

Jeu en colonnes / Lucky Luke

Activité langagière

Comprendre l'oral

But du jeu

Il s'agit de montrer plus rapidement que son adversaire une image affichée au tableau.

Matériel

Cartes-images correspondant aux éléments lexicaux en cours d'acquisition

Déroulement

Deux équipes de 4/5 élèves se présentent en colonnes devant le tableau où sont affichées les cartes- images.

Les premiers élèves de chaque colonne s'affrontent. L'enseignant cite une formulation intégrant un élément du lexique à acquérir: celui qui aura touché le premier la carte-image correspondante gagne et va s'asseoir. L'élève qui a perdu se met à la queue de sa file. Puis c'est au tour des élèves qui se trouvent à présent en tête de colonnes de s'affronter.

L'équipe gagnante est celle dont les membres sont tous assis.

Variantes

- Deux élèves s'affrontent et comptent les points
- Plusieurs équipes s'affrontent
- Une fois que la formulation et le lexique sont suffisamment maîtrisés, un élève peut endosser le rôle de meneur de jeu.