

# Exploitation pédagogique d'un jeu "Jeu du béret"

TACHE FINALE : mémoriser du lexique

## **Activité langagière :**

« Comprendre à l'oral »

### Capacité:

Comprendre des mots familiers.

« Réagir à une commande »

Capacité : Comprendre un modèle oral.

Matériel : un béret

Se joue dans un espace suffisant (salle de motricité, salle de sport, cour de récréation).

## **Intérêt Pédagogique :**

Entretenir un bagage lexical.

**FORMULATIONS** : Un champ lexical connu des élèves (les nombres, les couleurs, les fruits, les jours de la semaine, les animaux....)

### Déroulement du jeu :

Un capitaine (l'enseignant ou un élève) et deux équipes.

Deux équipes sont face à face.

Un béret au milieu de la ligne centrale.

L'enseignant distribue un mot par élève. Le mot est symbolisé par une image, une photo placée autour du cou... (étiquette).

L'enseignant énonce un mot du champ lexical choisi (exemple : apple)

Les deux élèves qui portent ce mot doivent toucher le béret et retourner très vite à leur place.

Le premier qui arrive marque un point pour son équipe.

### Variables didactiques :

Quand l'enseignant dit "I like...." les élèves bougent.

Quand l'enseignant dit "I don't like...." les élèves ne bougent pas.