

JEU DE L'OIE « Je prépare un repas » (expression de la quantité)

2-3 joueurs (à partir de 8 ans)

1 dé. Un pion par joueur.

Des cartes-images représentant des aliments et des boissons (30 minimum)

Cartes au choix en fonction du vocabulaire travaillé avec les apprenants.

Ci-joint :

23 cartes photos divers aliments (y compris fruits et légumes)

16 cartes dessins petit-déjeuner

Objectifs :

1. Pratiquer de manière ludique l'expression de la quantité (articles définis, partitifs) pour les aliments avec des verbes simples.
2. Imaginer un menu.

Pré-requis :

- le vocabulaire des aliments utilisé dans le jeu (cartes)
 - la constitution d'un menu (entrée, plat, fromage, dessert)
 - avant le jeu, pratiquer l'expression de la quantité avec les différents articles.
- Pendant le jeu, laisser visible le tableau récapitulatif (ci-joint)

2 phases de jeu:

1. le parcours du jeu de l'oie qui permet d'acheter et de donner des aliments et des boissons
2. chacun prépare son repas et explique quel est son menu

Attention : Les joueurs sont informés qu'à la fin de parcours, ils devront faire un repas avec leurs cartes

Déroulement du jeu :

Phase 1 :

Chaque joueur reçoit 5 cartes qu'il pose face visible sur la table devant lui.

Les cartes restantes constituent la pioche

Chaque joueur tire un dé et va sur la case désignée. Il doit réaliser l'action indiquée et surtout dire ce qu'il fait en faisant une ou des phrases correctes. L'attention est portée sur les articles. S'il se trompe, il recule d'une case par erreur commise et c'est au joueur suivant de jouer. S'il dit toutes les phrases correctes. Il reste sur la case.

- Case J'aime : le joueur doit dire 1, 2 ou 3 choses qu'il aime et qui se trouve devant lui. Il garde ses cartes.
Ex : j'aime le lait. J'aime les frites
- Case J'achète : le joueur tire 1, 2, 3 choses de la pioche et fait la/les phrases correctes.
Ex : J'achète de la viande. J'achète des frites. J'achète du fromage

- Case Je donne : le joueur donne 1, 2, 3 choses qui se trouve/ent devant lui, à la personne qui a le moins de cartes, en faisant les phrases correctes.
Ex : Je donne à Nathalie du poulet et une tartine.



- Case  : le joueur passe son tour

Lorsque le premier joueur arrive sur la case arrivée, la première partie du jeu se termine. Le joueur doit y arriver « pile » avec le résultat du dé ! Si le chiffre n'est pas exact pour « tomber » sur la case arrivée, le joueur repart en sens inverse. Chacun garde ses cartes et la deuxième partie du jeu peut commencer.




Phase 2 : Chaque joueur examine ses cartes et doit préparer individuellement son repas. Il choisit de préparer soit le petit-déjeuner, le déjeuner ou le dîner et il a le droit d'enlever 3 cartes maximum pour constituer son menu.

Chaque joueur fait une présentation devant les autres joueurs.

Variante phase 2 : les cartes sont mises en commun et trois repas sont imaginés avec toutes les cartes.

Jeu créé par Nathalie Porte

Tableau récapitulatif des articles d'expression de la quantité :

	Masculin	Féminin	Voyelle	Pluriel
<p>Je peux compter</p> 	<p>UN</p> <p>Je mange un yaourt et un oeuf</p>	<p>UNE</p> <p>Je mange une tartine et une orange</p>	<p>—</p>	<p>DES</p> <p>Je mange des fruits</p>
<p>Je ne peux pas compter</p> 	<p>DU</p> <p>Je bois du lait</p>	<p>DE LA</p> <p>Je tartine avec de la confiture</p>	<p>DE L'</p> <p>Je bois de l'eau</p>	<p>DES</p> <p>Je mange des céréales</p>
<p>J'aime ou je déteste</p> 	<p>LE</p> <p>J'aime le lait</p>	<p>LA</p> <p>J'aime bien la confiture</p>	<p>L'</p> <p>Je n'aime pas l'eau</p>	<p>LES</p> <p>Je déteste les céréales</p>

Cartes-images à découper :



Cartes-images à découper (petit-déjeuner):

