupes consonantiques (Exemples : « crocodile », « grenouille »...).

- Il les aidera également dans l'élaboration de leurs premières phrases. En effet, beaucoup d'images reprennent la même action avec un personnage différent ou inversement, un même personnage dans différentes situations, ce qui, par comparaison, met en relief les notions de sujet et de verbe.

Pour les plus grands, ce matériel leur permettra de prendre conscience de l'utilisation qu'ils font naturellement de certains mots comme les pronoms personnels sujets par exemple ou de comprendre d'autres notions plus complexes comme les comparatifs. Cette nouvelle maîtrise leur servira par la suite à construire eux-mêmes des énoncés de plus en plus élaborés.

Gram'animo permet d'aborder les notions suivantes :

- Le féminin et le masculin
- Le singulier et le pluriel
- Les pronoms personnels sujets
- Le temps des verbes
- Les verbes pronominaux
- Les voies actives et passives
- Le complément d'objet direct
- La place du sujet et du C.O.D. dans la phrase
- Les pronoms personnels compléments d'objet direct
- La négation
- Les phrases comparatives

Editions Pédagogiques



du GRAND CERF

3, avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY Tél. 01 64 21 70 85
email : grand-cerf@wanadoo.fr internet : www.grand-cerf.com

22 Septembre 06

Gram'animò s'adresse donc à des enfants dès la maternelle et jusqu'au C.M., ou à des enfants en difficulté de langage.

Le matériel :

- 60 cartes images (30 paires de 2 images identiques ; seule une carte par paire est numérotée afin d'empêcher tout rapprochement par numéro.)
- 64 cartes textes différentes
- 5 planches de loto
- 5 jetons de couleurs différentes
- 1 carte joker

Les jeux

Langage oral :

Ces jeux s'adressent à des enfants de maternelle et de C.P., ou des enfants plus âgés en difficulté de langage. Ils favorisent l'expression, mais aussi la compréhension d'énoncés.

La difficulté dépend des cartes choisies : plus les images se ressemblent, plus l'enfant est amené à préciser ses énoncés. Si vous choisissez une paire de cartes de chaque animal, il suffit à l'enfant de les nommer pour se faire comprendre (Exemple : « Je voudrais l'éléphant »). En revanche, si vous choisissez des cartes très proches, il doit préciser sa pensée pour recevoir la carte désirée (exemple : « Je voudrais l'éléphant qui porte la tortue et la grenouille »).

Jeu des couples, avec pioche : (pouvant être joué à 2 joueurs ou plus)

Préparation :

Choisissez un certain nombre de paires de cartes images. Le nombre de cartes est à ajuster en fonction du nombre de joueurs.

Exemples :
pour 2 joueurs, choisissez 15 paires de cartes images
Pour 4 joueurs, choisissez 20 paires de cartes images
Pour 6 joueurs, choisissez 24 paires de cartes images
Pour 8 joueurs ou plus, prenez les 30 paires de cartes images

Règle du jeu :

Mélangez les cartes et distribuez en 6 à chaque joueur (Ne distribuez que 4 cartes quand le nombre de joueurs est égal ou supérieur à 6). Le reste constitue la pioche.

Le temps des verbes :

- Cartes dessins : n° 13, 14, 15, 16
- Cartes textes n° 55, 56, 57, 58

Les verbes pronominaux :

- Cartes dessins : n° 3, 4, 5, 17, 18, 19, 20, 21, 22
- Cartes textes : n° 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66

Le complément d'objet direct :

- Cartes dessins : n° 6, 7, 8, 9, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26
- Cartes textes : n° 65, 67 et 70 ; n° 73 et 76 ; n° 80 et 82

Les voies passives et actives :

- Cartes dessins : n° 21, 22, 23, 24, 25, 26
- Cartes textes : n° 67 et 69 ; n° 70 et 72 ; n° 73 et 75 ; n° 76 et 78 ; n° 79 et 80 ; n° 82 et 84

La place du sujet et du C.O.D. dans la phrase :

- Cartes dessins : n° 23, 24, 25, 26
- Cartes textes : n° 76 et 80 ; n° 73 et 82

Les pronoms personnels compléments d'objet direct :

- Cartes dessins : n° 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26
- Cartes textes : n° 68 et 71 ; n° 74 et 77 ; n° 81 et 83

La négation :

- Cartes dessins : n° 27 et 28
- Cartes textes : n° 85 et 86

Les phrases comparatives :

- Cartes dessins : n° 29 et 30
- Cartes textes : n° 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94

L'a en main perd alors la partie.

Expression libre :

En comparant deux images entre elles, il est possible d'amener l'enfant à trouver lui-même des énoncés très précis qui permettront de les différencier.

Prenons un exemple :

Vous voulez aborder la notion de verbe pronominal; vous choisissez alors les deux images « il lave » et « il se lave ».

Les deux images sont placées devant l'enfant; vous cherchez ensemble les similitudes et les différences, à l'aide de questions telles que :

- Qu'est-ce qui est pareil?
- Qui vois-tu sur les deux images?
- Que fait-il?
- Qu'est-ce qui est différent?

Voici un exemple de réponse : « C'est pas pareil parce que lui il lave pour lui et l'autre là il lave les feuilles. »

La différence est bien comprise. Essayez alors de l'inciter à produire le bon énoncé s'il le connaît : « Oui c'est ça; mais en Français, il y a une façon de dire qu'il lave pour lui, qu'il lave lui-même, est-ce que tu la connais? »

S'il ne la connaît pas proposez-lui : « Il se lave ».

Cette présentation à partir des images peut être utilisée en séance individuelle ou en groupe de langage. La confrontation des idées de chacun et les explications que les enfants se donnent entre eux, se révèlent particulièrement enrichissantes.

Notions grammaticales abordées :

Le féminin et le masculin :

- Cartes dessins : n° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
- Cartes textes : n° 35 et 39, n°43 et 45, n°49 et 53, n°41 et 47

Le singulier et le pluriel :

- Cartes dessins : n° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
- Cartes textes : n° 31 et 33 ; n° 35, 39 et 37 ; n° 43, 45 et 41

Les pronoms personnels sujets :

- Cartes dessins : n° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
- Cartes textes : n° 32, 34, 36, 38, 40, 42, 44, 46, 48, 50, 52, 54

Les joueurs regardent leurs cartes sans les montrer aux autres. Si l'un d'entre eux possède une paire, il la retire de son jeu. Elle est d'ores et déjà acquise.

Le jeu commence. A tour de rôle, chaque joueur demande à un autre joueur la carte qui lui manque pour constituer une paire :

- Si le joueur choisi possède la carte, il la donne au demandeur qui gagne ainsi un couple et peut rejouer.
- S'il ne la possède pas, le demandeur pioche une carte. S'il s'agit de la bonne carte, il gagne le couple et peut rejouer. Si c'est une autre carte, il la garde dans son paquet et c'est au joueur suivant de jouer.

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs n'a plus de cartes dans les mains : celui qui possède alors le plus de couples gagne la partie.

Jeu des couples (sans pioche) : à partir de 3 joueurs

Préparation :

Choisissez un certain nombre de paires de cartes images, en fonction du nombre de joueurs et de la difficulté souhaitée. (Vous pouvez prendre le même nombre de cartes que pour le jeu précédent.)

Mélangez les cartes.

Règle du jeu :

Distribuez toutes les cartes aux joueurs.

Les joueurs regardent leurs cartes sans les montrer aux autres. Si l'un d'entre eux possède une paire, il la retire de son jeu. Elle est d'ores et déjà acquise.

Le jeu commence : le joueur le plus jeune demande aux autres joueurs la carte qui lui manque pour constituer une paire. Celui qui la possède donne la carte, puis c'est à son tour de jouer. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs n'est plus de carte en main : le jeu s'arrête alors.

Celui qui a le plus de couples gagne la partie.

Mémoire :

Préparation :

Choisissez un certain nombre de paires de cartes images en fonction du nombre de joueurs et de la difficulté souhaitée.

Étalez les cartes, faces cachées sur la table.

Règle du jeu :

Le plus jeune commence. Il retourne 2 cartes :

- Si elles sont identiques, il gagne la paire et rejoue
- Si elles sont différentes, il les retourne et c'est au tour du joueur suivant de découvrir 2 nouvelles cartes.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de carte sur la table. Celui qui possède alors le plus de cartes gagne la partie.

Loto :

Préparation :

Chaque joueur choisit une planche de jeu.

Il faut trier les cartes images de façon à prendre les mêmes dessins que ceux des planches.

Ces cartes constituent la pioche.

Règle du jeu :

Le premier joueur pioche une carte et décrit ce qu'il voit. Les autres joueurs cherchent l'image sur les planches. Celui qui la possède la pose sur sa planche. C'est alors à lui de piocher une carte et de la décrire.

Le premier qui a rempli sa planche remporte la partie.

(En groupe, on peut également choisir un meneur de jeu (un adulte par exemple) qui seul piochera les cartes pour les décrire. Ce meneur ne possède bien évidemment pas de planche. Les autres joueurs écoutent le meneur et cherchent si l'image décrite fait partie de leur planche. Le premier qui l'a complétée remporte la partie.)

Langage écrit :

Selon la difficulté des cartes choisies, ces jeux peuvent correspondre à un début de lecture (fin de C.P. et C.E.1 : les cartes portent alors le signe ▲), ou à une analyse grammaticale plus fine (jusqu'au C.M.1, C.M.2 : les cartes portent alors le signe ✕).

Par ailleurs, les numéros en haut des cartes font référence aux notions grammaticales abordées et vous aideront dans votre choix.

Le jeu du grand loto :

Préparation :

Rassembler les planches de loto au centre de la table.

Choisissez un pion de couleur différente par joueur.

Constituez une pioche de cartes textes (Il n'est pas obligatoire de choisir une carte texte correspondant à chaque image. Par contre il est souvent très intéressant de prendre plusieurs cartes textes correspondant à une image.)

Règle du jeu :

Le plus jeune commence : il tire une carte dans la pioche, la lit et après avoir bien réfléchi, pose son pion sur l'image correspondante.

- S'il s'agit de la bonne image, il garde la carte
- S'il s'est trompé, il remet la carte sous la pioche

Dans tous les cas, c'est au tour de la personne suivante de jouer. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre... et ainsi de suite jusqu'à épuisement de la pioche.

Le joueur qui a alors le plus de carte en sa possession a gagné.

Loto (variante) :

À partir des planches de loto réparties entre les joueurs et d'une pioche constituée de cartes textes, il est également possible de jouer au loto classique (voir explications dans la rubrique langage oral).

Attention toutefois à ne choisir qu'une seule carte texte correspondant à chaque image.

Nous vous proposons la sélection suivante :

- Niveau fin C.P., C.E.1, début de lecture : les cartes n° 31, 33, 35, 37, 39, 41, 43, 45, 47, 49, 51, 53, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 63, 65, 67, 70, 73, 76, 80, 82, 85, 86, 88, 91.
- Niveau C.E.2, C.M. : les cartes n° 32, 34, 36, 38, 40, 42, 44, 46, 48, 50, 52, 54, 55, 56, 57, 58, 60, 62, 64, 65, 68, 71, 74, 77, 81, 83, 85, 86, 89, 92.

Jeu du joker :

Préparation :

Choisir des cartes dessins et leur carte texte correspondante (Nous ne prendrons ici qu'une carte texte par dessin de façon à ce qu'ils constituent un couple).

Y ajouter la carte « joker » qui fait office de pouilleux.

Règle du jeu :

Distribuer toutes les cartes.

Chaque participant regarde dans son jeu s'il possède déjà un ou plusieurs couples. Si c'est le cas, il les retire de son jeu.

Le plus jeune commence : il pioche une carte dans le jeu d'un autre participant.

- S'il peut constituer un couple, il le retire de son jeu
- Sinon il garde la carte piochée, qu'il s'agisse du joker ou d'une autre carte.

Dans tous les cas c'est au suivant de jouer.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de couple. Il reste alors le joker. Celui qui