

LE JEU DU « QUI EST-CE ? »

DOMAINE D APPRENTISSAGE :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral

- oser entrer en communication

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES AU DOMAINE D APPRENTISSAGE

- décrire
- utiliser des tournures interrogatives
- répondre par l'affirmative ou la négative

COMPÉTENCES TRANSVERSALES ET D AUTRES DOMAINES

Apprendre ensemble et vivre ensemble :

- éprouver de la confiance en soi
- écouter
- exprimer son désir de communiquer
- respecter la parole de l'autre, ne pas couper la parole

explorer le monde : découvrir le monde vivant

- identifier, situer et nommer les différentes parties du visage.

MODE D'ORGANISATION

- étapes 1 et 2 : en collectif
- étapes 3 : en binôme

LEXIQUE/SYNTAXE

Lexique :

- les noms désignant les parties du visage : visage, nez, bouche, oreilles, yeux, cheveux, front, joue, menton, fossette, cil, sourcil, moustaches, barbe, chignon, queue de cheval,...
- les noms désignant des personnes : fille, garçon, homme, femme, adulte, enfant,...
- les noms désignant des accessoires ou des vêtements : chapeau, lunettes, barrette, pantalon, chemise, robe, jupe, bottes, sandales, écharpe,...
- les adjectifs caractérisant :
 - les parties du visage/de la tête : nez fin, yeux bleus, marrons, cheveux blonds, bruns, court, longs,...
 - la couleur de la peau
 - les vêtements

Syntaxe :

- les structures interrogatives : Est-ce que... ? Est-ce.... ? A-t-il... ? Porte-t-elle... ?

MATÉRIEL

- étape 1: des miroirs
- étapes suivantes: jeu du commerce

DÉROULEMENT

1. activité(s) préparatoire(s) : décrire physiquement :

l'enseignant-e demande aux élèves d'observer un-e/plusieurs de leurs camarades et de regarder la couleur des yeux, des cheveux, de la peau, la forme du visage et les aide à définir ce qu'ils voient en les questionnant et en leur donnant le lexique pour exprimer leurs observations.

2. Étape 1: se décrire physiquement

L'enseignant-e demande aux élèves de se décrire physiquement en se regardant dans un miroir. Il les aide à utiliser à bon escient (les concernant) le lexique qui a été travaillé. On peut finir cette étape en établissant une/des fiche(s) récapitulative(s) avec des photos, des dessins, le lexique,...

LE JEU DU « QUI EST-CE ? »

3. Étape 2: mémoriser et réinvestir le vocabulaire

Comprendre le vocabulaire en réception et l'utiliser en production

L'enseignant-e instaure/ritualise au quotidien le jeu de la description. Il décrit un élève et les élèves doivent le trouver. Celui qui a trouvé décrit à son tour un camarade avec le vocabulaire le plus précis possible car il gagne s'il arrive à faire deviner.

L'enseignant-e en grand ou petit groupe fait travailler les élèves sur la production de questions et sur les réponses qui ne doivent être que oui ou non.

4. Étape 3 : apprendre à jouer au qui est-ce ?

Présentation de la règle : il faut trouver le personnage mystérieux en posant des questions auxquelles on ne doit répondre que par oui ou par non.

Présentation du matériel du commerce par l'enseignant-e à la classe sous une forme plus ou moins collective laissée à son appréciation. La première partie se fait tous ensemble et sera renouvelée autant de fois que nécessaire pour s'assurer une bonne compréhension du jeu.

L'enseignant-e formule les questions « a-t-il ... ? », « Est-ce qu'il ... ? », « porte-t-il... ? » et veille à leur utilisation systématique par tous.

5. Étape 4 : jeu par deux en autonomie

Quand les élèves ont bien compris le fonctionnement du jeu, il peut être laissé à deux élèves en autonomie.

Le rôle de l'adulte :

- modéliser le vocabulaire adéquat en étant le plus précis possible
- modéliser la production de questions
- aider l'observation des élèves en guidant leur regard
- inciter les élèves à utiliser les structures syntaxiques ciblées et travaillées

CONDITIONS ET MOYENS POUR PERMETTRE AUX ÉLÈVES DE RÉUSSIR

- jouer autant que nécessaire à l'acquisition du lexique et des modalités de questionnement
- fournir des structures langagières type
- faire jouer par binôme

RÉINVESTISSEMENTS/PROLONGEMENT

- lecture d'albums qui portent sur la construction de soi et contenant des descriptions
- réalisation d'un « livre des expressions » à partir de photos d'élèves représentant des expressions comme « perdre la tête », « faire la tête », chanter à tue-tête », accompagnées par les textes en dictée à l'adulte
- travail sur le portrait en art visuel, par comparaison d'œuvres, en production, en poésie dans les comptines

CRITÈRES D OBSERVATION DES PROGRÈS

L'enfant est capable (selon le niveau de classe) :

- de trouver le bon personnage
- d'utiliser un vocabulaire descriptif riche
- de formuler un questionnement adapté