

L1 - SN

PRODUCTION DE L'ORAL

LA FORET



Matériel :

- Plan de jeu
- 1 pion par joueur
- 1 dé
- 12 cartes *Animal*
- 78 cartes *Empreinte*:



Renard (textes narratifs).



Blaireau (textes qui règlent des comportements, textes explicatifs, démarches).



Chevreuril : instantanés, phrases courtes pour illustrer des photos.



Grand Tétrás : textes qui transmettent des savoirs.



Lièvre : fables.



Lynx : textes argumentatifs.



Humain : textes poétiques.

But du jeu

Récolter une carte de chaque empreinte. Le premier qui réussit et rejoint le lynx remporte la partie et gagne la reconnaissance de ses camarades.

Règle du jeu

Pour 3 ou 4 joueurs.

Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur une des cases de départ.

L'élève qui porte le plus de vert commence. Il lance le dé et avance son pion sur les cases du plan de jeu. Chacun joue à son tour en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsqu'un joueur tombe sur une trace, il pioche une carte dans la catégorie correspondante à l'empreinte. Il effectue l'activité proposée. Ses camarades délibèrent et valident ou non la réussite du défi.

Si le défi est réussi, il garde la carte *Empreinte*. Si non, il remet la carte sous la pile.

Les cartes *Animal* doivent être remises sous leur pile respective.

[LE JEU DU LYNX]

Faire de l'expression orale en jouant à travers la thématique de la forêt !

Dis ce texte à haute voix le plus rapidement possible. <i>Cinq chiens chassent six chats.</i>	Dis ce texte à haute voix le plus rapidement possible cinq fois de suite. <i>Trois petites truites crues, Trois petites truites cuites, ...</i>
Dis ce texte à haute voix le plus rapidement possible. <i>Trois tortues trottaient sur un trottoir très étroit.</i>	Dis ce texte à haute voix le plus rapidement possible. <i>Son chat chante sa chanson.</i>
Dis ce texte à haute voix le plus rapidement possible. <i>Cinq gros rats grillent dans la grosse graisse grasse.</i>	Dis ce texte à haute voix le plus rapidement possible. <i>Un chasseur qui chassait fit sécher ses chaussettes sur une souche sèche.</i>



Construis trois vers qui
riment avec le mot :

Lapin

Construis trois vers qui
riment avec le mot :

Chevreuil

Construis trois vers qui
riment avec le mot :

Blaireau

Construis trois vers qui
riment avec le mot :

Hérisson

Lis ce texte en rappant :

*Dans le cristal d'une fontaine,
Un cerf se mirant autrefois
Louait la beauté de son bois,
Et ne pouvait qu'avec peine
Souffrir ses jambes de fuseaux,
Dont il voyait se perdre dans les
eaux.*

Jean de la Fontaine, « Le cerf se voyant dans l'eau »

Lis ce texte en rappant :

*Le Lièvre et la Perdrix,
Concitoyens d'un champ,
Vivaient dans un état, ce
semble, assez tranquille,
Quand une Meute s'approchant
Oblige le premier à chercher
asile.*

Jean de la Fontaine, « Le lièvre et la perdrix »



Amuse-toi avec cette
contrepèterie :

Sonnez, trompettes !

Amuse-toi avec cette
contrepèterie :

Le mot vache !

Compte les pieds de
chacun de ces vers :

*Rien ne sert de courir
Il faut partir à point*

Compte les pieds de ces
vers :

*Vous chantiez ? J'en suis fort
aise.
Eh bien ! Dansez maintenant.*

Mime le haïku :

*Dans une forêt touffue de
chênes
Un petit chevreuil
Galopait entre les arbres*

Mime le haïku :

*Le vent se lève
Les volets claquent
Les feuilles s'envolent*



Tire une carte *Animal*.

Présente son portrait physique en citant au moins cinq caractéristiques.

Tire une carte *Animal*.

Cite trois adjectifs qui pourraient représenter son caractère.

Tire une carte *Animal*.

Présente son portrait physique en citant au moins cinq caractéristiques.

Tire une carte *Animal*.

Cite trois adjectifs qui pourraient représenter son caractère.

Fais le portrait réel ou imaginaire d'Archibald Cartier qui a lâché les premiers lynx en 1974.

Décris un lieu de passage du lynx.



Mémorise et redis cette phrase en étant en colère. <i>Le lynx est le plus grand prédateur félin vivant en Suisse.</i>	Mémorise et redis cette phrase en étant triste. <i>Le lynx est le plus grand prédateur félin vivant en Suisse.</i>
Mémorise et redis cette phrase en étant mort de rire. <i>Le lynx est le plus grand prédateur félin vivant en Suisse.</i>	Mémorise et redis cette phrase en étant effrayé. <i>Le lynx est le plus grand prédateur félin vivant en Suisse.</i>
Raconte en moins d'une minute le conte du Petit Chaperon Rouge en intégrant le mot « endive ».	Transforme le conte du Petit Chaperon Rouge : la Grand-Mère habite sur la planète <i>Kepler 452B</i> et le loup est un extraterrestre.



Le blaireau rentre chez sa blairelle. Invente son itinéraire en intégrant les embûches qui suivent :



Imagine et décris l'itinéraire du saumon entre la rivière à l'estomac de l'ours.

Explique comment installer un piège photographique.

Mime le comportement du lynx face à un piège photographique.

Explique comment échapper au Dahu lorsque tu te retrouves en face de lui.

Explique comment construire un affut.



Imagine et explique la
recette de la « POTION
MAGIQUE QUI PERMET DE
PARLER AVEC LES
ANIMAUX ».

Imagine et explique le
matériel que tu prendrais
pour aller passer une nuit
d'observation dans la forêt.

Explique comment choisir
un bon lieu d'observation de
la faune.

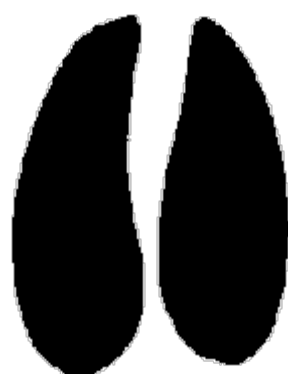
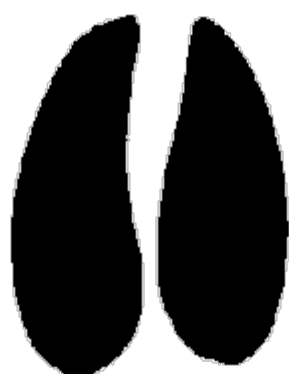
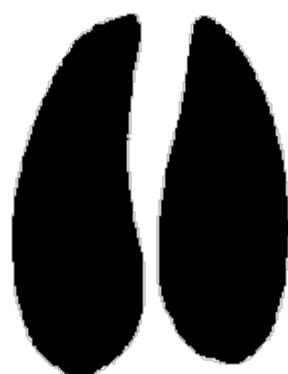
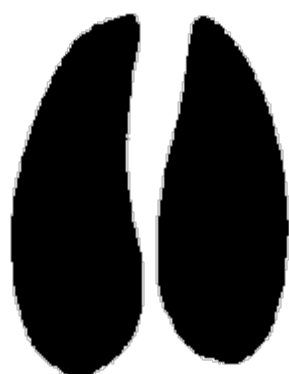
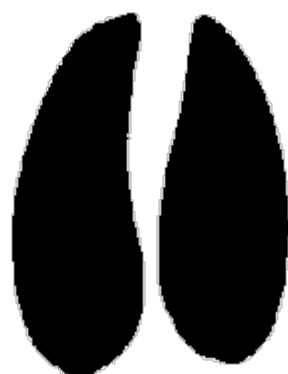
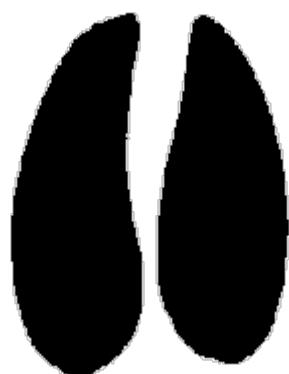
Explique la recette de la
« POTION MAGIQUE QUI
PERMET DE VOLER AVEC LES
CHAUVESOURIS »

Imagine et explique
comment se comporter face
à une meute de loups
affamés.

Explique comment
fonctionne un piège
photographique.



Tire une carte <i>Animal</i>. Imagine son super pouvoir.	Tire une carte <i>Animal</i>. Imagine son super pouvoir.
Tire une carte <i>Animal</i>. Imite son cri.	Tire une carte <i>Animal</i>. Imite son cri.
Tire une carte <i>Animal</i>. Imagine quel pourrait être son incroyable talent caché...	Crée un animal qui serait formé à partir de deux animaux réels. Exemple : Le lougourou est un loup à queue de kangourou.



Tire une carte *Animal*.

Invente un slogan pour cet animal.

Tire une carte *Animal*.

Imagine quel pourrait être son incroyable talent caché...

Tire une carte *Animal*.

Fais deviner de qui il s'agit en créant une charade :

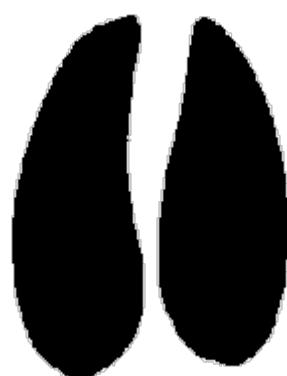
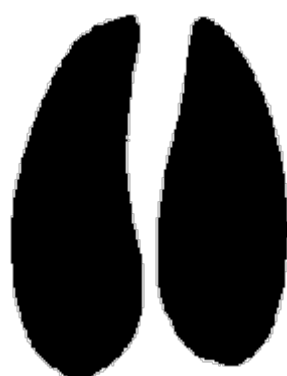
« Mon premier est...
Mon deuxième est...
Etc... »

Tire une carte *Animal*.

Fais deviner de qui il s'agit en créant une devinette avec ses caractéristiques.

Invente une phrase interrogative à propos du lynx.

Invente une phrase déclarative négative à propos du lynx.



Pourquoi, selon toi, les lapins ont-ils de grandes oreilles ?

Utilise ton imagination pour proposer une réponse.

Pourquoi, selon toi, les lynx ont-ils des pinceaux sur les oreilles ?

Utilise ton imagination pour proposer une réponse...

Invente une théorie qui explique pourquoi les cerfs ont des bois.

Invente une théorie qui explique pourquoi les mouffettes sentent mauvais.

Imagine deux questions à poser à une chouette effraie.

Imagine deux questions à poser à un lombric.



Lis cette fable à haute voix
pour que tes camarades te
comprennent.

Une grenouille vit un boeuf
Qui lui sembla de belle taille.
Elle, qui n'était pas grosse en tout comme un œuf,
Envieuse, s'étend, et s'enfle, et se travaille,
Pour égaler l'animal en grosseur,
Disant : Regardez bien, ma sœur,
Est-ce assez ? dites-moi ; n'y suis-je point encore ?
Nenni. M'y voici donc ? Point du tout. M'y voilà ?
Vous n'en approchez point. La chétive pécore
S'enfla si bien qu'elle creva.

Invente une morale à cette
fable.

Une grenouille vit un boeuf
Qui lui sembla de belle taille.
Elle, qui n'était pas grosse en tout comme un œuf,
Envieuse, s'étend, et s'enfle, et se travaille,
Pour égaler l'animal en grosseur,
Disant : Regardez bien, ma sœur,
Est-ce assez ? dites-moi ; n'y suis-je point encore ?
Nenni. M'y voici donc ? Point du tout. M'y voilà ?
Vous n'en approchez point. La chétive pécore
S'enfla si bien qu'elle creva.

Invente une petite histoire
qui se termine par :

*Ne regarde pas la paille
dans l'œil de ton voisin, mais
la poutre qui est dans le
tien.*

Invente une petite histoire
qui se termine par :

L'habit ne fait pas le moine.

Joue la scène entre le bœuf et la
grenouille.

Une grenouille vit un boeuf
Qui lui sembla de belle taille.
Elle, qui n'était pas grosse en tout comme un œuf,
Envieuse, s'étend, et s'enfle, et se travaille,
Pour égaler l'animal en grosseur,
Disant : Regardez bien, ma sœur,
Est-ce assez ? dites-moi ; n'y suis-je point encore ?
Nenni. M'y voici donc ? Point du tout. M'y voilà ?
Vous n'en approchez point. La chétive pécore
S'enfla si bien qu'elle creva.

Explique pourquoi la grenouille
veut ressembler au bœuf.

Une grenouille vit un boeuf
Qui lui sembla de belle taille.
Elle, qui n'était pas grosse en tout comme un œuf,
Envieuse, s'étend, et s'enfle, et se travaille,
Pour égaler l'animal en grosseur,
Disant : Regardez bien, ma sœur,
Est-ce assez ? dites-moi ; n'y suis-je point encore ?
Nenni. M'y voici donc ? Point du tout. M'y voilà ?
Vous n'en approchez point. La chétive pécore
S'enfla si bien qu'elle creva.



Défends l'idée suivante : <i>La réintroduction du lynx : bonne idée.</i> Utilise les verbes d'opinion : croire, être persuadé...	Défends l'idée suivante : <i>Le ski hors piste : danger pour la faune.</i> Utilise les verbes d'opinion : croire, être persuadé...
Défends l'idée suivante : <i>Les chiens en forêt : laisse obligatoire.</i> Utilise les verbes d'opinion : croire, être persuadé...	Défends l'idée suivante : <i>La chasse : interdire ou applaudir</i> Utilise les verbes d'opinion : croire, être persuadé...
Invente un slogan en faveur d'un ascenseur à poissons.	Invente un slogan en faveur d'une forêt sans déchet.



Es-tu pour ou contre la réintroduction du lynx ? Argumente en commençant ta phrase par : « A mon avis... »	Es-tu pour ou contre les manteaux en fourrure véritable ? Commence ta phrase par : « A mon avis... »
Explique pourquoi on ne dit pas : <i>L'écureuil monte en haut de l'arbre.</i>	Explique pourquoi on ne dit pas : <i>Le saumon descend en bas de la rivière.</i>
Explique pourquoi on ne dit pas : <i>Le chasseur marche à pied jusqu'à son bivouac.</i>	Explique pourquoi on ne dit pas : <i>Le blaireau rentre à l'intérieur de son terrier.</i>

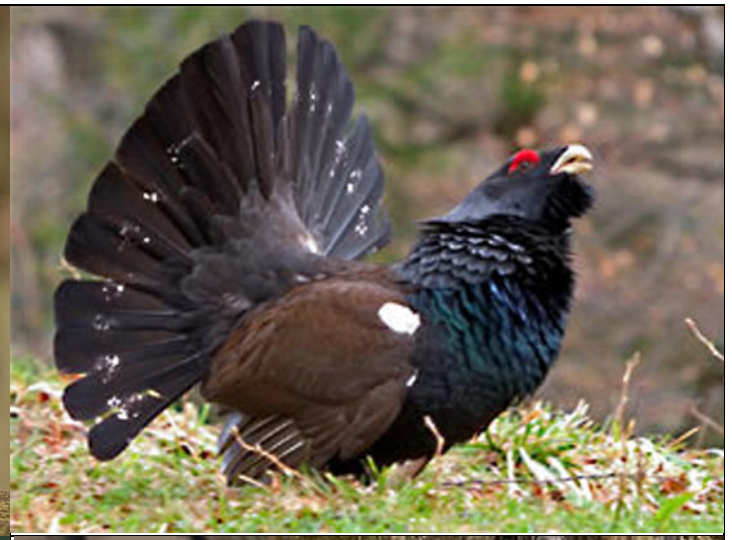




Animal Animal

Animal Animal

Animal Animal



Animal Animal

Animal Animal

Animal Animal

