

## Jeux et activités pour la maternelle

### Activités langagières :

PI= parler en interaction

PC= parler en continu

CO- comprendre à l'oral

Show me	CO	1 jeu de flashcards par élève . <i>Show me the cat, ...</i> les élèves lèvent la carte correspondante Peut se jouer en petit groupe
	PC	Un élève peut prendre la place du maître
Point to	CO	Les flashcards sont sur les murs de la classe ou sur le tableau. <i>Point to Spiderman, ...</i>
	PC	Un élève peut prendre la place du maître
Put in the right order	CO	Annoncer les flashcards, les enfants doivent les mettre dans l'ordre annoncé, au tableau, soit individuellement. « <i>Spiderman, Dora, Cinderella, Puss in boots</i> » Un élève peut prendre la place du maître
True or false	CO	Désigner les flashcards <i>This is a blue car... This is a poppy...</i> True = thumbs up (pouces vers le haut) False= Thumbs down ! (pouces vers le bas)
Bingo	CO	Chaque élève a une grille de 4 items (animaux, couleurs....) Annoncer les mots. Chaque élève pose un carré de carton sur l'image appelée. Quand toutes les cases sont cachées, il dit « bingo » La correction se fait collectivement. On peut aussi distribuer 4 cartes à chacun. Quand une carte est appelée, l'enfant la retourne. Quand toutes les cartes sont retournées, il dit « Bingo »
What's missing ? (kim's game)	CO	4-5 flashcards sont affichées au tableau <i>Close your eyes</i> Cacher une carte <i>What's missing ?</i> Les enfants doivent trouver la carte manquante
Through the peephole	PI	Une flashcard est affichée, couverte de 4 cartons en forme de trou de serrure de plus en plus grands <i>What is it ?</i> <i>Bear/ a bear/ it's a bear</i> <i>Who is it ?</i> <i>Cinderella/ it's Cinderella</i>
Simon says (Jacques a dit)	CO	travail du lexique des actions : Stand up, sit down, clap (your hands), jump, sleep, turn around, point to...,
Colour dictation	CO	Donner une feuille avec 3 dessins, l'élève doit colorier. <i>The bear is blue, the horse is yellow, the cat is red...</i>
Identity card	PI	Chaque élève a une carte avec 2 ou 3 informations. (1 héros, 1 aliment qu'il aime, ... en fonction des structures vues) - I'm Puss in boots. And you ? - I'm Cinderella - I like hamburgers. And you ? - I like bananas.....
	PC	Chaque élève donne 2 informations sur sa carte : <i>I'm Spiderman, I like apples....</i>
information gap	PI	En binômes : Chaque enfant a une carte avec 4 animaux : 2 en noir et blanc, 2 en couleur (inversées par rapport a celle de son partenaire) - I've got a blue bear and you ? - I've got a green duck and you ? - I've got a yellow horse and you ? - I've got a red bird A chaque nouvelle information obtenue, l'élève met un trait de couleur sur l'animal correspondant. Vérification dans le binôme.