

Exploitation pédagogique d'un jeu en ELVE

“Jeu du béret”

Activité langagière :

- Comprendre à l'oral
- Mémoriser du lexique (mots familiers)

Matériel : un béret

Le jeu s'organise dans un espace suffisant (salle de motricité, salle de sport, cour de récréation).

Intérêt Pédagogique :

Entretenir un bagage lexical.

Formulations : Un champ lexical connu des élèves : les nombres, les couleurs, les fruits, les jours de la semaine, les animaux...

Déroulement du jeu :

Un capitaine (l'enseignant ou un élève) et deux équipes.

Les deux équipes sont face à face.

Un béret est placé au milieu de la ligne centrale.

L'enseignant distribue un mot par élève. Ce mot est symbolisé par une image ou une photo placée autour du cou de l'élève.

L'enseignant annonce un mot du champ lexical choisi (exemple : apple)

Les deux élèves qui portent ce mot doivent toucher le béret et retourner très vite à leur place.

Le premier qui arrive marque un point pour son équipe.

Variables didactiques :

Quand l'enseignant dit “I like....” les élèves bougent.

Quand l'enseignant dit “I don't like....” les élèves ne bougent pas.