

Type de travail

Groupe ou Binôme

Mode de travail

Dirigé

Domaines d'apprentissage

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectifs visés et éléments de progressivité

- Oser entrer en communication
- Echanger et réfléchir avec les autres

Compétences

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour mieux se faire comprendre
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue aux mots connus

Description de l'atelier

Les élèves disposent de deux jeux identiques de cartes représentant le Grand Monstre Vert sous huit versions différentes.

Un élève choisit secrètement un Grand Monstre Vert dans le premier jeu. Le second jeu est posé face visible sur la table afin que tous les autres élèves puissent le voir.

Version 1 : L'élève qui a choisit le monstre le décrit aux autres afin que ceux-ci devinent de quel monstre il s'agit. Ici, l'objectif est plutôt de faire parler l'élève et de lui faire utiliser un vocabulaire précis, de lui faire décrire son image.

Version 2 : Les autres élèves posent des questions auxquelles il n'est possible de répondre que par oui ou par non. Là, il s'agit plutôt d'amener les élèves à poser les bonnes questions pour trouver le monstre et de les amener à résoudre un problème à l'aide du langage. Ils devront également trouver une stratégie d'élimination afin de ne plus avoir de choix possibles à la fin du jeu.

Présentation de l'atelier aux enfants et consignes

L'enseignant pose un jeu de cartes devant tous les élèves.

« Vous voyez les cartes qui sont posées ?

_ Oui.

_ Que représentent-elles ?

_ Le grand monstre vert !

_ Est-ce que c'est le même que celui qui est sur la couverture de l'album ?

_ Non, il n'a pas les mêmes couleurs !

_ C'est bien ça, il n'a pas les mêmes couleurs. Dans ma main, il y a les MEMES (bien insister sur le mot) monstres que ceux qui sont posés devant vous. Je vais en choisir un sans vous le montrer et vous le décrire. Regardez bien ceux qui sont posés et essayez de trouver lequel j'ai choisi. Mon monstre a les cheveux violets.

_ C'est celui là.

_ Est-ce qu'il y en a un autre avec les cheveux violets ?

_ Oui

_ Alors je continue. Mon monstre a les cheveux violets et le visage rose...

Et ainsi de suite... jusqu'à ce que les élèves aient trouvé le bon monstre.

Difficultés à prévoir, variables didactiques et aides possibles

- L'élève a du mal à comprendre que les conditions doivent toutes être remplies simultanément → lui faire retourner les monstres qui ne correspondent pas à la description au fur et à mesure des indices

Matériel nécessaire

Petits monstres plastifiés et numérotés à l'arrière par jeu