

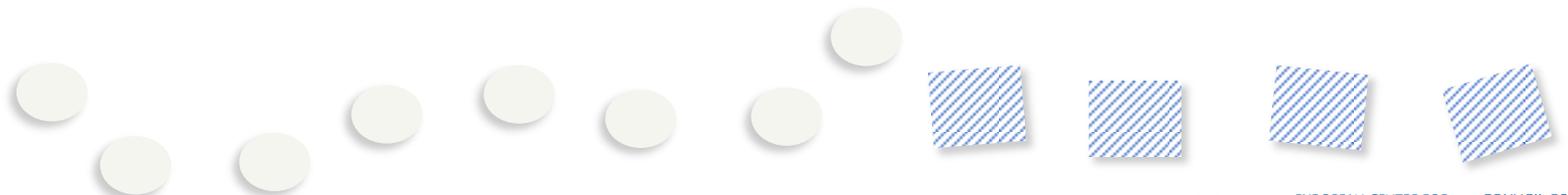
Battons le monstre affamé !

Âge :
de 3 à
6 ans



Raisons de choisir cette activité :

- En général, les enfants aiment jouer à des jeux de mémoire. Ceux-ci nécessitent des compétences d'observation et de concentration ainsi qu'une bonne mémoire. Cependant, la langue n'est généralement pas essentielle pour gagner la partie. Lorsque vous tournez une carte, l'image devient immédiatement visible pour tout le monde et il n'y a pas vraiment besoin de nommer ou décrire quoi que ce soit. En outre, si les deux cartes retournées sont différentes, la motivation de l'enfant pour décrire les images sera probablement assez faible, car il/elle ne pourra pas les conserver mais devra les remettre.
- « Battons le monstre affamé » est une variante du jeu de mémoire bien connu. Il fait partie d'un ensemble d'activités éditées par le ministère luxembourgeois de l'Éducation, de l'Enfance et de la Jeunesse qui soutiennent les professionnels dans la conception de scénarios d'apprentissage transversaux favorisant l'apprentissage des langues en tenant compte de toutes les langues présentes dans leurs groupes/classes. Ce jeu augmente la motivation des enfants non seulement pour décrire verbalement les images, mais pour les décrire aussi précisément que possible (→ apprentissage actif d'une langue). Les paires sont formées uniquement en écoutant des descriptions verbales et en mémorisant la position des cartes dans le jeu (→ approche multimodale). Les enfants ne jouent pas les uns contre les autres ; ils jouent ensemble contre un monstre «affamé» qui tente de « manger » leurs cartes. Pour accéder aux cartes, le monstre doit traverser un chemin de pierres (représenté par des sous-verres).



Description :

- Matériel: monstre ou jouet ressemblant à un monstre, cartes mémoire, sous-verres.
- Les cartes sont mélangées et disposées en lignes, faces cachées. Un chemin de « pierres » de sous-verres mène du monstre aux cartes.
- Le premier joueur prend une carte et la décrit sans la montrer aux autres joueurs. Il replace la carte face cachée, prend une deuxième carte et la décrit. Si les deux cartes correspondent, le joueur les conserve; si non, la deuxième carte est également remplacée. Les autres joueurs, qui ont écouté attentivement, essaient de se rappeler la position des deux cartes.
- Si les deux cartes choisies par un joueur ne correspondent pas, le monstre avance d'un pas. S'il réussit à traverser le chemin avant que toutes les paires n'aient été identifiées, il mange les cartes restantes et gagne la partie. Si les joueurs réussissent à identifier toutes les paires de cartes avant que le monstre n'atteigne la dernière pierre, ils gagnent la partie.

Variantes :

- Le contenu des cartes peut varier : d'un objet unique (par exemple un avion, une maison à un animal) évoquant des descriptions en un mot, à des scénarios plus élaborés (images extraites de livres décrivant des scènes d'une histoire connue amenant les enfants à former des phrases complètes). Cette activité peut faire suite au récit d'une histoire afin de consolider le vocabulaire pertinent ou certains aspects majeurs de l'histoire.



Trois chats chantent une chanson. Ils chantent très fort.

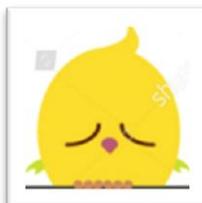


Le hérisson et le merle lisent un livre.

- Une série de cartes aux motifs similaires incite les enfants à décrire les images plus en détail afin de les différencier les unes des autres.



Un oiseau vert avec un œil grand et l'autre petit.



L'oiseau jaune est endormi.



Un oiseau rose... Il a trois yeux et trois plumes sur la tête.

- Les enfants conçoivent leurs propres cartes (→ apprentissage linguistique significatif et actif).
- Des paires de cartes avec un texte écrit et des images correspondantes sont formées. Le texte est lu à haute voix et l'image est décrite.

Le Petit Chaperon Rouge est suivie par un énorme loup. Fais attention, petite fille. Regarde derrière toi !



- Le jeu peut être joué en mode multilingue, ce qui signifie que les enfants recherchent des paires d'amis sémiotiques (par exemple en allemand et en français): Auto [aʁto] – Auto \ o.to \ ; Tomate [to'ma:tə] – tomate \ to.mat \).

Observations :

- Comment les enfants décrivent-ils les objets/scènes représenté(e)s sur les cartes ? En utilisant un ou plusieurs mots simples (par exemple, « voiture », « pomme verte »), des phrases simples (par exemple « Il y a une pomme », « Je vois une voiture »), ou des phrases plus élaborées (par exemple « Il y a une pomme comme celle qu'Ana a aujourd'hui », « La voiture roule très vite »).
- Quels enfants écoutent principalement ce que disent les autres ? Quels enfants participent activement en décrivant les images ?
- Les enfants qui ne parlent pas beaucoup montrent-ils des signes de compréhension, par exemple en gardant un contact visuel avec ceux qui ont la parole ?
- Quelles langues les enfants utilisent-ils ? La/Les langue(s) de l'école ? D'autres langues (par exemple leur(s) langue(s) maternelle(s)) ? Est-ce qu'ils changent de langue ? Quand ? Pourquoi ?