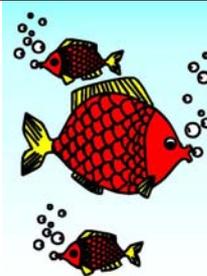


## Jeu : « Les poissons rouges »



Cycle concerné : 2

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :

- Écouter autrui.
- Respecter les règles du jeu.

<b>Compétences culturelles</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jouer pour apprendre.</li></ul>
<b>Compétences linguistiques</b>	<p><b>Morpho-syntaxe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Phrase interrogative : <i>Est-ce que je peux avoir le/les ... ou la carte du/des ?</i> <i>Puis-je avoir le/les... ? Pourrais-je... ?</i></li><li>• Phrase déclarative : <i>Je veux/ je voudrais...J'aimerais avoir...</i></li><li>• Interjection: <i>Tiens ! Voilà !</i></li><li>• Emploi des verbes au présent de l'indicatif.</li><li>• Emploi des verbes au conditionnel : <i>Pourrais-je, j'aimerais, je voudrais ...</i></li><li>• Article et préposition : <i>Du / des.</i></li><li>• Proposition relative introduite par « <i>qui</i> »</li><li>• Structure confirmant le oui : <i>Oui, je l'ai/les ai...</i></li><li>• Structure confirmant le non : <i>Non, je ne l'ai/les ai pas....., Non ce n'est pas moi qui l'ai/les ai...</i></li><li>• Clôture : <i>J'ai une / deux/ trois paires...Je n'ai plus de cartes... Ca y est, c'est fini.... J'ai fini... J'ai gagné.</i></li></ul> <p><b>Lexique :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Poisson</li><li>• Faire des bulles</li><li>• Petit, gros.</li><li>• Chiffres de 1 à 3.</li></ul> <p><b>Phonologie :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Intonation interrogative</li><li>• Sons inconnus dans la langue d'origine.</li></ul>
<b>Compétences pragmatiques / de communication</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formulation pour l'appropriation d'un objet</li><li>• Formulation des usages de civilité</li><li>• Formulation d'une clôture de jeu</li></ul>

# Jeu des poissons

Objectif: formuler une demande  
utiliser une phrase complexe

Matériel: 28 cartes constituées de 14 paires de cartes identiques : le petit poisson, le petit poisson qui fait des bulles, le gros poisson, le gros poisson qui fait des bulles, les 2 petits poissons, les 2 petits poissons qui font des bulles, les 2 gros poissons, les 2 gros poissons qui font des bulles, les 3 petits poissons, les 3 petits poissons qui font des bulles, les 2 petits poissons et le gros poisson, les 2 petits poissons et le gros poisson qui font des bulles, le petit poisson et le gros, le petit poisson et le gros poisson qui font des bulles.

Nombre de joueurs: 3 à 6

But du jeu: regrouper le maximum de paires.

Déroulement: Toutes les cartes sont distribuées aux joueurs. Chaque joueur vérifie qu'il n'a pas déjà de paire dans son jeu. S'il en a, il les pose sur la table. Puis le premier joueur demande à un joueur B de son choix une carte qui l'intéresse. Si le joueur B a la carte en question, il la donne au premier joueur qui, en échange, lui donne une autre carte de son jeu. Si le joueur B n'a pas la carte demandée, c'est au deuxième joueur de faire sa demande. Le jeu se termine quand toutes les paires ont été reconstituées. Le gagnant est celui qui aura réussi à avoir le plus de paires.

Activités préalables: - jeu de mémoire.

- description d'une carte que les autres devront retrouver.
- choix d'une carte, les autres élèves devant la retrouver en posant des questions.

Remarque:

- Lorsque les enfants jouent en autonomie à ce jeu, ils ont tendance à ne plus demander une carte, mais à montrer celle qu'ils veulent compléter.

