

**Autour du champs lexical des vêtements chauds:
Variante du jeu du béret**

Sous domaine	Compétences	Objectifs
Comprendre	Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente	Produire un oral compréhensible par autrui (syntaxe, lexique) : communiquer et agir dans une situation de jeu
Progresser vers la maîtrise de la langue	Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne	Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire spécifique pour nommer, définir, décrire, expliquer.

Présentation

On joue dans la salle de motricité comme pour le jeu du béret avec un espace central où sont exposés les vêtements ; 2 équipes derrière une limite, chaque joueur portant un numéro.

Des « parleurs » qui voient les cartes et qui vont aider leur équipe, sans montrer les images, à identifier le vêtement à aller chercher.

Phase 1 : découverte du jeu du béret

Situation de départ

10 min.

Jeu

Classe scindée en 2

Les élèves sont répartis en deux équipes.

Chacun à un numéro. Le maître annonce un numéro et les joueurs concernés de chaque équipe doivent aller chercher le béret et le ramener dans son camp, sans se faire toucher.

L'ensemble des élèves passe au moins une fois.

Phase 2: Consigne et introduction du jeu

Enoncé des consignes

5 min.

Jeu

Classe scindée en 2

Consigne:

"Nous allons jouer au jeu du béret mais d'une manière un peu différente, avec des vêtements.

Vous avez besoin de connaître les noms de ces vêtements pour pouvoir jouer et gagner.

Il faut aussi savoir écouter et comprendre des informations et bien sûr il faudra aller vite et être plus rapide que son adversaire."

Rôle du maître:

- Présentation de l'installation et du matériel.
- Explication des rôles des «parleurs» et des modalités de jeu.
- Explication du rôle de l'arbitre (le maître).

Il a un objectif lexical ciblé.

Déroulement

Réinvestissement

15 min.

Jeu

Classe scindée en 2

Le maître choisit une carte : les parleurs désignent le vêtement cible en le nommant et/ou en le décrivant le plus vite possible à son équipe.

Le maître dispose d'étiquettes chiffrées pour appeler les joueurs et déclencher le départ vers la zone centrale où il faut s'emparer du vêtement désigné avant de regagner son camp sans être touché par l'adversaire. Une fois l'étiquette nombre levée, les « parleurs » se taisent et les 2 joueurs s'élancent à la recherche de l'objet.

La carte image sert à valider le choix de l'objet.

Les rôles seront intervertis pour que tous les élèves soient, en production et en réception, «parleur» et «joueur».

Matériel

Une collection de vêtements correspondant à un corpus de mots choisis par le maître.
Chaque vêtement est photographié 2 fois sous forme de carte plastifiée.

Prolongement, différenciation

- On peut ajouter plus de vêtements que de photos correspondantes ce qui complique la tâche de recherche et d'identification des joueurs et impose la nécessité pour les « parleurs » de bien nommer et décrire la cible.
- On peut mettre 2 « parleurs » pour chaque équipe afin de créer des interactions ou du tutorat.