

Imagidés Gigamic



Résumé : Imagidés est un support permettant de développer le langage oral. Au travers des dés, les élèves peuvent s'entraîner à créer des histoires. Ce faisant, ils développent du vocabulaire, travaillent sur les connecteurs et la syntaxe.

Règle du jeu : Les joueurs lancent les dés. Le premier joueur choisit un dé et le lance devant lui. L'image représentée va servir de début de récit. Le joueur suivant va continuer à poursuivre le récit. Et ainsi de suite

Il est possible de fixer un thème au récit avant de débiter : conte de fées, fantastique, voyages.

Cycle 1/2

1 CIEL	2 LIEUX	3 NOURRITURE	4 ÉMOTIONS	5 ACTIONS	6 FANTASTIQUE	7 CORPS HUMAIN	8 ANIMAUX	9 LOISIRS	10 VOYAGE	11 QUOTIDIEN	12 HISTOIRE
Étoile	Chemin	Bonbon	Amour	Dormir	Dragon	Bouche	Araignée	Cinéma	Avion	Argent	Bateau
Lune	Forêt	Champignon	Colère	Avoir une idée	Fantôme	Main	Chat	Écriture	Mer	Balai	Château
Neige	Grotte	Fruits	Joie	Marcher	Fée	Nez	Cheval	Cuisine	Globe	Ballon	Dinosaure
Pluie	Labyrinthe	Gâteau	Rire	Parler	Loup	Oeil	Chien	Musique	Horloge	Chance	Énigme
Soleil	Maison	Légumes	Surprise	Réfléchir	Pirate	Oreille	Oiseau	Bricolage	Train	Fleur	Loupe
Vent	Montagne	Viande	Tristesse	Rencontrer	Sorcière	Pied	Serpent	Art	Voiture	Lit	Volcan

Connaissances et compétences langagières abordées en lien avec le B.0

Cycle 1

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Cycle 2

- Respecter des règles organisant les échanges.
- Prendre conscience et tenir compte des enjeux.
- Organiser son propos.
- Utiliser le vocabulaire mémorisé.
- Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs
- Mobiliser des techniques qui font qu'on est écouté;-organiser son discours;