

Objectif :

- Enrichir la capacité lexicale et syntaxique des élèves à l'oral en classe ou lors de l'aide individualisée.
- Acquérir et utiliser un champ lexical de plus en plus étendu à partir d'un thème familier
- Acquérir et utiliser une construction syntaxique simple
- soit : Nom
- Groupe nominal (GN) : Déterminant + Nom
- Groupe nominal expansé : Déterminant + Nom + Adjectif / Déterminant + Nom + Complément du Nom
- Phrase simple avec emploi du « je » [j'ai la carte] et/ou emploi de [moi, j'ai la carte]

Matériel

- Planches jeux œil de lynx (deux présentations):
 - Sous forme de demi-roues à assembler et placer éventuellement sur un plateau tournant (style présentoir boîtes à épices ou fromage). Ce jeu est riche au niveau du lexique employé.
 - Sous forme de lotos. Cette présentation permettra de fabriquer le jeu de cartes annexe (pioche pour amener les élèves à parler et trouver l'objet sur le support jeu Œil de lynx). Elle mobilise un lexique plus simple. Des planches couleurs et Noir et blanc sont proposées afin d'amener les enfants à passer de la représentation photo à l'image dessinée.
- Evaluation : noter les réponses sur la fiche d'observation au fil du jeu et la date.
- Le jeu de loto simplifié (4planches) peut être proposé pour « jouer » à la maison.

Durée : 15 mn environ par groupe de 5/6 élèves maximum

Déroulement

Jeu Œil de Lynx : déroulement identique au déroulement du jeu Œil de Lynx objets de l'école cf. Fiche 1

Jeu de Loto :

1^{er} temps : temps de réception du vocabulaire vers le GN 2 séances à envisager

,L'enseignant, meneur du jeu, tire une carte de la pioche, énonce l'objet représenté dessus. Par exemple, il dira «C'est [un melon] ; qui a [le melon] sur sa planche de jeu ? ». L'enseignant montre l'objet sur la planche correspondante si nécessaire et verbalise son action « Où est-il ? » « [Le melon] est là, voici [le melon]. »...

2^{ème} temps : temps de production vers le GN expansé et phrase avec emploi de « je » 2 séances au moins à envisager

Lors des séances suivantes ,l'enseignant, meneur du jeu, tire une carte de la pioche, énonce l'objet représenté dessus . Par exemple, il dira «C'est [un melon] ; qui a [le melon] sur sa planche de jeu ? ». Les élèves cherchent l'objet sur leur plan de jeu. Celui qui trouve l'objet et le nomme en utilisant une forme syntaxique avec emploi du « je » et le GN approprié prend la pioche et devient meneur.

soit « j'ai le melon » ou « moi, j'ai le melon »

3^{ème} temps : temps de production. Vers le jeu en autonomie 2 séances au moins à envisager

Ici , L'enseignant est observateur de jeu. Il désigne un élève qui sera le meneur au départ du jeu. Ce dernier prend une vignette représentant un fruit et dit : « C'est [un melon] », « qui a [le melon] ? » sans montrer la carte aux élèves. Les élèves cherchent l'objet sur le plan de jeu...

On reprend l'activité comme dans les temps 1 et 2 : feedback, élève meneur à tour de rôle....»

Liaison oral / écrit : réaliser d'un imagier sur les fruits et légumes en lien avec les livres lus pendant le temps scolaire.

Variables pour faire progresser l'activité au fur et à mesure des ateliers :

- étayage de moins en moins fréquent de l'enseignant
- attentes de l'enseignant quant à la complexification progressive de la syntaxe
- utilisation du deuxième loto proposé sur le site plus complexe.

Favoriser la communication inter élèves. Certains pourront expliquer à l'élève qui se trompe de carte comment il doit jouer ou formuler sa demande plus clairement

Noter la formulation de l'élève sur la grille d'observation jointe

Critères de réussite : l'enfant réussit :

- à nommer l'objet représenté sur la carte tirée dans la pioche,
- à nommer l'ensemble des fruits représentés
- à prononcer une phrase syntaxique correcte

JEU « ŒIL DE LYNX » Aide personnalisée
Grille d'observation de progrès Lexique et syntaxe

Noms/Prénoms	Utilise le nom (reconnait, articule sans omission)				Utilise le GN Déterminant + Nom				Utilise le GN expansé				Utilise la Phrase avec Présentatif Verbal (c'est, ce sont)				Utilise « je » ; « moi »			
Dates																				