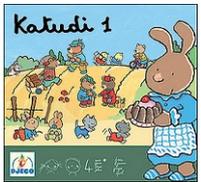


## Jeux de société autour du langage : quelques exemples parmi tant d'autres

	Règle du jeu	Compétences	Compétences langagières	Vocabulaire	Progression
<p style="text-align: center;">Jeu de langage</p> 	Placer sur le plateau des images identiques	Respecter une règle du jeu Observer Comparer	Décrire une image Mémoriser du vocabulaire Poser des questions	Animaux Couleurs Verbes d'action Marqueurs spatiaux	1 Découvrir, observer, trouver une image identique 2 Ecouter une description, mémoriser des mots 3 Décrire une image, poser une question
<p style="text-align: center;">Jeu des portraits</p> 	Reconstituer des visages d'après un modèle et une description	Respecter une règle Observer Reproduire un modèle	Décrire un visage Utiliser la négation Mémoriser et réinvestir le vocabulaire Faire des phrases déclaratives et négatives	Parties du visage Couleur des cheveux Moustachu, chauve, fin, épais, etc.	1 Reproduire des modèles 2 Décrire une image en réinvestissant le vocabulaire 3 Trouver une image en décodant les pictos 4 Faire deviner une image à un camarade
<p style="text-align: center;">Maxiloto scènes contes</p> 	Tirer une carte (détail) et la placer sur l'image qui correspond	Observer une image Retrouver un détail	Décrire une image Nommer les personnages, les lieux, les objets Raconter le moment du conte	Vocabulaire des différents contes	1 Jeu du loto 2 Un meneur de jeu décrit l'image pour la faire deviner, être meneur de jeu à tour de rôle
<p style="text-align: center;">Katudi</p> 	Tirer une carte (détail) et la placer sur l'image qui correspond	Observer une image Retrouver un détail	Décrire une image Nommer les personnages, les lieux, les objets	Vocabulaire des couleurs, animaux, scènes traditionnelles (cuisine, jardin...)	1 Jeu du loto 2 Un meneur de jeu décrit l'image pour la faire deviner, être meneur de jeu à tour de rôle
<p style="text-align: center;">Topologie</p> 	Placer des éléments selon la photo	Reproduire un modèle	Décrire une image Mémoriser et réinvestir du vocabulaire Utiliser les marqueurs spatiaux	Maison, barrière, chien, cheval, etc. A droite, à gauche, devant, derrière, etc.	1 Observer et décrire les images 2 Jouer à deux, demander à l'autre élève de placer les éléments comme sur la photo