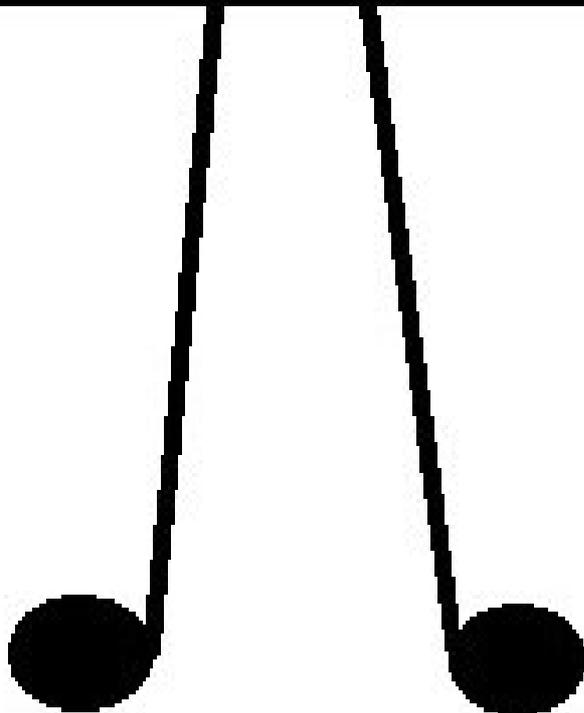
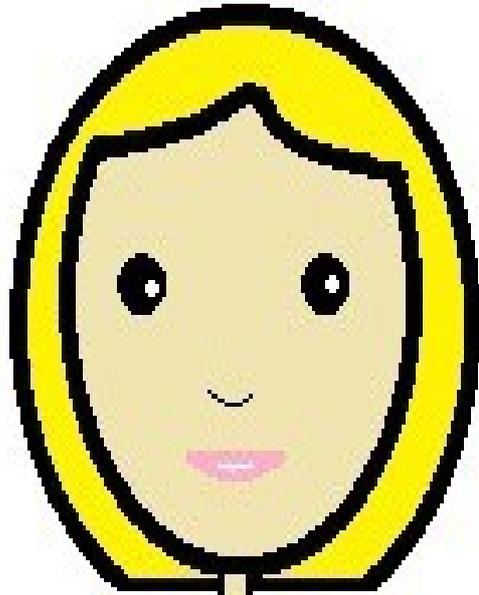
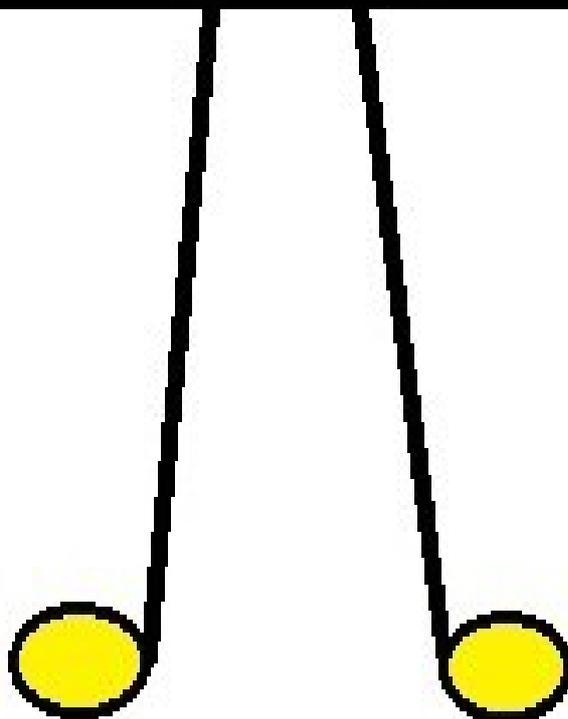


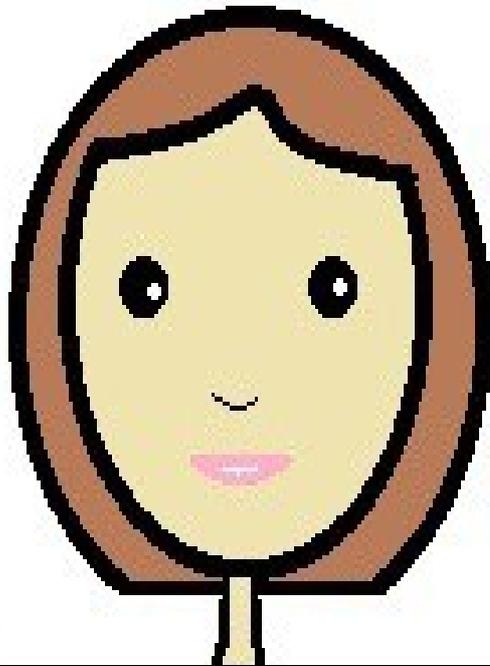
Un an d'école



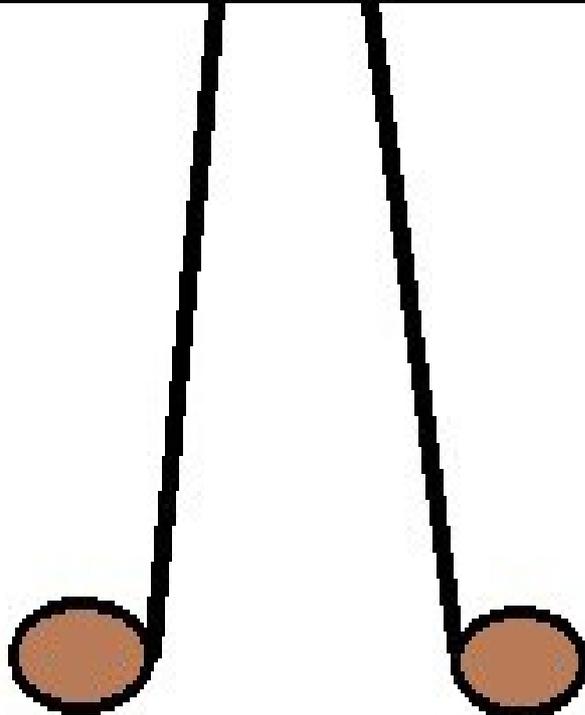


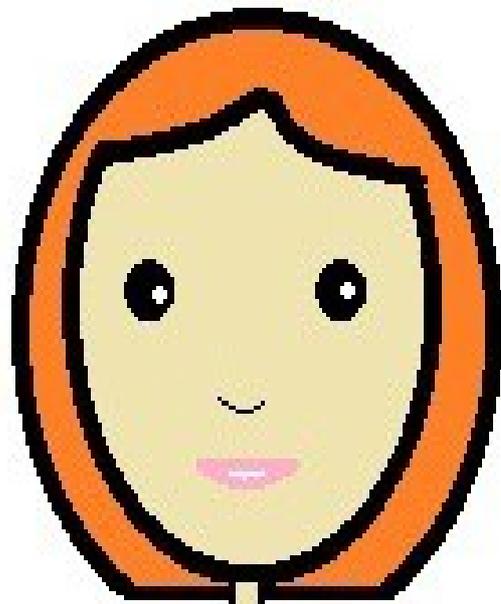
Un an d'école



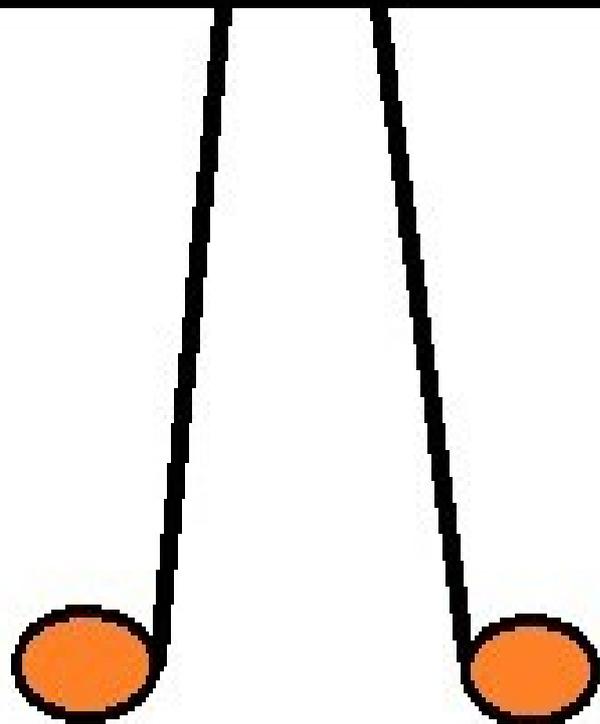


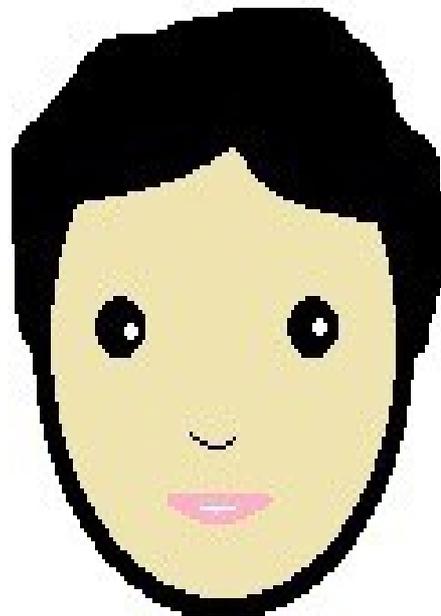
Un an d'école



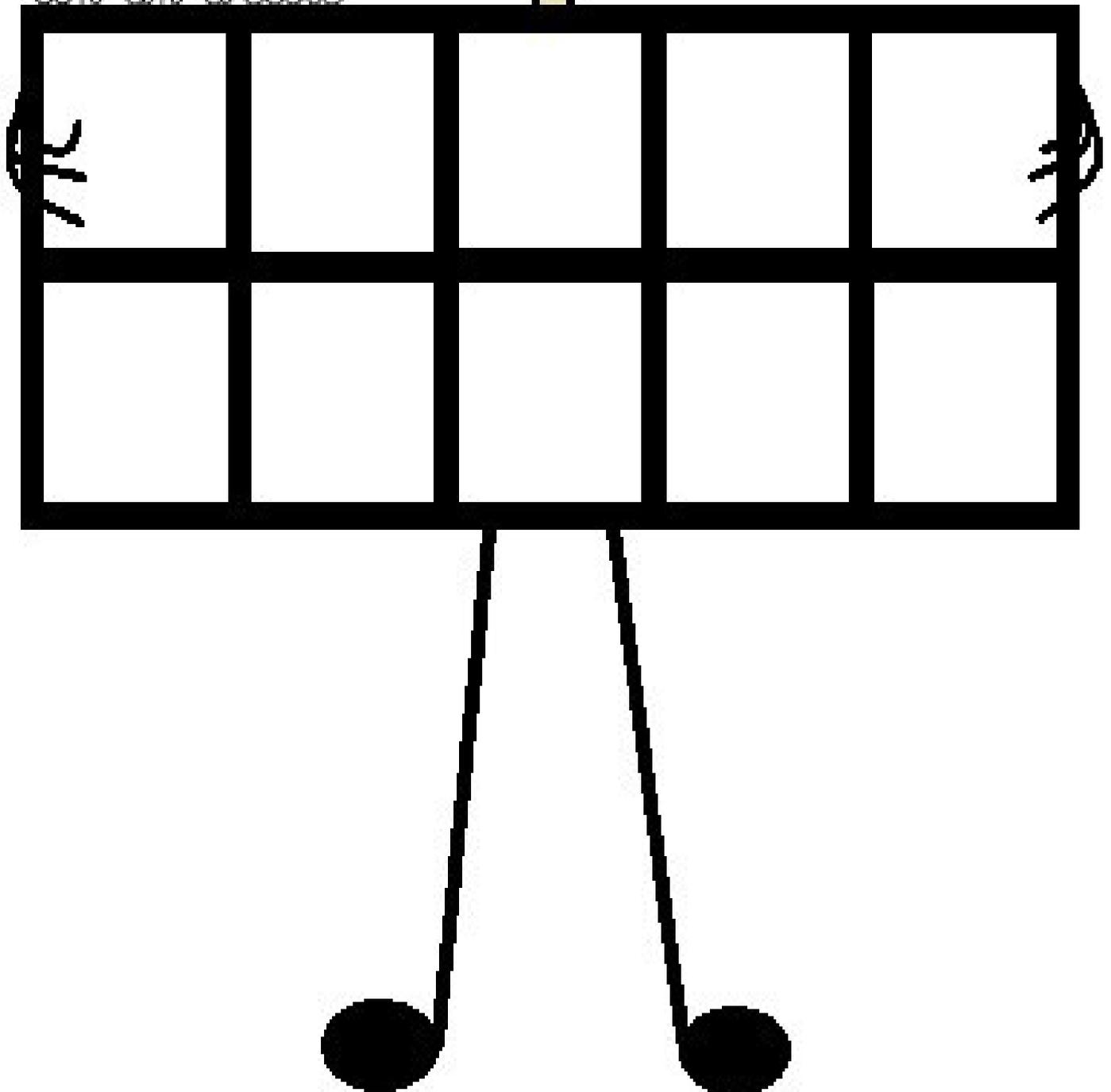


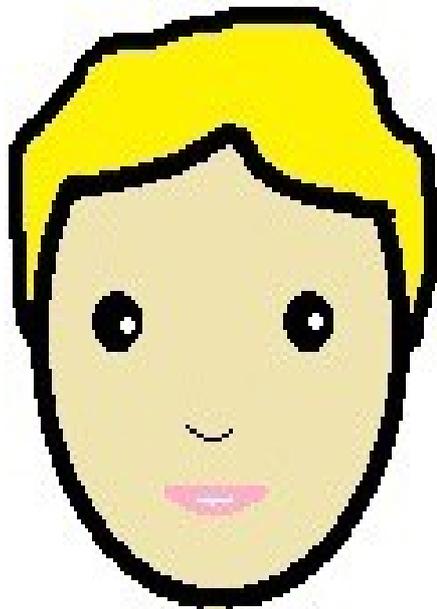
Un an d'école



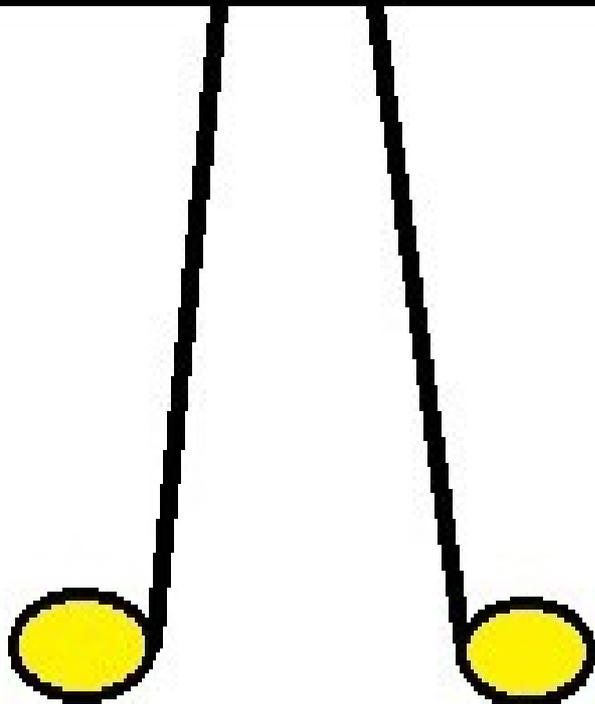


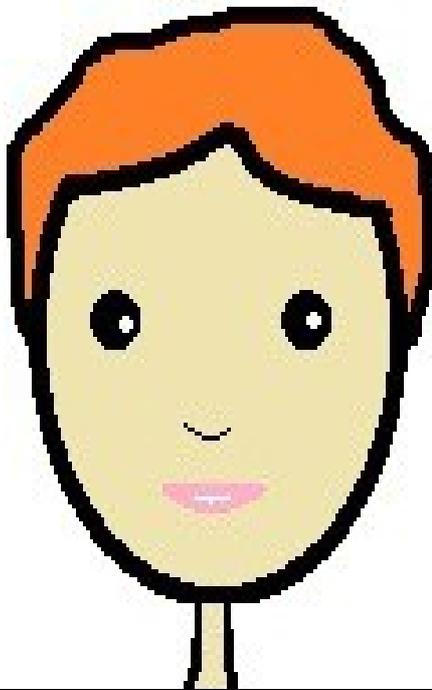
Un an d'école



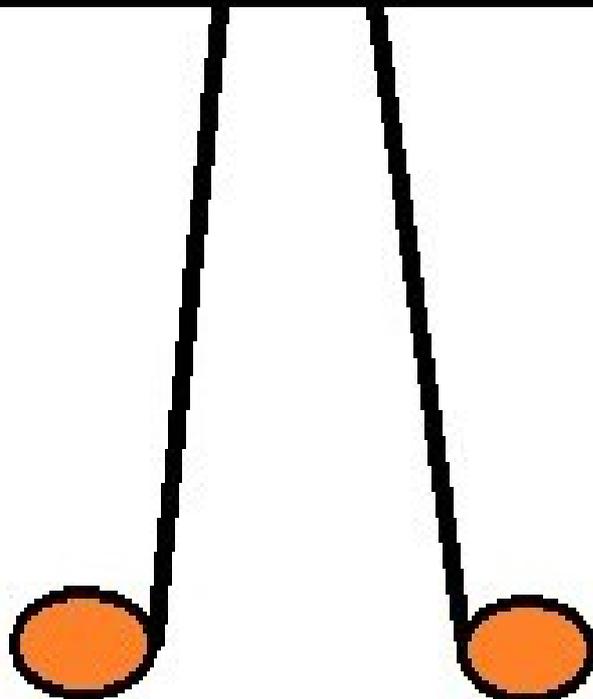


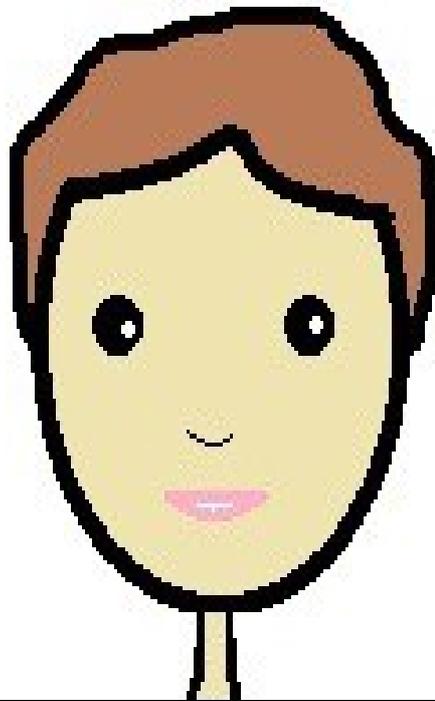
Un an d'école



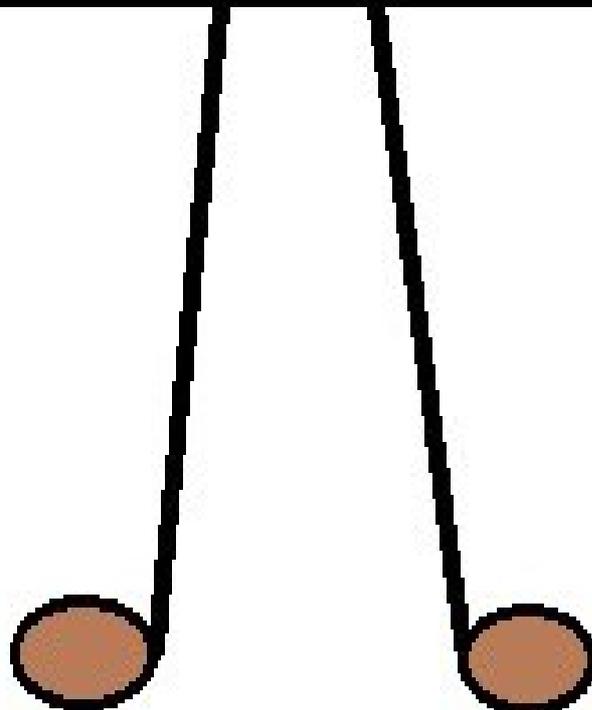


Un an d'école





Un and'école

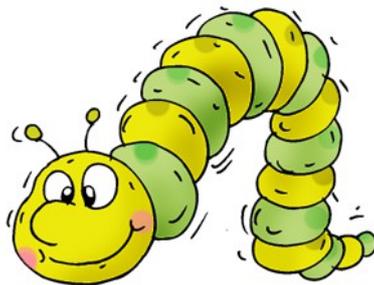
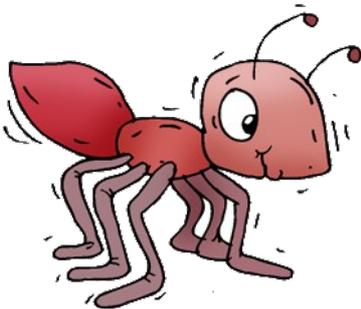
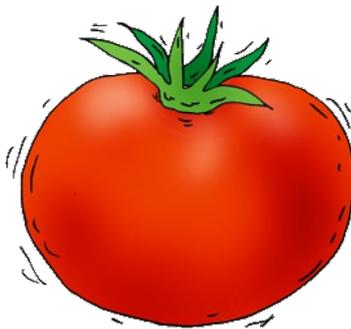
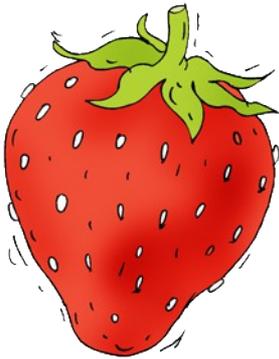
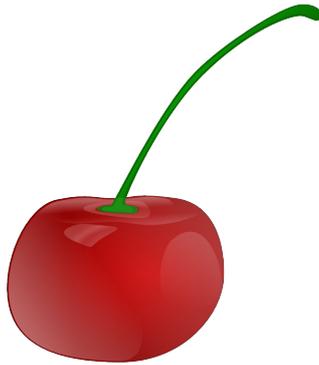
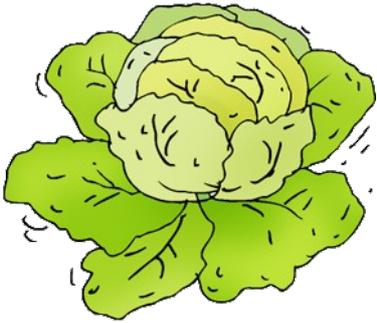
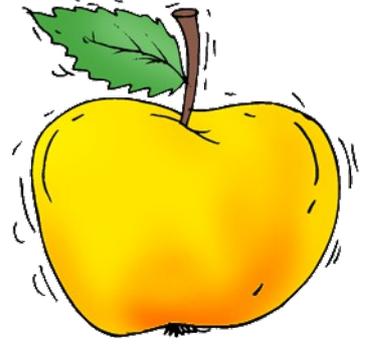


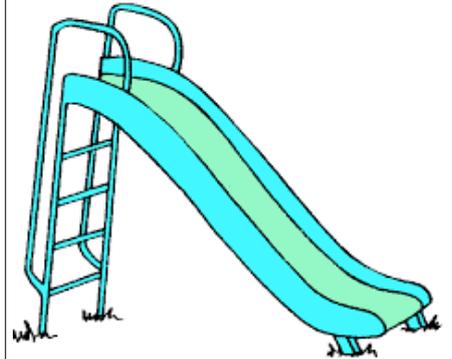
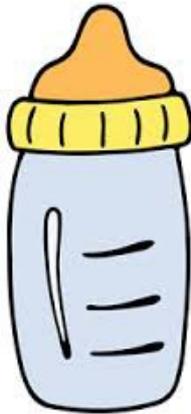
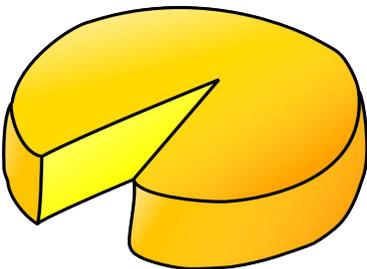
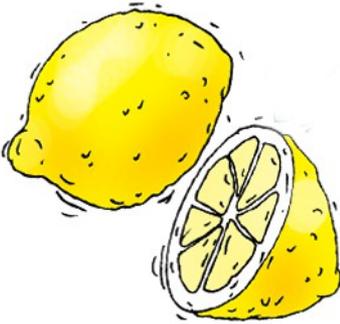
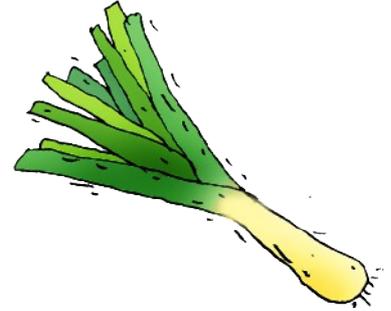
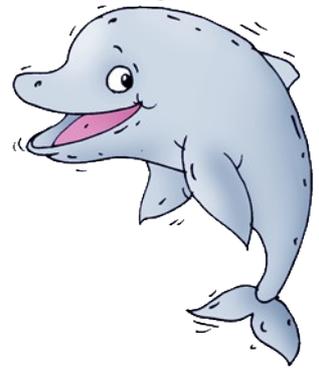
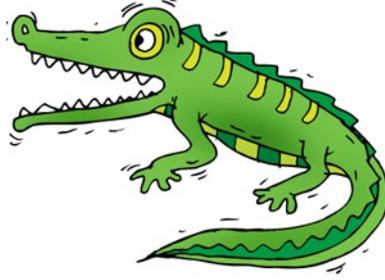
la une elle la une elle

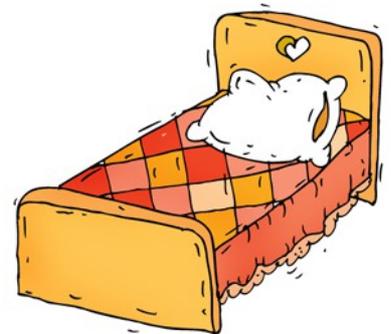
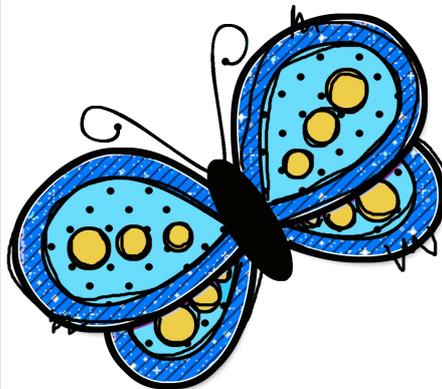
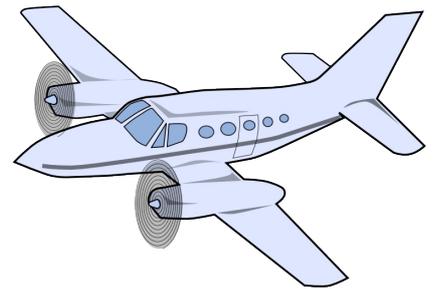
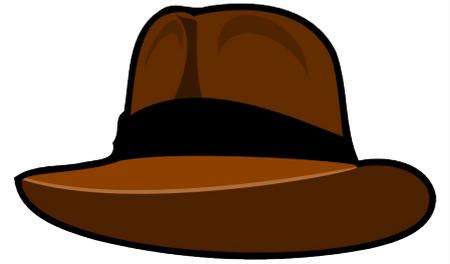
la une elle la une elle

la une elle la une elle

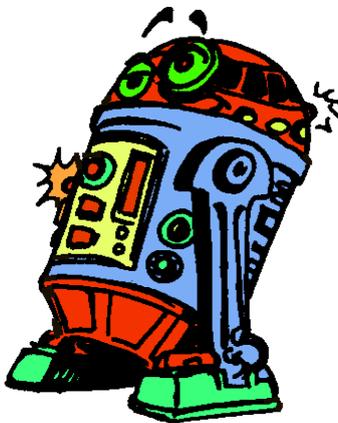
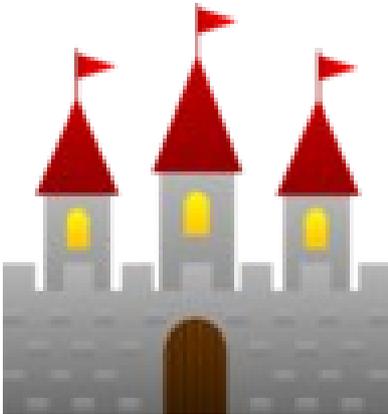
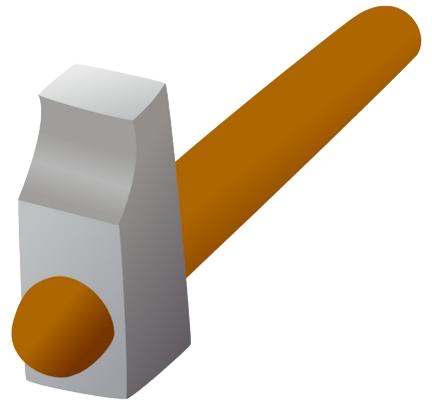
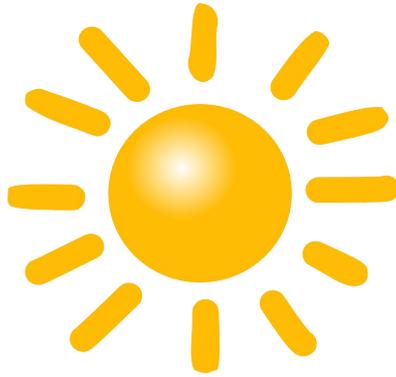
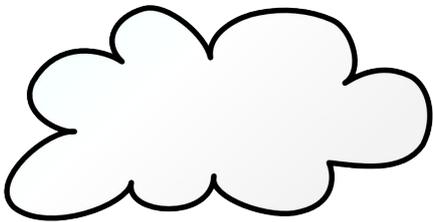
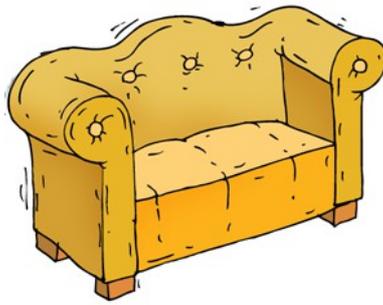
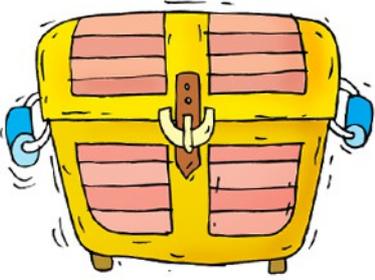
la une elle la une elle

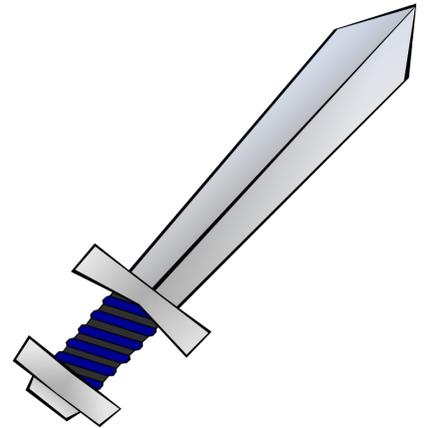
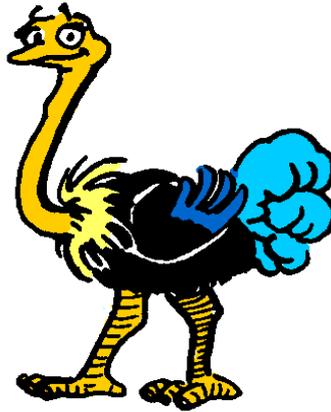
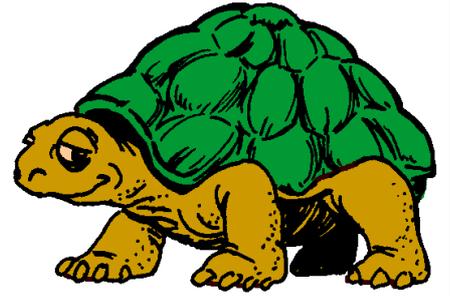
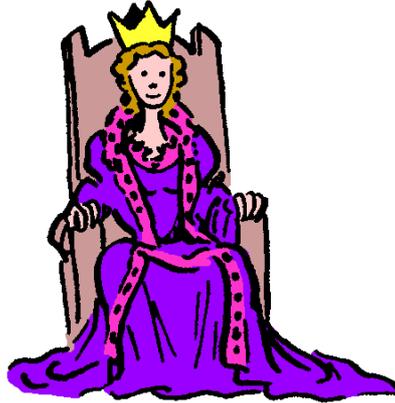






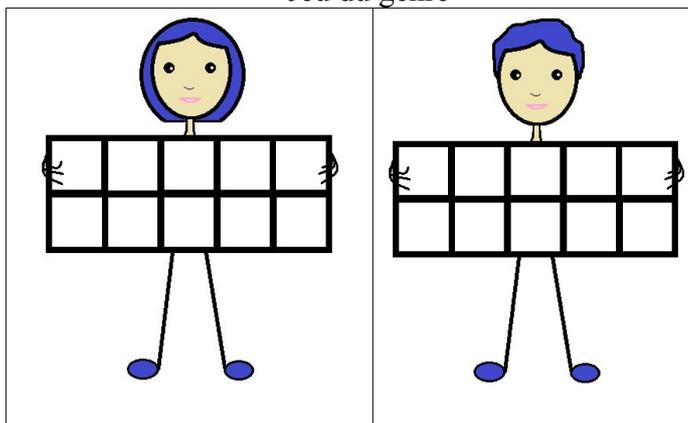






Règle du jeu

Jeu du genre



Compétence principale travaillée : - Notion de masculin et féminin.

Objectif : amener par le jeu l'élève à réfléchir sur le genre de chaque nom, mémoriser le déterminant masculin ou féminin qui précède chacun des noms proposés.

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Niveau scolaire : GS, CP, CE1

Préparation du jeu : imprimer la page 9 en deux exemplaires sur papier bleu et la page 10 en deux exemplaires sur papier rose (tant pis pour les stéréotypes de genre, avec certains élèves c'est un code reconnu, tout comme le rouge et le vert...) Les autres pages sont à imprimer sur papier blanc. Tout plastifier.

La présence d'un adulte est nécessaire pour valider les réponses des joueurs.

Déroulement :

Chaque élève prend un personnage masculin ou féminin ou les deux. Il faut qu'au moins un genre de chaque soit choisi. L'élève avec le personnage féminin prend dix petites étiquettes roses et les place à côté de son carton. L'élève avec le personnage masculin fait de même avec les étiquettes bleues.

Les cartes images sont placées en un tas au centre, face contre table.

Le premier joueur pioche une carte image. S'il trouve le bon genre alors il place une étiquette rose ou bleue sur sa carte à points. Le second joueur fait de même etc...

Le gagnant est le premier à avoir complété sa carte à points.