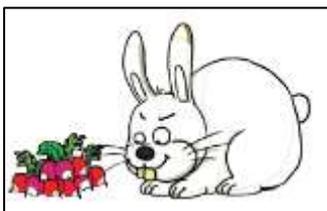


Jeu d'écoute « Le bon lapin »



Source des images : utilisation des cartes prévues à l'origine pour un jeu mathématique (Les trois lapins-site Primaths)

Cette activité d'écoute va permettre de travailler une écoute fine et complète de phrases. Pour trouver la bonne carte, l'enfant doit tenir compte de tous les indices donnés dans la phrase et donc il va devoir être attentif à chaque mot du début à la fin de la phrase.

L'activité permet donc de travailler l'écoute, la concentration et la mémorisation. Elle vise le développement d'une écoute active, un élément indispensable dans la compréhension des consignes.

Niveau 1 : découverte du matériel et description des cartes

Voir cartes sur le document support « Le bon lapin-cartes ».

Ce niveau permet à l'enfant de découvrir les cartes et les différents critères qui permettent de différencier les lapins.

Quatre critères :

- Critère couleur : BLANC / GRIS
- Critère taille : PETIT / GRAND
- Critère aliment : mange des RADIS / mange du PAIN
- Critère état émotionnel : CONTENT / TRISTE

Pour les PS, le critère état émotionnel ne sera pas retenu et seules les cartes où le lapin est content seront utilisées.

- **Compréhension du vocabulaire utilisé**

S'assurer de la compréhension des différents mots employés : lapin, blanc, gris, radis, pain, content, triste. Pour cela, l'adulte pourra montrer en réel certains éléments (pain, radis, un objet blanc, un objet gris, un petit objet, un grand objet) ou mimer (visage content, triste) ou s'appuyer sur l'imagier à la fin de cette fiche explicative. Nommer et faire nommer par l'enfant le lapin, les couleurs, les aliments, les états émotionnels.

- **Description des cartes**

Présenter les cartes à l'enfant (l'intégralité des 16 cartes pour les MS et GS / les 8 cartes « lapin content » pour les PS). Lui demander de décrire les cartes.

Au départ, l'enfant fera vraisemblablement une description globale (« Je vois des lapins. Là, il y a du pain. Ici... »). L'amener à une description précise et complète des cartes. Pour cela, choisir deux cartes presque identiques, avec un seul critère qui les différencie (Par exemple : deux cartes représentant chacune un lapin « blanc, grand, content » mais sur une des cartes le lapin mange des radis, sur l'autre du pain). Attirer l'attention de l'enfant sur ce qui est identique dans les deux cartes et lui demander ce qui est différent.

- Jeu de catégorisation « Mets ensemble tous les lapins... »

Demander à l'enfant de mettre ensemble les cartes représentant :

- Tous les lapins *blancs* (attirer l'attention de l'enfant sur le fait que les cartes restantes ne représentent que des lapins gris),
- **Ou** tous les lapins *gris*,
- Tous les *petits* lapins (attirer l'attention de l'enfant sur le fait que les cartes restantes ne représentent que de grands lapins),
- **Ou** tous les grands lapins,
- Tous les lapins qui mangent des radis (attirer l'attention de l'enfant sur le fait que les cartes restantes ne représentent que des lapins qui mangent du pain),
- **Ou** tous les lapins qui mangent du pain,
- Tous les lapins contents (pour les MS et GS uniquement),
- **Ou** tous les lapins tristes (pour les MS et GS uniquement).

A un certain moment (pas à chaque fois), l'adulte pourra demander à l'enfant de faire des sous-catégories. Par exemple, dans la catégorie « lapin blanc », demander à l'enfant de mettre ensemble :

- ceux qui sont grands et de l'autre, ceux qui sont petits,
- ou ceux qui mangent des radis et de l'autre ceux qui mangent du pain
- ou ceux qui sont contents et de l'autre, ceux qui sont tristes.

Niveau 2 : jeu avec deux critères différents

L'enfant devra être attentif à deux mots (deux critères) donnés dans la phrase de consigne pour trouver la (ou les) bonne(s) carte(s).

- Placer les cartes devant l'enfant.
- Lui demander de trouver la bonne carte (ou les bonnes cartes si plusieurs choix possibles) combinant les deux critères suivants :
 - Couleur et aliment (ex. : « Trouve un lapin blanc qui mange des radis. »)
 - Couleur et taille (ex. : « Trouve un petit lapin blanc. »)
 - Taille et aliment (ex. : « Trouve un petit lapin qui mange du pain. »)
 - *Pour les MS et GS uniquement* : état émotionnel et aliment (ex. : « Trouve un lapin triste qui mange des radis. »)
 - *Pour les MS et GS uniquement* : état émotionnel et taille (ex. : « Trouve un petit lapin triste. »)
 - *Pour les MS et GS uniquement* : état émotionnel et couleur (ex. : « Trouve un lapin blanc et triste. »)

Niveau 3 : jeu avec trois critères différents

L'enfant devra être attentif à trois mots (trois critères) donnés dans la phrase de consigne pour trouver la (ou les) bonne(s) carte(s).

- Placer les cartes devant l'enfant.
- Lui demander de trouver la bonne carte (ou les bonnes cartes si plusieurs choix possibles) combinant les trois critères suivants :
 - Couleur, taille et aliment (ex. : « Trouve un petit lapin blanc qui mange des radis. »)
 - Couleur, taille et état émotionnel (ex. : « Trouve un petit lapin blanc qui est triste. »)
 - Couleur, aliment et état émotionnel (ex. : « Trouve un lapin content qui mange du pain. »)
 - Taille, aliment et état émotionnel (ex. : « Trouve un petit lapin triste qui mange du pain. »)

Niveau 4 : jeu avec quatre critères différents

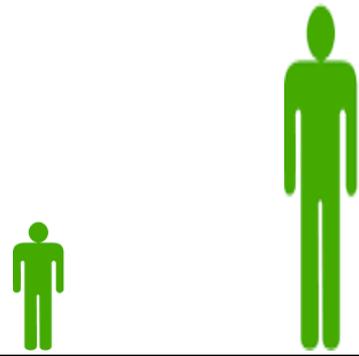
L'enfant devra être attentif aux quatre mots (quatre critères) donnés dans la phrase de consigne pour trouver la bonne carte.

- Placer les cartes devant l'enfant.
- Lui demander de trouver la bonne carte (ou les bonnes cartes si plusieurs choix possibles) combinant les quatre critères : couleur, taille, aliment et état émotionnel.
Par exemple :
 - « Trouve un petit lapin blanc et triste qui mange des radis. »
 - « Trouve un grand lapin blanc et content qui mange des radis. »)
 - « Trouve un grand lapin gris et content qui mange du pain. »
 - ...

Imagier :



LAPIN



PETIT

/

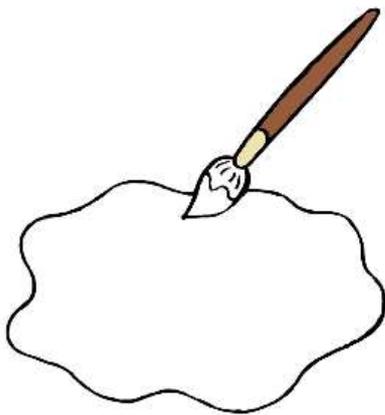
GRAND



RADIS



PAIN



BLANC



GRIS



CONTENT



TRISTE

Source images : Pixabay, Free SVG, Wikipédia