



Séquence langage oral - Séance 8¹

Objectif :

Mettre en place le jeu de cartes afin d'automatiser une structure syntaxique : sujet, verbe, groupe nominale - du type : je veux la voiture rouge/je voudrais la carte de la voiture rouge (ces exigences se feront en fonction des capacités individuelles des élèves autour du même jeu).

Déroulement :

« Qu'avez-vous appris la dernière fois ? » (Les cartes sont à portée de vue pour aider les élèves à se rappeler ainsi que les pictos si nécessaire).

L'enseignant propose une révision : « Noémie veux-tu demander une carte à Lucien. Lucien écoute Noémie et donne-lui la carte qu'elle demande ». L'enseignant sera vigilant à ce que la structure syntaxique soit bien employée et utilisera les pictos si nécessaire pour proposer un feed-back bienveillant.

Contrat didactique : « aujourd'hui nous allons commencer à jouer avec les cartes du jeu de cartes afin de demander correctement comme nous l'avons appris la dernière fois. Je laisse les dessins (pictos) au tableau pour vous aider à faire une phrase. Nous allons d'abord rapidement à faire des paires, c'est-à-dire à mettre ensemble deux cartes identiques, pareilles. »

Afin de vérifier que les élèves comprennent bien ce qu'est une paire : « Voici toutes les cartes. Je les mets sur la table. Pour gagner il faut avoir une paire de cartes c'est-à-dire deux cartes identiques. Chacun votre tour vous prenez deux cartes pour faire une paire. » Le groupe valide ou non.

« Maintenant que vous savez faire des paires, je vais distribuer 4 cartes et nous allons jouer ». On commencera par faire une partie ou deux avec les cartes posées visible par tous. Chaque joueur demande une carte l'un après l'autre sans désigner un élève particulier.

Une fois la règle du jeu mise en place on peut passer au jeu à couvert. L'enseignant sera vigilant à l'emploi de la bonne structure et aura des exigences différentes et personnalisées selon les élèves.

L'expérience montre que ce jeu peut être très long une fois les cartes cachées car certains élèves jouent de malchance ou demande toujours à leur copain qui n'a jamais la carte demandée. L'objectif étant de parler le plus possible avec entrain, ce n'est pas un problème.

¹ Basée sur le livre : **Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes, M. KUHL-AUBERTIN, Retz, 2009**

Attention le moment de jeu doit se terminer par ce qui a été appris, car les enfants ont appris et il faut leur faire prendre conscience qu'apprendre peut se révéler ludique.

Ce qui a été appris : « Vous avez appris à demander une carte avec une phrase correcte contenant les noms des couleurs et les mots « voiture » et « camion ». A chaque fois, vous avez été compris.»