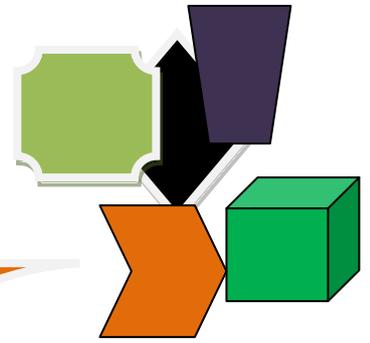


Fiche n° 12



Boîtes à proverbes

*(On peut adapter,
simplifier le jeu, en ne mettant
que 2 ou simplement
1 proverbe dans la boîte)*

- Une fiche explicative du jeu de mémoire
- une liste des proverbes du jeu
- 23 boîtes contenant chacune 4 proverbes de différentes couleurs

- Se divertir et partager un moment de détente.
- Favoriser l'autonomie et la recherche active de solutions par la manipulation des boîtes et de leur contenu.
- Solliciter la mémoire sémantique, le langage, le raisonnement logique, les capacités d'attention-concentration.
- Valoriser la personne au travers de l'activité.

Comment jouer :

- Leur laisser **choisir** une boîte.
- Leur laisser **ouvrir** une boîte, **étaler** et **trier** les mots des différents proverbes selon leur couleur. **Prendre le temps de bien leur expliquer ce qu'ils doivent faire.**
- Leur **faire reconstituer** chacun des proverbes en les **étalant devant eux**. Les guider si besoin.
- Quand ils ont fini, leur **faire ranger** les proverbes et **fermer la boîte**.

Veillez à ne pas les mettre en situation d'échec, les aider, leur donner des indices, si besoin mettre un mot pour qu'ils puissent continuer. Ne pas oublier de les féliciter, de les encourager.

Surtout ne pas faire à leur place

Liste des proverbes du jeu

« BOÎTES A PROVERBES »

A l'impossible nul n'est tenu

Après la pluie le beau temps

A quelque chose malheur est bon

Bien mal acquis ne profite jamais

Ce que femme veut, Dieu le veut

C'est en forgeant qu'on devient forgeron

C'est la goutte d'eau qui fait déborder le vase

C'est l'hôpital qui se moque de la charité

C'est l'intention qui compte

Chacun son métier, les vaches seront bien gardées

Chassez le naturel, il revient au galop

Chat échaudé craint l'eau froide

Chose promise, chose due

Dans le doute, abstiens-toi

Deux avis valent mieux qu'un

Deux précautions valent mieux qu'une

Entre deux maux, il faut choisir le moindre

Faute avouée est à demi pardonnée

Faute de grives on mange des merles

Heureux au jeu, malheureux en amour

Il faut battre le fer pendant qu'il est chaud

Il faut que jeunesse se passe

Il faut se méfier de l'eau qui dort

Il faut tourner sept fois sa langue dans sa bouche avant de parler

Il ne faut pas dire fontaine je ne boirai pas de ton eau
Il ne faut pas mélanger les torchons et les serviettes
Il ne faut pas mettre la charrue avant les bœufs
Il ne faut pas mettre tous ses œufs dans le même panier
Il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué
Il n'est jamais trop tard pour bien faire
Il n'est pire sourd que celui qui ne veut pas entendre
Il n'y a pas de fumée sans feu
Il n'y a que la vérité qui blesse
Il n'y a que le premier pas qui coûte
Il vaut mieux prier Dieu que ses saints
Jeux de mains, jeux de vilains
La curiosité est un vilain défaut
La fin justifie les moyens
La nuit porte conseil
La nuit tous les chats sont gris
La plus jolie fille du monde ne peut donner que ce qu'elle a
L'appétit vient en mangeant
L'argent ne fait pas le bonheur
La vengeance est un plat qui se mange froid
Le malheur des uns fait le bonheur des autres
Le mieux est l'ennemi du bien
Le monde appartient à ceux qui se lèvent tôt
Les absents ont toujours tort
Les apparences sont souvent trompeuses
Les beaux esprits se rencontrent
Les bons comptes font les bons amis
Les chiens ne font pas des chats

Les meilleures choses ont une fin

Les petits ruisseaux font les grandes rivières

Les plaisanteries les plus courtes sont les meilleures

L'espoir fait vivre

L'habit ne fait pas le moine

L'occasion fait le larron

L'oisiveté est mère de tous les vices

Mains froides, cœurs chauds

Mieux vaut prévenir que guérir

On n'apprend pas aux vieux singes à faire des grimaces

On ne peut avoir le beurre et l'argent du beurre

On ne peut être à la fois au four et au moulin

On ne peut ménager la chèvre et le chou

On voit la paille dans l'œil de son voisin, mais pas la poutre dans le sien

Parlons peu, mais parlons bien

Pas de nouvelle, bonnes nouvelles

Plaie d'argent n'est pas mortelle

Plus on est de fous, plus on rit

Quand il n'y en a plus, il y en a encore

Quand le chat n'est pas là, les souris dansent

Quand le vin est tiré, il faut le boire

Qui ne dit mot consent

Qui ne risque rien n'a rien

Qui n'observe rien, n'apprend rien

Qui se ressemble s'assemble

Qui va à la chasse perd sa place

Qui veut la fin veut les moyens

Rien ne sert de courir, il faut partir à point

Rira bien qui rira le dernier

Si jeunesse savait, si vieillesse pouvait

Tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir

Tant va la cruche à l'eau qu'à la fin elle se brise

Tel est pris qui croyait prendre

Tout est bien qui finit bien

Toute vérité n'est pas bonne à dire

Tout vient à point à qui sait attendre

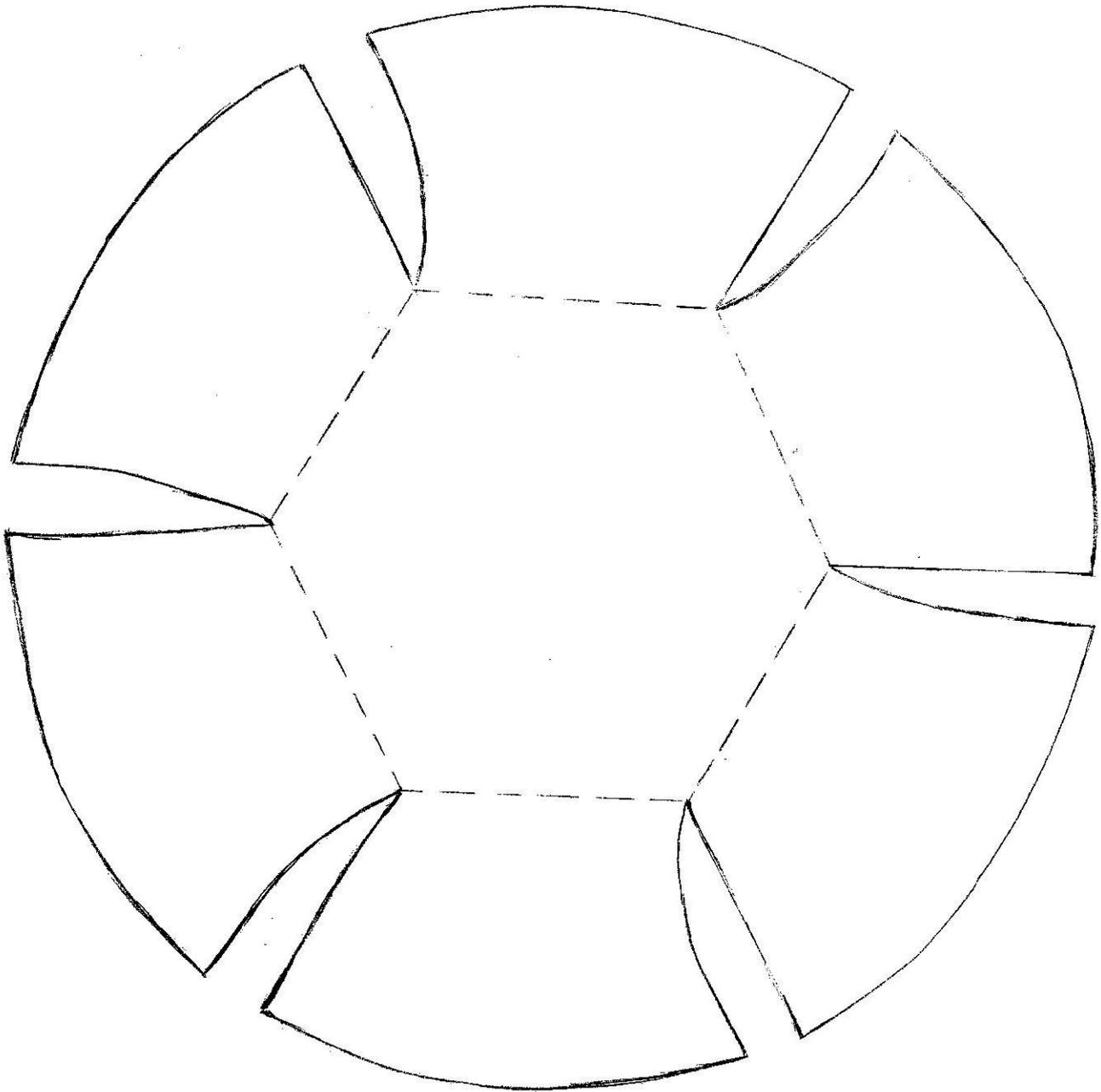
Un de perdu dix de retrouvés

Un homme averti en vaut deux

Un malheur ne vient jamais seul

Un tien vaut mieux que deux tu l'auras

Agrandir à la photocopieuse d'A4 à A3, zoom à 150%.



Jeu « boîtes à proverbes 1 » :

Agrandissez le modèle de la boîte à la photocopieuse, puis reproduisez-le sur feuilles cartonnées ou papier dessin, découpez- les puis pliez-les selon les pointillés.

Il vous faut 23 boîtes si vous mettez 4 proverbes, un de chaque couleur, par boîte.

Jeu » boîtes à proverbes 2 » :

Imprimez les proverbes en couleur sur feuilles cartonnées.

Découpez d'abord les proverbes par couleur, puis chaque mot du proverbe, ensuite, les mettre dans une boîte (un proverbe de chaque couleur par boîte).

Jeu « BTES PROV A 4 » :

Imprimez les proverbes en couleur sur feuilles cartonnées.

Découpez d'abord les proverbes par couleur, puis chaque mot du proverbe, ensuite, les mettre dans une boîte (un proverbe de chaque couleur par boîte).

Si vous agrandissez le modèle de boîte, utilisez le jeu « boîte à proverbes 2 ».

Si vous ne pouvez l'agrandir faute de matériel, utilisez le jeu « BTES PROV A 4 ».



Maintenant à vous de jouer.....