

# Jeu du dictionnaire Jacques et le haricot magique

Ce jeu se joue en atelier, en semi-dirigé ou en autonome lorsque les enfants sont habitués au jeu et au fonctionnement des dictionnaires (voir article sur les dictionnaires).

Il s'agit de replacer sur la grille les étiquettes images. Les enfants doivent s'aider des dictionnaires : soit ceux de la classe, soit ceux individuels dans les cahiers dictionnaires.

La difficulté réside en la présence de différentes graphies dans la même grille et par la présence d'articles soit définis soit indéfinis.

Il convient bien sûr à un moment donné de parler de ces différents articles en signalant les différentes appellations.

Chaque enfant a sa grille et va à son rythme. On peut imaginer avoir une grille corrigée pour une aide dont l'enfant se servirait de façon autonome s'il est bloqué (à gérer strictement car certains auraient tendance à aller chercher la grille de contrôle dès le début).

Ces jeux peuvent être introduit assez tôt dans l'année, en supprimant éventuellement l'article ou en mettant le même que dans le dictionnaire.

*Fabrication : les deux grilles vierges sont à découper (6 cases par grille) puis à plastifier. Les étiquettes-images sont à découper individuellement puis à plastifier (en laissant un léger bord pour que cela ne se décolle pas trop vite).*

Avertissement : les images sont issues de l'album Jacques et le haricot magique de Richard Walker, Niamh Sharkey, Estelle Chapron édition Flammarion Père Castor et ne sont donc pas libres de droit.

Ce fichier, conçu par Anne Garro, sur une idée de Myriam Hamza est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique, 2.0 France (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>).



