

Jeu de la soupe

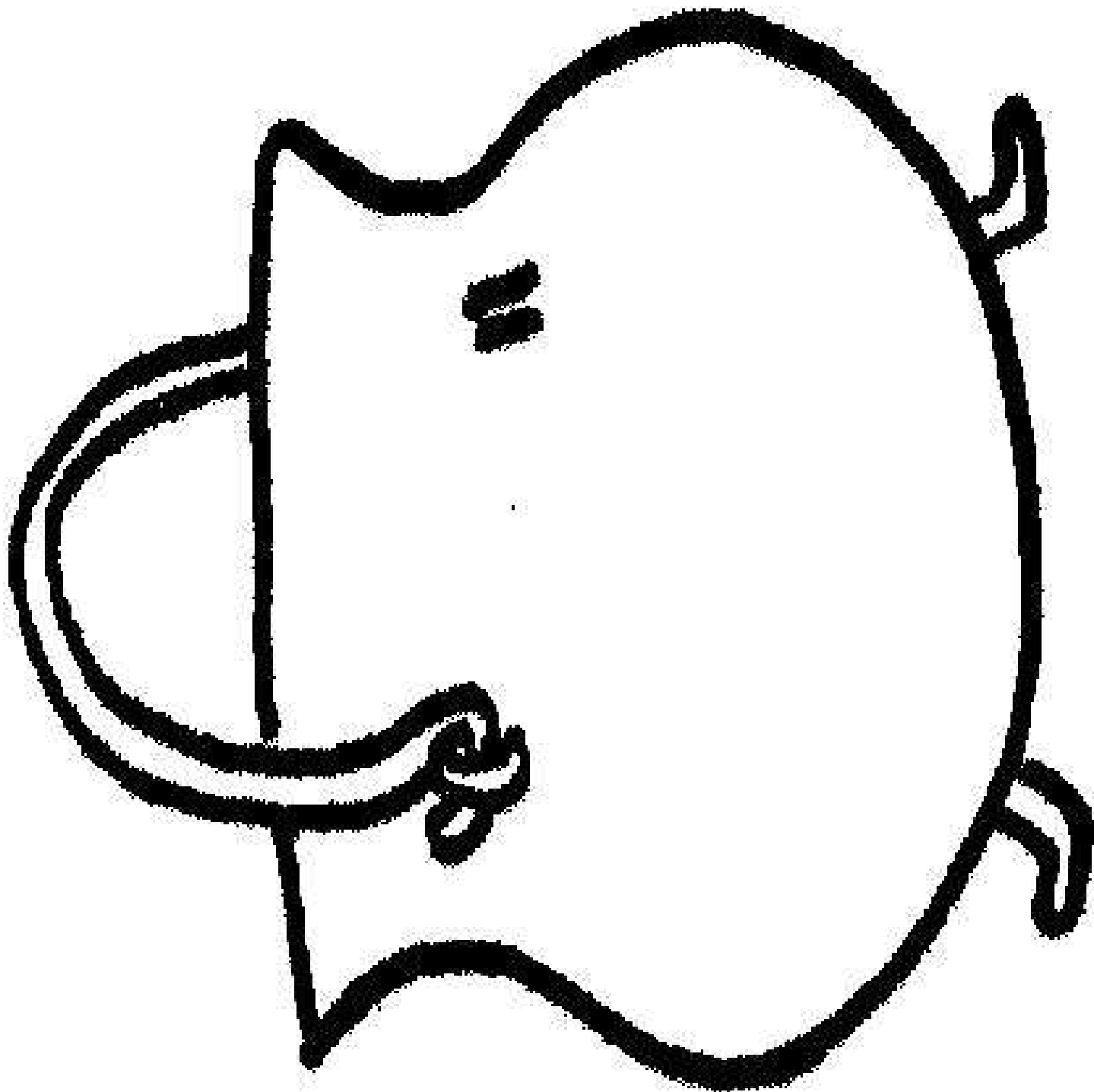
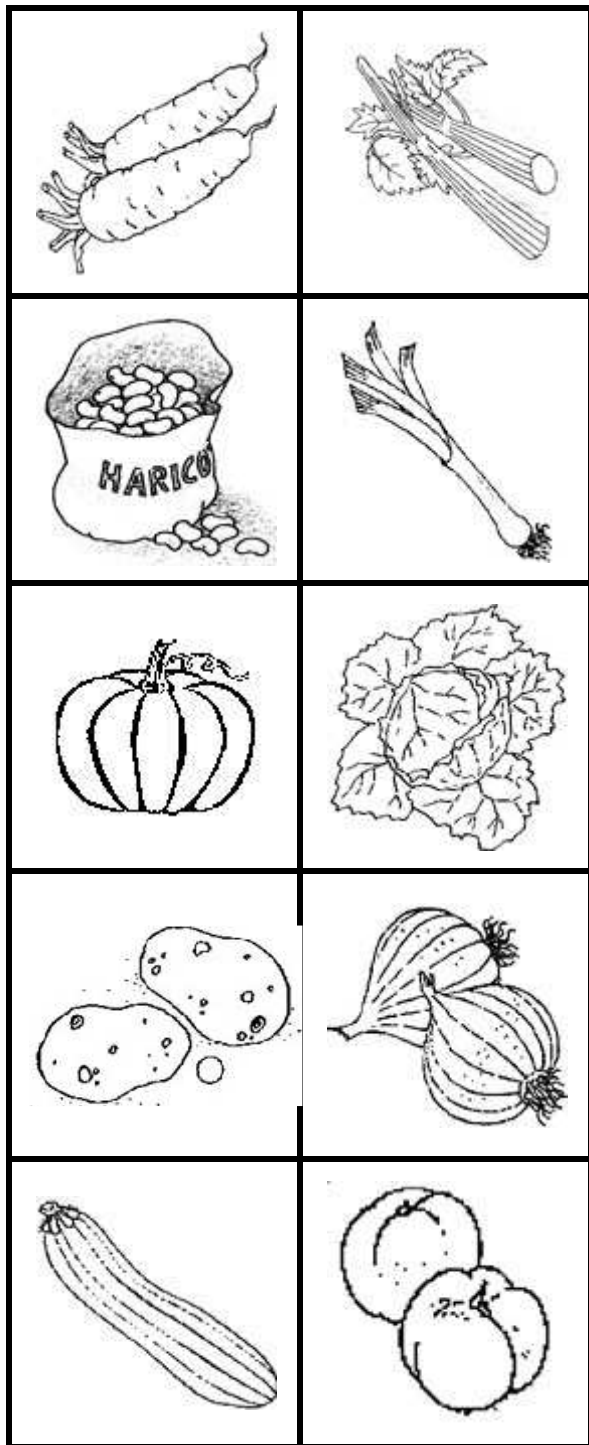
Matériel :

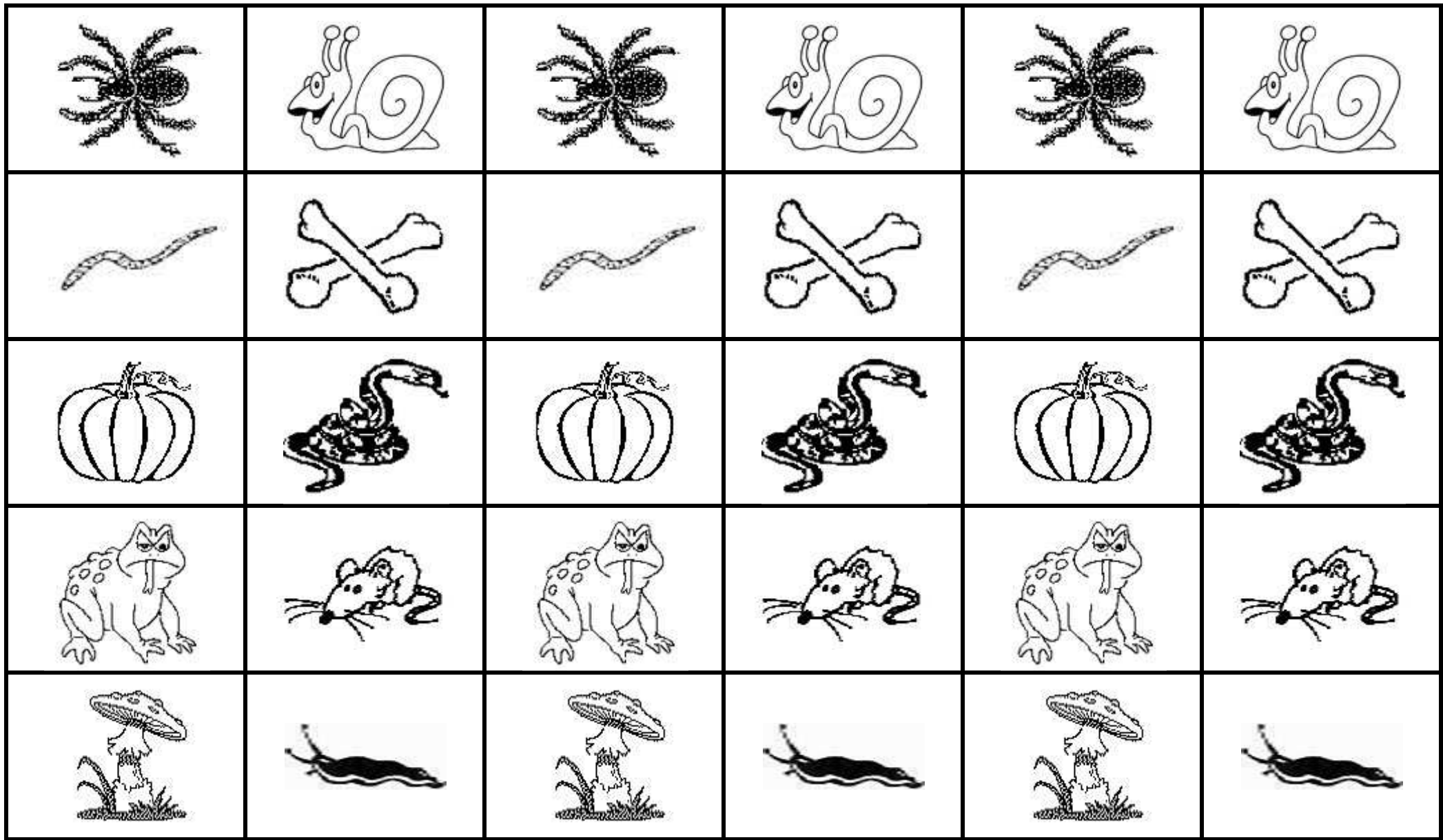
- photocopier pour chaque élève (ou pour chaque équipe) sur une feuille un peu cartonnée, le chaudron et les légumes.
- fabriquer (ou emprunter dans un jeu) 6 cartes avec les inscriptions K; T; O; OU; R; S on peut mettre aussi un son intrus comme V pour augmenter la difficulté ...

Pour les GS, il s'agit d'un jeu d'écoute :

- on tire une des cartes et on doit trouver un légume qui correspond : je tire la carte K et je dois trouver un légume où j'entends [K] etc...
- on détermine avant de commencer combien il convient de mettre de légumes dans sa soupe pour gagner.
- quand on sait bien cuisiner une soupe de légumes on prend le nouveau jeu d'images pour faire une vraie soupe de sorcière (et où le champignon ne pourra jamais entrer ... si on garde les mêmes cartes-sons ...)

Pour les CP, j'ai adapté le jeu en leur demandant grâce au dictionnaire (qui est dans une autre fiche) d'écrire sans aucune faute, en cursive, le nom du légume avant d'avoir le droit de le mettre dans son chaudron.

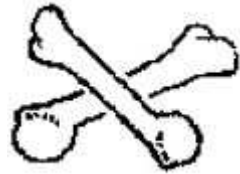




DICTIONNAIRE pour soupe de sorcière



ver de terre



os



araignée



escargot



serpent
ou
vipère



crapaud



souris



champignon



limace



citrouille