

Il piccolo ragno tesse e tace, Eric Carle : Règles des jeux

1) Pollice su / Pollice giù (Ecoute active)

Les FC (Flashcards) sont affichées au tableau : l'enseignant en montre une et dit un mot. Si ce mot correspond à l'image, les élèves lèvent les 2 pouces en l'air. Si cela ne correspond pas, ils mettent les 2 pouces en bas.

2) Ripeti se è vero (Appropriation et mémorisation)

Les FC (Flashcards) sont affichées au tableau : l'enseignant en montre une et dit un mot. Si ce mot correspond à l'image, les élèves répètent le mot ; si c'est faux, ils se taisent.

3) Che cosa manca? (Parler en interaction)

Les FC sont au tableau. L'enseignant demande aux élèves de fermer les yeux (chiudete gli occhi) ; il enlève une image et la met dans son dos (Nascondilo). Il demande aux élèves d'ouvrir les yeux (Aprite gli occhi) et demande ce qui manque (Che cosa manca ?) . L'élève qui répond juste prend la place de l'enseignant et demande à son tour aux autres de fermer les yeux...

Au bout de plusieurs fois, l'élève au tableau peut mélanger les FC (Potete mescolare le FC)

4) Rivelazione lenta (Parler en interaction)

L'enseignant cache une FC derrière un carton et la dévoile tout doucement au ralenti jusqu'à ce qu'un élève trouve ce que c'est.

5) Rivelazione veloce(Parler en interaction)

Même chose mais il la montre très vite et la cache.

6) L'occhio magico (Appropriation et mémorisation)

Les FC sont affichées en ligne au tableau. Les élèves les répètent collectivement dans l'ordre. On retourne une FC et on les redit dans l'ordre en disant aussi celle qui est retournée. On en retourne une 2°, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elles soient toutes retournées.

7) Bingo (Ecoute active et parler en continu)

C'est le jeu du loto. L'élève qui a rempli une ligne (ou tout son carton) a gagné uniquement s'il est capable de redire tout le vocabulaire de son carton.

8) Prendi 2 flashcards (jeu de la pioche) (Parler en interaction)

Faire deux piles de FC : les animaux et les actions.

Piocher (prendi una FC) une FC de chaque et poser la question :

- Puoi ?

- Si posso / no, non posso. (on peut aller plus loin en complétant suivant le niveau des élèves : Puo'..... .)

9) Memory (Parler en interaction)

Matériel : Des FC en petit format en double.

Déroulement : Placer toutes les cartes les unes à côté des autres face cachée. Un élève retourne au hasard 2 cartes. Un autre lui demande : « Che cos'è ? ».

L'élève répond et gagne la paire s'il sait répondre à la question et si ce sont les deux mêmes cartes. Puis c'est au suivant de jouer.

Le gagnant est celui qui a le plus de paires.

10) Gara al dettato (Ecoute active et parler en interaction)

Matériel :

- 4 affiches avec un numéro écrit en face de chaque mot.

- 4 fiches réponses

Déroulement :

Faire 4 équipes. Fixer les affiches contre un mur. Les équipes sont en colonne (Mettetevi in fila) à l'opposé (à une quinzaine de mètres minimum)

Au signal, le premier de son équipe doit courir (Corri) et regarder (Guarda) son affiche. Il met dans sa tête le numéro et le dessin qui correspond. Il revient (Ritorna) en courant vers le 2° de son équipe et lui dit : « Numero è » Ce dernier écrit la réponse (Scrivi la risposta) sur la fiche réponse et part en courant à son tour chercher l'information. L'équipe qui finit la première a gagné (On peut compter ou non l'orthographe)

11) Il gioco di Harry Potter

Matériel : des frites de piscine coupées (pour simuler les baguettes magiques)

Déroulement :

Un enfant (et plusieurs dès que le jeu est compris) est Voldemort. Il a une baguette magique. Les autres élèves sont des Harry Potter et se déplacent dans un espace délimité. Quand Voldemort touche un Harry Potter avec sa baguette magique, il lui donne un ordre (salta, corri...) Ce dernier doit effectuer l'action en restant sur place. Pour être libéré, un autre Harry Potter doit venir le voir et lui demander : « Che cosa fai? ». Il doit alors répondre avec son action : « Sto..... ando » et peut repartir courir.

ATTENTION : c'est un jeu très dynamique et fatigant (les enfants courent tout le temps, surtout quand il y a plusieurs Voldemort) : le terrain de jeu ne doit être trop grand ; il faut varier souvent les Voldemort.