








# Activités ludiques à l'école maternelle

Une sélection de situations motivantes et activités ludiques en adéquation avec la démarche d'apprentissage dans une perspective actionnelle pour enseigner les langues à l'école maternelle

Etapas et points de vigilance	Apprendre en jouant
<p><b>Apprendre en mémorisant</b></p> <p><b>Mise en oreille</b>            -du collectif vers l'individuel            -varier les jeux d'une séance à l'autre            - importance du support image</p>	<p><b>Collectif (en classe ou dans un espace dégagé)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Les quatre coins</a></li> <li>• <a href="#">Vrai/faux ou stop/encore</a></li> <li>• <a href="#">La promenade</a></li> <li>• <a href="#">Jacques a dit</a></li> </ul>  <p><b>En équipe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Le jeu du béré</a></li> <li>• <a href="#">Le jeu en colonnes</a></li> </ul>  <p><b>Individuel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Lucky Luke</a> : brandir l'image évoquée le plus vite possible</li> <li>• <a href="#">Le loto- bingo</a></li> </ul> 
<p><b>Apprendre en se remémorant</b></p> <p><b>Mise en bouche</b>            - Optimiser la prise de parole            - permettre la rectification phonologique</p>	<p><b>Répétitions collectives</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">A la manière</a> de ... (varier rythme, débit, intonation, force, comme une sorcière, un robot, un vieillard, un ogre...)</li> <li>• <a href="#">L'œil magique</a></li> <li>• <a href="#">Répéter si c'est vrai</a></li> </ul>  <p><b>Vers la répétition individuelle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Le jeu de Kim</a></li> <li>• <a href="#">Le jeu de la comptine</a> (cycles 1 et 2)</li> <li>• <a href="#">Le jeu de la chaîne</a>: les élèves se transmettent l'un à l'autre, l'une après l'autre des images en associant la formulation correspondante.</li> </ul> 
<p><b>Apprendre en s'exerçant</b></p> <p><b>Fixation</b>            - Se décentrer et favoriser les interactions à 2 ou en petits groupes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Le bouche à oreille</a></li> <li>• <a href="#">Le perdu dans la forêt</a></li> <li>• <a href="#">La salade de fruits</a></li> <li>• <a href="#">Le mémory</a> (image/image ; image/mot)</li> <li>• <a href="#">Papier, caillou, ciseaux</a></li> <li>• Le Jeu de l'oie</li> <li>• <a href="#">Le jeu du morpion</a></li> <li>• <a href="#">Le jeu des familles</a></li> <li>• <a href="#">La salière ou la cocotte en papier</a></li> <li>• Les dominos</li> <li>• <a href="#">L'œil de faucon</a></li> <li>• <a href="#">Les doublons</a></li> </ul>  



## Les quatre coins

**Activités langagières** : comprendre l'oral

**Objectif** : écouter des mots et des expressions simples et réagir

**Organisation pédagogique** : Groupe classe, collectif

**Matériel** : Grandes cartes-images représentant des éléments de lexique

**Lieu(x)** : en regroupement, en salle de motricité

### Déroulement

Au regroupement, les cartes-images sont posées au sol, visibles par tous les élèves. En salle de motricité, les cartes-images sont affichées aux murs, visibles par tous les élèves.

Le meneur de jeu (l'enseignant, dans un premier temps) énonce des éléments lexicaux.

Les élèves sont invités à montrer du doigt la carte image concernée.

Exemple : *Wo ist das Fahrrad?*

### Variantes

Dans un espace adapté, les élèves se déplacent vers la carte-image concernée.

Supprimer une à une les images, montrer alors l'emplacement vide.



## Vrai/Faux ou stop/encore

**Activités langagières** : comprendre l'oral

**Objectif** : écouter des mots et des expressions simples et réagir

**Organisation pédagogique** : groupe classe

**Matériel** : grandes cartes-images représentant des éléments linguistiques

**Lieu(x)** : en regroupement

### Déroulement

Le meneur de jeu montre une image et énonce une formulation. Si la formulation entendue correspond à l'image vue, les élèves réagissent en levant le pouce. Si l'affirmation ne correspond pas à l'image, les élèves pointent le pouce vers le bas.

**Variante 1** : Au lieu de lever le pouce ou de le pointer vers le bas, les élèves peuvent montrer une carte verte ou rouge, dire « vrai » ou « faux » dans la langue cible.

**Variante 2** : stop ou encore

L'enseignant tient toutes les cartes-images dans ses mains. Il énonce une affirmation puis montre les images l'une après l'autre. Si l'image montrée correspond à la formulation, les élèves disent « stop », si l'image ne correspond pas à la formulation entendue, les élèves disent « encore » et le maître montre l'image suivante.



## La promenade

**Activités langagières** : comprendre l'oral

**Objectif** : écouter des mots et des expressions simples et réagir

**Organisation pédagogique** : groupe classe ou groupe réduit

**Matériel** : petites cartes-images représentant des éléments linguistiques

**Lieu(x)** : en salle de motricité ou autre espace dégagé

## Déroulement

Les élèves forment un cercle. Le meneur de jeu distribue une carte-image à un élève sur deux ou trois. La même carte est donnée plusieurs fois. Sur un fond musical ou au son du tambourin, les élèves se passent les cartes dans un sens donné.

Lorsque la musique s'arrête, le meneur de jeu demande une carte.

Exemple : *Wo ist der Elefant?*

L'élève (ou les élèves) qui détient (détiennent) l'animal cité, le montre(nt).

Selon le contexte, les élèves peuvent être amenés à répéter en chœur : *Das ist der Elefant!*

Le jeu reprend, le meneur de jeu demande d'autres cartes en variant la cadence.

**Variante 1** : Un élève peut endosser le rôle de meneur de jeu.

**Variante 2** : Pour complexifier la situation de jeu

on pourra introduire des adjectifs : *Wo ist der blaue/große Elefant?*

ou demander deux cartes simultanément : *Wo sind der Elefant und der Tiger?*



## Jacques a dit

**Activités langagières** : comprendre l'oral

**Objectif** : écouter des mots et des expressions simples dans une consigne et réagir

**Organisation pédagogique** : groupe classe

**Matériel** : grandes cartes-images représentant des éléments linguistiques

**Lieu(x)** : en regroupement, en salle de motricité ou autre espace dégagé

## Déroulement

Au regroupement, les cartes-images sont posées au sol, visibles par tous les élèves. En salle de motricité, les cartes-images sont affichées aux murs. La même carte-image peut être affichée plusieurs fois. Le meneur de jeu donne des consignes, les joueurs n'obéissent que si l'ordre est précédé de la formule : *Jacques a dit* dans la langue cible (exemple en allemand : *Hans sagt – Kommando Pimperle*)

*Jacques a dit montre-moi l'éléphant / Kommando Pimperle zeige mir den Elefanten.*

*Jacques a dit déplace-toi jusqu'à l'éléphant / Kommando Pimperle bewege dich zum Elefanten*

Ceux qui se trompent sont éliminés.

**Variante 1** : varier les consignes de déplacement : marcher, courir, bondir, ramper...



## Le jeu du béret

**Activités langagières** : comprendre l'oral

**Objectif** : écouter des mots et des expressions simples dans une consigne et réagir

**Organisation pédagogique** : groupe classe partagée en deux équipes alignées face à face

**Matériel** : petites cartes-images représentant des éléments linguistiques en deux exemplaires et un foulard ou un béret

**Lieu(x)** : en salle de motricité ou autre espace dégagé

## Déroulement

Le meneur de jeu distribue discrètement à chaque joueur d'une équipe les cartes-images. Il distribue le deuxième jeu de cartes-images à l'autre équipe de telle sorte que chaque image ait son double. Le foulard ou béret est placé à égale distance des deux équipes. Le meneur de jeu énonce une carte-image dans une formulation simple du type *J'appelle l'éléphant / Ich rufe den Elefanten.*

Les deux joueurs appelés se précipitent vers le foulard ou béret, une main derrière le dos, essaient de s'en emparer et de le rapporter dans leur camp sans se faire toucher.

Un point est marqué pour chaque foulard ou béret rapporté, ou pour chaque élève touché.

**Variante 1** : varier les consignes pour solliciter : « j'appelle, je cherche, je demande... »



## Le jeu en colonnes

**Activités langagières** : comprendre l'oral

**Objectif** : écouter des mots et des expressions simples et réagir

**Organisation pédagogique** : deux équipes de quatre à cinq élèves en colonnes devant l'espace où sont affichées les cartes- images

**Matériel** : grandes cartes-images représentant des éléments linguistiques

**Lieu(x)** : en salle de motricité ou autre espace dégagé

### Déroulement

Il s'agit de montrer plus rapidement que son adversaire une image affichée au tableau.

Les premiers élèves de chaque colonne s'affrontent. L'enseignant énonce une formulation intégrant un élément du lexique à acquérir : celui qui touche le premier la carte-image correspondante gagne et va s'asseoir. L'élève qui a perdu se met à la queue de sa file. Puis c'est au tour des élèves qui se trouvent à présent en tête de colonnes de s'affronter.

L'équipe gagnante est celle dont les joueurs sont tous assis.

**Variante 1** : plusieurs équipes s'affrontent

**Variante 2** : une fois que la formulation et le lexique sont suffisamment maîtrisés, un élève peut endosser le rôle de meneur de jeu.



## Lucky Luke

**Activités langagières** : comprendre l'oral

**Objectif** : écouter des mots et des expressions simples et réagir

**Organisation pédagogique** : en groupe restreint

**Matériel** : Cartes images petit format, correspondant au lexique à mémoriser. Prévoir autant d'exemplaires qu'il y a d'apprenants.

**Lieu(x)** : salle de classe

### Déroulement

L'enseignant distribue à chaque élève 2 à 3 cartes images de façon aléatoire, soit demande à chacun d'en choisir parmi celles qui sont proposées. L'enseignant énonce une formulation intégrant un élément du lexique à acquérir. Tous ceux qui possèdent la carte image correspondante, la lèvent le plus rapidement possible. L'enseignant vérifie et valide les bonnes réponses. A chaque bonne réponse, l'élève peut noter un trait ou faire une croix...



## Le loto-bingo

**Activités langagières** : comprendre l'oral

**Objectif** : écouter des mots et des expressions simples et réagir

**Organisation pédagogique** : en groupe restreint

**Matériel** : planches avec quatre ou six cartes-images correspondant aux éléments linguistiques

**Lieu(x)** : en atelier

### Déroulement

Chaque élève dispose d'une planche de loto. L'enseignant énonce une formulation. Les élèves ayant l'image correspondante la marquent en posant un petit objet dessus (idéalement, un jeton translucide). L'élève qui a marqué correctement toutes ses images déclare « bingo ! ». Le meneur de jeu vérifie les correspondances avant de désigner le vainqueur.

**Variante 1** : les planches sont remplacées par des cartes que les élèves retournent au fur et à mesure.

**Variante 2** : une fois que la formulation et le lexique sont suffisamment maîtrisés, un élève peut endosser le rôle de meneur de jeu.



### A la manière de ...

**Activités langagières** : parler en continu

**Objectif** : réécouter des mots et des expressions simples et les répéter

**Organisation pédagogique** : groupe classe

**Matériel** : grandes cartes-images pour suggérer l'intonation, l'émotion à exprimer, ou des personnages à imiter...

**Lieu(x)** : en regroupement

### Déroulement

L'enseignant énonce une formulation en modulant la mélodie, le ton, la puissance, la hauteur de la voix ou en imitant un robot, une sorcière, un vieillard, un bébé... Les élèves répètent en chœur à l'identique.

**Variante 1** : retrouver la correspondance entre la formulation énoncée et les cartes-images *À la manière de...* affichées

**Variante 2** : les cartes-images *À la manière de...* sont piochées au hasard et non sélectionnées

**Variante 3** : une fois que la formulation et le lexique sont suffisamment maîtrisés, les élèves endossent le rôle d'animateur



### L'œil magique

**Activités langagières** : parler en continu

**Objectif** : reproduire des mots et des expressions simples

**Organisation pédagogique** : groupe classe

**Matériel** : grandes cartes-images alignées

**Lieu(x)** : en regroupement

### Déroulement

L'enseignant aligne au tableau les cartes-images représentant les éléments lexicaux à acquérir, en veillant à ce qu'elles soient visibles par tous les élèves.

L'une après l'autre, et dans l'ordre, les cartes-images sont désignées par l'enseignant et répétées à l'unisson par le groupe classe.

Puis l'enseignant supprime l'une des cartes. En chœur les élèves nomment à nouveau les images, y compris celle qui a disparu.

L'enseignant continue à enlever à chaque fois une carte-image jusqu'à ce qu'elles aient toutes disparu. Le challenge consiste à mémoriser la suite des cartes-images "invisibles".

**Variante** : supprimer les cartes-images dans le désordre



## Répéter si c'est vrai

**Activités langagières** : parler en continu

**Objectif** : réécouter des mots et des expressions simples et les répéter

**Organisation pédagogique** : groupe classe

**Matériel** : grandes cartes-images

**Lieu(x)** : en regroupement

### Déroulement

L'enseignant désigne une carte-image et énonce une formulation.

S'il y a correspondance, les élèves répètent la phrase. Sinon, ils restent muets.

**Variante** : une fois que la formulation et le lexique sont suffisamment maîtrisés, les élèves endossent le rôle d'animateur.



## Le jeu de Kim

**Activités langagières** : parler en continu

**Objectif** : reproduire des mots et des expressions simples

**Organisation pédagogique** : groupe classe ou groupe restreint

**Matériel** : grandes cartes-images

**Lieu(x)** : en regroupement – en atelier

### Déroulement

L'enseignant affiche ou expose les cartes-images représentant les éléments lexicaux à acquérir, en veillant à ce qu'elles soient visibles par tous les élèves.

Au signal de l'enseignant ou du meneur de jeu, les élèves ferment les yeux (si l'allemand est la langue cible, on pourra dire *Augen zu*). L'enseignant retourne une carte ou la fait disparaître.

Au signal de l'enseignant ou du meneur de jeu, les élèves ouvrent les yeux (si l'allemand est la langue cible, on pourra dire *Augen auf*). Un élève nomme la carte manquante. Après vérification, le groupe énonce en chœur la formulation.

**Variante 1** : enlever une carte et déplacer les autres / enlever deux cartes / enlever deux cartes et déplacer les autres

**Variante 2** : une fois que la formulation et le lexique sont suffisamment maîtrisés, les élèves endossent le rôle d'animateur



## Le jeu de la chaîne

**Activités langagières** : comprendre l'oral

**Objectif** : réécouter des mots et des expressions simples et répéter

**Organisation pédagogique** : groupe classe ou groupe restreint

**Matériel** : petites cartes-images en plusieurs exemplaires

**Lieu(x)** : en regroupement

### Déroulement

L'enseignant introduit la première carte-image : il énonce la formulation correspondante avant de la transmettre à un élève qui à son tour la répète et passe la carte à son voisin. L'image circule ainsi de main en main et chacun répète la formulation. Petit à petit, l'enseignant introduit une nouvelle carte dans la ronde et chacun à son tour répète la formulation en relation avec l'image qui passe dans ses mains et ce dans un joyeux brouhaha de travail !



## Le jeu de la comptine

**Activités langagières** : parler en interaction

**Objectif** : reproduire des mots et des expressions simples

**Organisation pédagogique** : groupe classe

**Matériel** : grandes cartes-images en plusieurs exemplaires

**Lieu(x)** : en salle de motricité ou autre espace dégagé

### Déroulement

Les cartes-images sont posées en cercle, face cachée, par terre, dans la salle de jeu. Le meneur de jeu se tient au milieu et tape sur un tambourin. Les élèves se déplacent dans la salle. Lorsque le tambourin s'arrête, les élèves se tournent vers les cartes puis s'immobilisent.

Le meneur de jeu dit la comptine suivante dans la langue cible, en déplaçant son doigt sur les cartes :

*Eins, zwei, drei, vier*

*Wer ist das hier?*

« Un deux trois, qui se cache là ? »

Il retourne la carte sur laquelle il s'est arrêté. L'élève qui la reconnaît la nomme :

*Der Elefant / Das ist der Elefant.*

La carte dévoilée reste retournée.

L'élève qui a trouvé (ou un autre) prend la place du meneur de jeu et le jeu reprend. La comptine est dite progressivement par toute la classe.

**Variante** : le déplacement peut se faire sur un fond musical ou un chant



## Le bouche à oreille

**Activités langagières** : comprendre l'oral, parler en continu

**Objectif** : reproduire des mots et des expressions simples

**Organisation pédagogique** : équipes de 4 à 6 joueurs en file indienne

**Matériel** : petites cartes-images en plusieurs exemplaires, un jeu de cartes par équipe

**Lieu(x)** : en salle de motricité ou autre espace dégagé



## Déroulement

L'enseignant montre une image au dernier élève de chacune des files indiennes. Celui-ci doit transmettre la formulation correspondant à la carte-image vue à son camarade placé devant lui en chuchotant à l'oreille. Le message sera transmis de bouche à oreille jusqu'au premier élève de la file qui choisira, dans la collection d'images mise à sa disposition, celle qui correspond à la formulation entendue.



## Le perdu dans la forêt

**Activités langagières** : comprendre l'oral, parler en interaction

**Objectif** : reproduire des mots et des expressions simples

**Organisation pédagogique** : groupe classe

**Matériel** : petites cartes-images en plusieurs exemplaires

**Lieu(x)** : salle de classe, salle de motricité ou autre espace

## Déroulement

Il s'agit pour chaque joueur, perdu dans la forêt, de retrouver son partenaire ou sa famille sans réveiller le loup.

Chaque élève prend connaissance de sa carte-image sans la montrer à ses camarades. Il a pour tâche de circuler librement dans la salle de classe et de chuchoter à l'oreille de chaque camarade qu'il croise la question ou la formulation qui lui permettra de reconnaître soit son partenaire, soit sa famille.

Exemple :

Entraînement à l'expression de la question *Ißt du gern...?*

Chaque élève possède une carte-image d'un aliment. Dans ce cas le but du jeu est de reconstituer les familles en fonction de leur préférence alimentaire. Tous les joueurs qui possèdent la même carte image devront se regrouper.

Le nombre de cartes du même aliment déterminera la taille de la famille.



## La salade de fruits / la chaise musicale

**Activités langagières** : comprendre l'oral, parler en continu

**Objectif** : reproduire des mots et des expressions simples

**Organisation pédagogique** : groupe classe

**Matériel** : petites cartes-images en plusieurs exemplaires

**Lieu(x)** : salle de motricité ou autre espace dégagé

## Déroulement

Les élèves forment un cercle. Chaque place est matérialisée par un cerceau ou un cercle tracé à la craie. Seul un élève se trouve au centre du cercle. Il énonce, selon son choix, une formulation intégrant le lexique représenté sur les cartes-images. Exemple : *Ich mag Bananen.*

Tous les élèves qui détiennent la carte associée à cette phrase doivent changer de place. Le joueur du centre du cercle se dépêche de récupérer une place dans la ronde. Ce sera ensuite au joueur restant de se mettre au milieu du cercle. À son tour, il énonce une formulation. Il peut également annoncer deux éléments consécutifs.

Exemple : *Ich mag Schokolade und Wurst.*

À l'annonce de « *salade de fruits !* » / *Obstsalat!*, tous les joueurs changent de place.



## Papier, caillou, ciseaux



**Activités langagières** : parler en continu

**Objectif** : gagner toutes les cartes-images de son partenaire de jeu

**Organisation pédagogique** : par groupes de deux

**Matériel** : trois à six petites cartes-images en plusieurs exemplaires

**Lieu(x)** : salle de classe, cour de récréation, salle de motricité

### Déroulement

Les élèves disposent devant eux les cartes-images, visibles par le partenaire de jeu. Ils cachent leurs mains derrière le dos, comptent jusqu'à trois avant de montrer leur main symbolisant le papier, les ciseaux ou bien le caillou.

poing fermé = caillou

main ouverte, doigts serrés = papier

poing fermé, index et majeur tendus = ciseaux

Le gagnant est déterminé de la façon suivante :

Le papier étouffe la pierre et gagne.

La pierre casse les ciseaux et gagne.

Les ciseaux coupent le papier et gagnent.

Le gagnant réclame une carte-image à son partenaire en utilisant une formulation de la langue cible.

Par exemple, en allemande :

- *Gib mir...*

- *Ich möchte... / Ich will...*

- *Ich brauche...*

Le gagnant de la partie est, soit le joueur qui aura réussi à s'approprier toutes les cartes-images de son partenaire, soit le joueur qui aura en sa possession le plus de cartes-images quand le temps de jeu sera écoulé.



## Le jeu du morpion

**Activités langagières** : parler en continu

**Objectif** : aligner trois jetons horizontalement, verticalement ou en diagonale

**Organisation pédagogique** : de deux à quatre joueurs + un meneur de jeu qui valide les réponses

**Matériel** : un plateau de jeu et des jetons de différentes couleurs (une par joueur)

**Lieu(x)** : salle de classe

### Déroulement

Chaque joueur à tour de rôle énonce une phrase en lien avec une image du plateau de jeu.

Si la phrase est correcte, le joueur place son jeton sur la case correspondant à l'énoncé.

Si elle n'est pas juste, il passe la main au joueur suivant.

Si elle ne correspond pas à la bonne image, il passe la main au joueur suivant sans placer son jeton.

Le gagnant est celui qui réussit à aligner trois jetons sur le plateau.



## La salière ou La cocotte en papier

**Activités langagières** : comprendre l'oral et parler en continu



**Objectif** : être capable de poser des questions, être capable de répondre à des questions

**Organisation pédagogique** : de deux à quatre joueurs + un meneur de jeu qui valide les réponses

**Matériel** : une cocotte en papier par élève. Les cocottes peuvent être données avec des images, parmi lesquelles le camarade sollicité fera un choix. Chaque élève imaginera les réponses attendues pour chaque image.

**Lieu(x)** : salle de classe

### Déroulement

Le joueur A demande à son camarade de dire un nombre (Exemple, en allemand : *Wie viele Wünsche hast du?*). Le joueur B donne un nombre puis le joueur A plie sa cocotte en comptant jusqu'au nombre donné. Le joueur A lui pose alors une question (Exemple : *Was wünschst du dir ?*). Le joueur B répond en choisissant parmi les quatre propositions offertes par la cocotte (Exemple : *eine Lampe*). Le joueur A soulève l'onglet et annonce ce qui est représenté ou écrit (Exemple : *Du bist böse*). Puis on inverse les rôles.



## Le memory

**Activités langagières** : parler en continu

**Objectif** : reproduire des mots et des expressions simples

**Organisation pédagogique** : en groupe réduit ou à deux

**Matériel** : selon le degré de difficulté choisi par l'enseignant, de 5 à 10 paires de cartes images

**Lieu(x)** : salle de classe

### Déroulement

L'enseignant mélange les cartes images puis, les disposent, face cachée, devant les élèves.

Un élève retourne 2 cartes, il nomme ce qui y est représenté ou énonce la formulation associée. Si les deux cartes sont identiques ou s'apparient, le joueur se les approprie. Si cet élève gagne, il continue à jouer sinon au tour d'un autre joueur

Le gagnant est le joueur qui aura constitué le plus de paires de cartes.



## Le jeu des familles

**Activités langagières** : parler en continu

**Objectif** : reproduire des mots et des expressions simples

**Organisation pédagogique** : en groupe de 4 joueurs

**Matériel** : des cartes-familles à reconstituer. Le nombre d'éléments par famille est en principe de, mais peut varier. Le nombre de familles est également variable.

**Lieu(x)** : salle de classe

### Déroulement

Le principe de jeu est celui du jeu des 7 familles. Les cartes sont distribuées. Chaque joueur, à tour de rôle, demande une carte à un autre joueur pour compléter une famille.

*Ex. Familie Reh. Ich möchte Papa / Mama / das Mädchen / der Junge.*

Le joueur qui a rassemblé le plus de cartes a gagné.



## L'œil de faucon

**Activités langagières** : comprendre l'oral, parler en continu,



[Retour au sommaire](#)

**Objectif** : reconnaître quelques noms, reproduire des mots et des expressions simples

**Organisation pédagogique** : en atelier

**Matériel** : des cartes-images, jetons de couleur différente et un plateau de jeu avec toutes les cartes-images

**Lieu(x)** : salle de classe

### Déroulement

Placer le plateau de jeu au centre de 4-5 joueurs, à égale distance.

Chaque joueur reçoit un jeton d'une couleur.

Le meneur de jeu pioche une carte-image et énonce le nom sans montrer l'image.

Chaque joueur place rapidement son jeton sur l'image de l'objet nommé, représenté sur la planche.

Pour chaque bonne réponse, les joueurs obtiennent une carte-image du fruit en question.

Le ou la gagnant(e) est celui ou celle qui aura le plus de bonnes réponses.



## Les doublons



**Activités langagières** : comprendre l'oral parler en continu,

**Objectif** : reconnaître quelques noms de fruits, reproduire des mots et des expressions simples

**Organisation pédagogique** : en atelier

**Matériel** : des cartes-images, jetons de couleur différente et un plateau de jeu avec toutes les cartes-images

**Lieu(x)** : salle de classe

### Déroulement

Placer le plateau de jeu au centre de 4-5 joueurs, à égale distance.

Chaque joueur reçoit un jeton d'une couleur.

Le meneur de jeu pioche une carte-image et énonce le nom sans montrer l'image.

Chaque joueur place rapidement son jeton sur l'image de l'objet nommé, représenté sur la planche.

Pour chaque bonne réponse, les joueurs obtiennent une carte-image du fruit en question.

Le ou la gagnant(e) est celui ou celle qui aura le plus de bonnes réponses.