

Jeux
de
langage

Le groupe de travail sur l'école maternelle qui a réfléchi et travaillé à la mise en place de jeux de langage dans les classes et l'élaboration de ce document était constitué de :

Muriel	ARNAUD	école	Jean Zay
Sophie	BARSOLLE	école	Mot
Dominique	BOYER	école	Romain Rolland
Mirlenne	COSTA	école	Henri Wallon 1
Caroline	DIOT	école	E. Vaillant 1 / R. Rolland
Muriel	FOUGEROUSE	école	Michelet
Laurence	GUITTARD	école	Mot
Catherine	JURAS	école	Pasteur
Thierry	KNERR	école	Henri Wallon 1
Jeanine	MATTÉO	école	Henri Wallon 2
Anne-Marie	PARENT	école	Paul Langevin 1
Olivier	BARSOLLE	Conseiller Pédagogique IEN 15	

Sommaire

Le contenu		page 4
Pourquoi des jeux de langage ?		page 5
S'organiser		page 7
<u>Jeux :</u>		
1. Premiers objets.	(TPS/GS)	page 9
2. Devine à qui j'appartiens.	(PS/MS/GS)	page 10
3. Le loup en cage.	(PS/MS/GS)	page 12
4. Je voudrais.	(PS et +)	page 14
5. Images séquentielles.	(PS/MS)	page 16
6. Deux par deux avec Petit Ours.	(fin PS/MS)	page 18
7. Où est l'oiseau ?	(PS/MS/GS)	page 19
8. Qui porte quoi ?	(fin PS/MS)	page 21
9. C'est moi qui l'ai !	(MS/GS)	page 23
10. J'entends pareil.	(MS/GS)	page 25
11. Retrouve moi vite !	(MS/GS)	page 27
12. Devine !	(GS)	page 29
13. Bon débarras	(GS/CP)	page 31
<u>Jeux sans règle retravaillée :</u>		
14. Catégo	(nombreuses règles tous cycles)	page 33
15. Pouët-Pouët	(fin MS/GS)	page 34
Annexe : les cartes du jeu Bon débarras à imprimer		page 35

Le contenu

- Des malles (valises) contenant du matériel de jeux (environ une quinzaine).
- Un document d'accompagnement (classeur) proposant des règles adaptées et des conseils.

Les malles de jeux ont été constituées et le document réalisé par un groupe d'enseignants de la 15^{ème} circonscription du Val de Marne

Les jeux proposés ont été achetés par le Centre de Documentation Pédagogique de la 15^{ème} Circonscription et par l'Inspection Académique du Val de Marne dans le cadre des A.E.I. de circonscription (Actions Éducatives Innovantes).

La plupart de ces jeux sont des jeux « courants » que l'on rencontre fréquemment dans les classes.

Pour certains d'entre eux, du matériel complémentaire a été créé.

Tous les jeux proposés ne sont pas nécessairement originellement des jeux de langage, c'est pourquoi il est important de consulter le dossier pédagogique.

Les règles de jeux et conseils pédagogiques ont été rédigés par le groupe d'enseignants et ont été testés dans les classes.

Ce dossier repose donc sur une pratique réelle et devrait être utile à tout enseignant d'école maternelle qui souhaite mettre en place des jeux de langage avec ses élèves.

Ce dossier est le reflet de notre travail à ce jour et peut encore évoluer.

Merci donc de nous indiquer vos remarques sur le matériel et les documents, ainsi que d'autres jeux que vous mettez en place dans votre classe et qui vous sembleraient intéressants à proposer en complément.

Pour ce faire, des pages vierges sont à votre disposition à la fin de ce classeur.

L'objectif de ce document et des malles de jeux qui l'accompagnent est de permettre à une école, un groupe d'enseignants, de mettre en place dans leur classe des jeux de langage pendant une période déterminée (de 6 à 7 semaines, entre deux vacances scolaires). Il n'est pas adapté à l'emprunt d'une seule classe.

Par la suite, il serait opportun que les écoles emprunteuses mettent en place une politique d'achat permettant de prolonger ce travail à plus long terme dans les classes.

Pourquoi des jeux de langage ?

L'école maternelle a évolué.

Désormais, la quasi-totalité des enfants entre trois et cinq ans fréquentent l'école maternelle. Cela induit de nouvelles responsabilités.

Il ne s'agit plus pour les enseignants de seulement favoriser l'épanouissement du jeune enfant, et son intégration dans la communauté scolaire, mais également de lui permettre de construire le socle sur lequel s'appuieront tous ses apprentissages. L'hétérogénéité des élèves impose à l'école maternelle de porter une attention toute particulière aux élèves issus de milieux dans lesquels l'usage de la langue française (orale et écrite) n'est pas totalement maîtrisé.

En effet, il y a une corrélation forte entre la réussite scolaire et la maîtrise de la langue, vectrice de tous les apprentissages.

Les évaluations de fin de Grande Section montrent que les différences sont déjà importantes entre les élèves (notamment ZEP et non ZEP).

L'école maternelle est située dans la période clé de l'acquisition du langage, c'est pourquoi elle a le devoir d'accompagner l'enfant dans cet apprentissage.

Le langage se travaille spécifiquement.

L'école maternelle doit donc offrir à l'enfant de nombreuses occasions de parler.

Parler, dire ensemble autour d'un projet commun ;

Parler aux autres enfants au cours de jeux libres ;

Parler à la maîtresse dans des situations individuelles ;

Mettre en mots les activités de la classe avec l'aide de l'enseignant, ...

L'école maternelle offre traditionnellement des activités et outils qui développent la maîtrise du langage : regroupements, comptines, imagiers, collections, coins jeux, ...

Bien qu'indispensables, ces situations ne sont pas suffisantes pour certains élèves. En effet, elles ont lieu la plupart du temps en grand groupe ou en relation exclusives entre pairs.

On sait qu'au cours de ces activités en grand groupe, la majorité des élèves ne parlent quasiment jamais.

Il est donc indispensable de prévoir des temps spécifiques en ateliers pour l'apprentissage du langage.

Le langage s'acquiert en situation.

Le travail du langage doit être programmé avec rigueur.

Cette pédagogie du langage passe nécessairement par la participation de tous les enfants à des échanges ayant du sens pour eux.

Pour que ceux-ci aient une signification, il est indispensable de lier la parole au vécu de situations dont l'enfant est acteur.

Une situation « vraie » : le jeu.

Le jeu est une activité naturelle et incontournable de l'enfant, dans laquelle il s'engage pleinement.

Même si la situation est apportée par l'enseignant, l'enfant donne du sens au jeu auquel il participe.

Or, le principe des jeux de langage est d'imposer des interactions langagières à l'enfant pour pouvoir jouer.

Il entre ainsi naturellement dans de véritables moments de communication, qui lui permettront de développer de multiples compétences :

- écouter et comprendre la parole de l'autre ;
- se faire comprendre ;
- réinvestir des savoirs en construction : syntaxe, lexique, expressivité, situation discursives diverses, ...

S'organiser

La pédagogie du langage requiert une organisation de classe, d'école.

Il est indispensable de ne pas limiter les moments de langage en classe à des temps de regroupement collectif comprenant la classe entière, de façon à favoriser les interactions avec les moyens et petits parleurs, permettre un étayage plus individualisé, plus efficace.

Une organisation entre les adultes de l'école est donc nécessaire, afin de permettre l'organisation d'ateliers de langage.

Quelques exemples d'organisations possibles :

1) Organisation spatiale :

- dans la classe ; atelier spécifique pendant que les autres élèves travaillent de façon autonome (bien que n'étant pas la plus aisée, c'est souvent la seule solution) : le choix des activités autonomes est alors prépondérant car l'enseignant doit garder un minimum de disponibilité pendant environ 10 minutes (pour un groupe).
- autres lieux possibles : la bibliothèque, le préau, le couloir, toute autre espace libre où il n'y a pas de passage.

Quelque soit le lieu utilisé, il est important de garder cet espace d'une séance à l'autre, de sorte que celui-ci soit identifié comme espace spécifique/atelier de langage.

Il n'est pas forcément indispensable de disposer d'une table et de chaises pour l'atelier « jeux de langage » : certaines enseignantes préfèrent un banc (ou deux accolés) sur lequel les enfants disposent leur matériel, tandis que l'adulte est assis de l'autre côté.

2) Organisation des personnes

Les chercheurs ont mis en évidence l'efficacité du travail si on constitue des petits groupes d'élèves selon qu'ils sont grands parleurs, moyens parleurs, petits parleurs.

Il est évident qu'une concertation au sein de l'école est indispensable si l'on souhaite pouvoir organiser des temps spécifiques, dans des lieux spécifiques, avec de petits groupes d'élèves.

Quelques exemples :

- en classe, avec participation de l'ATSEM, (ou l'assistant d'éducation, si cela existe encore...) ;
- pendant la récréation, en concertation avec les autres enseignants (un ou plusieurs groupes, selon le nombre d'enseignants impliqués, une récréation par semaine) ;
- en décroissant avec une autre classe : un grand groupe en motricité, écoute musicale, ... ; un groupe restreint en atelier langage ;
- en organisant chaque semaine des ateliers décroissants, profitant de la participation d'intervenants extérieurs (ludothèque, bibliothèque, parent conteur, ...) ;
- en profitant de la disponibilité éventuelle des enseignants de petite section à l'heure de la sieste (si le nombre de classes et le dortoir le permettent) ;
- le samedi matin, avec toute l'équipe enseignante (matinée où il n'y a pratiquement pas d'élèves).

Dans tous les cas, la périodicité pour chaque groupe d'enfants doit être au minimum d'une fois toutes les trois semaines.

1

Premiers objets

TPS/PS

Jeu de cartes sur le vocabulaire quotidien

Matériel :

9 thèmes : Vêtements, jouets, animaux, jardin, aliments, maison, salle de bain, objets personnels

4 objets par thème

Un code couleur par thème au bas des cartes

Nombre de joueurs :

3 plus l'adulte

Temps de jeu

5 à 10 mn

But du jeu :

Gagner des cartes en nommant les objets

Déroulement :

Le meneur pose les cartes une par une et elle est gagnée lorsqu'un enfant dit le nom de l'objet

Interdit :

Dire à la place d'un autre

Intérêt pédagogique :

Apprendre des noms d'objets

Enrichir son vocabulaire

Améliorer sa prononciation

Savoir que :

Toujours commencer par regarder ensemble les cartes.

Pour les TPS, poser les cartes et demander tour à tour de prendre la carte correspondante pour se rendre compte de leurs connaissances.

Dans un premier temps, dire à leur place, puis reformuler leur énoncé.

Solliciter les enfants chacun leur tour pour être sûr qu'ils auront tous des cartes et auront énoncé les noms d'objets

Cette étape est indispensable avant de faire nommer chaque objet pour l'obtenir.

2

Devine à qui j'appartiens

PS
MS
GS

Matériel :

Jeu NATHAN « jeu du corps » qui comprend 4 grandes planches de référence représentant chacune un enfant faisant une action et 24 petites cartes représentant chacune un élément des cartes de référence.

4 fiches support (comprenant chacune 6 cases)

Nombre de joueurs :

- PTS : 4
- MS et GS : 6

Temps de jeu :

Compter de 10 à 15 minutes.

But du jeu :

- Retrouver de mémoire à qui appartiennent les différents éléments illustrés sur les petites cartes piochées à tour de rôle et regroupées sur un support.
- On vérifie à la fin du jeu en retournant les grandes cartes de référence.

Déroulement :

1. Présenter les grandes images de référence au groupe d'enfants.
Faire observer et interroger sur l'action représentée.
Faire repérer et nommer les détails vestimentaires et autres.
2. Retourner pour les cacher les grandes images de référence.
Chacun leur tour, les enfants piochent une petite carte, doivent citer l'objet représenté et retrouver à quel personnage il appartient. Faire argumenter.
Regrouper les images appartenant à un même personnage sur une planche support.
3. Vérifier la justesse du classement en retournant les grandes images de référence.

Interdits :

Ne pas parler à la place de celui qui a pioché la carte.

Intérêt pédagogique :

Savoir décrire une image.

Avoir une formulation adaptée.

Utiliser un vocabulaire précis (description, verbes d'action).

Savoir argumenter lors de la phase de recherche.

Savoir que :

- Avec les enfants de Petite Section, 2 planches suffisent.
- 3 planches pour les MS, 4 pour les GS.

2 bis

Qui porte quoi ?

Matériel :

- Une boîte de jeu (jeu du corps, Nathan) dont on peut disposer verticalement les couvercles afin d'occulter une grande image. Prévoir 2 autres supports verticaux
- 4 grandes cartes comportant des personnages dans des contextes différents (ex : nageur).
- 24 petites cartes (6 se rapportant à chaque grande image) représentant un accessoire ou un vêtement.

Nombre de joueurs :

4 joueurs : une grande carte étant fixée verticalement devant chaque joueur.
Des photocopies en couleur peuvent permettre de multiplier le nombre de petits groupes de 4 joueurs.

Temps de jeu :

Entre 15 et 20 minutes.

But du jeu :

Récupérer le premier les 6 petites cartes correspondant à sa grande image.

Déroulement :

Les 24 petites cartes sont disposées à l'envers au milieu de la table.

Le maître tire une petite carte et nomme l'élément y figurant sans le montrer :

« Qui a *la bouée* ? » par exemple.

L'enfant dont la grande image se rapporte à cet accessoire prend cette petite carte.

Si personne ne connaît l'objet nommé, alors on mettra la carte de côté, et à la fin du jeu quand il n'y a plus de petites cartes au milieu, on montra l'objet nommé pour chercher à qui il appartient.

Le premier des 4 joueurs qui possède ses 6 petites cartes a gagné !

Interdit :

Montrer les images afin de faire correspondre les mots qui les désignent avec leur représentation.

Savoir que :

- On peut jouer avec une seule équipe, ou plusieurs (prévoir des photocopies du matériel).
- Ce jeu peut, après quelques séances, se jouer sans la présence de l'enseignant (MS). Un enfant nommera les éléments figurant sur les petites cartes à sa place.
- On peut préalablement à ce jeu prévoir des séquences préparatoires en présentant les 4 grandes cartes au groupe classe. On peut les laisser exposées au mur, puis reprendre les descriptions des vêtements, des accessoires et des actions en petits groupes. On peut aussi poser des questions du type : « que va faire ce garçon ? »
- On peut aussi faire établir aux élèves des relations entre un objet / une partie du corps / une action : genouillères / genoux / patiner.

Intérêt pédagogique :

Comprendre et utiliser un vocabulaire précis adapté à un contexte, une action, une situation.

3

Le loup en cage

Matériel :

- Diverses planches de collections d'images par familles (animaux, fruits, légumes, plats, vêtements, jouets, ustensiles de cuisine, « dans la maison », « dans la rue », « dans la classe », pour les PS ; catégories plus resserrées pour les plus grands : animaux de la ferme, vêtements d'hiver, moyens de transport, éléments de voiture, ...). Chaque planche comporte 6 images.
- Une plaque de jeu avec une grande photo ou image de loup. (cette plaque peut être magnétique).
- Des bandelettes cartonnées qui peuvent se fixer sur la plaque (adhésives, aimantées) pour former les barreaux de la cage du loup (6 bandelettes ou plus).

Nombre de joueurs :

2 équipes de deux ou trois joueurs. On peut être plus nombreux, surtout les premières fois.

Temps de jeu :

Déterminé par l'enseignant (en fonction du nombre barreaux de la cage)

But du jeu :

Enfermer le loup dans sa cage.

Déroulement :

Le meneur choisit 10 planches familles parmi la collection de planches.

Les joueurs se disposent par équipe de part et d'autre de la table.

Le meneur tire (ou choisit) une planche, et annonce la famille.

Exemple : « **vêtements** ! »

Les équipes à tour de rôle donnent tous les mots qu'ils connaissent de cette famille.

S'ils trouvent les mots correspondant aux 6 images de la planche, ils gagnent un barreau, qu'ils posent sur la plaque du loup.

Quand tous les barreaux sont gagnés, le loup est en cage.

Si, après 10 plaques, le loup n'est pas en cage, les joueurs sont dévorés par le loup.

Interdits :

Ne pas montrer les images des planches (sinon le barreau est perdu).

Intérêt pédagogique :

Établir, utiliser des catégories, des familles de mots,

Prendre en compte les propositions des camarades.

Ce jeu est original car les joueurs (ou équipes) coopèrent tous pour gagner.

Savoir que :

- On peut jouer avec une seule équipe, voire le groupe classe entier.
- Ce jeu peut, après quelques séances, se jouer sans la présence de l'enseignant (GS).
- Pour les plus grands particulièrement, il faut apporter régulièrement de nouvelles planches, proposer de nouvelles familles.
- On peut aussi créer des familles phonétiques (et non de sens). Exemple : */es mots qui ont le son [ch]*.
- Pour complexifier, on peut également demander plus de mots par familles.

4

Je voudrais

PS
(et +)

Matériel : (joint)

- Des planches de scènes de la vie courante des enfants (la chambre, la cuisine, la salle de bain, la salle de jeux, l'atelier peinture, le pique-nique, la salle de classe, la cantine, la salle de motricité, la cour de récréation).
- Des cartes représentant des éléments isolés de ces différentes scènes (par exemple la pendule, le pot de crayons, ...) sur un support transparent.
- Un sabot par planche (pour les cartes).

Nombre de joueurs :

Cinq joueurs au maximum. En PS, l'enseignant mène le jeu.

Temps de jeu :

Selon le nombre de joueurs et de cartes dans le sabot.

Ne pas dépasser 20 minutes.

But du jeu :

Gagner toutes les images et les placer sur sa planche.

Déroulement :

Distribuer une planche par joueur.

Le meneur de jeu installe les cartes / éléments de chaque planche dans des sabots séparés (les joueurs ne doivent pas voir le contenu des sabots).

Tour à tour les joueurs réclament un élément de leur planche en utilisant la formule : « je voudrais ... ».

Si cet élément figure parmi les cartes du sabot, le meneur donne la carte. L'enfant pose alors celle-ci en superposition sur sa planche.

On peut jouer en un temps donné ou attendre que toutes les cartes d'un ou de tous les sabots aient été trouvées.

Intérêt pédagogique :

Décrire, nommer des objets.

Utiliser un vocabulaire spatial.

Savoir que :

- Il est certainement opportun de décrire collectivement la planche avant de jouer.
- On peut accepter dans un premier temps des descriptions (désignation par la fonction « c'est un truc qui sert à ... » , la place « c'est à côté de ... », la couleur ...)
- Par la suite on peut imposer l'emploi du terme approprié.
- Chez les petits (surtout les premières fois) l'enseignant sera amené à reformuler fréquemment les énoncés des enfants.

5

Images séquentielles

Matériel

12 séries de 3 images chronologiques sur des thèmes proches des enfants, mettant en scène des enfants et/ou leurs parents. Format carte à jouer. Au dos de chaque carte, une partie du dessin d'un serpent qui associée au dessin des 2 autres cartes forme le serpent en entier (sert à la validation du jeu). Un modèle du serpent est à disposition dans le jeu.

Temps de jeu

5 minutes pour 1 série à mettre dans l'ordre.

But du jeu

Mettre 3 images dans l'ordre chronologique.

Déroulement

Les joueurs sont disposés à côté de l'enseignant (pour que les enfants suivent le sens de la lecture gauche/droite).

On pose les cartes l'une sous l'autre sans ordre et l'enseignant demande : « Quelle histoire racontent ces 3 images ? ». Puis : « On va raconter cette histoire en mettant les images dans l'ordre devant nous. » (passage au sens horizontal gauche/droite)

L'enseignant guide les enfants et commente chaque image choisie avec « d'abord » ; « ensuite ou après » ; « enfin ou à la fin ». À la fin, chaque enfant doit dire l'histoire d'une traite. On retourne les 3 images et le dessin d'un serpent apparaît (validation).

Savoir que

- Les premières séries sont très « accompagnées » par l'enseignant.
- Si les enfants jouent en autonomie, le langage est intériorisé et la validation se fait en retournant les 3 images. Dans ce cas, il est préférable d'avoir photocopié un modèle de serpent par enfant. Mais souvent les enfants reconstituent le serpent sans reconstituer l'histoire.
- On peut aussi jouer de la façon suivante : l'enseignant raconte l'histoire, les enfants doivent retrouver les 3 cartes.
- On peut aussi jouer à retrouver les 3 cartes d'une série à partir des cartes de 4 séries mélangées. Faire justifier le choix par les enfants .

Intérêt pédagogique

Construire la chronologie d'une histoire.

Respecter la cohérence des éléments (lieu, personnages...)

Utiliser les connecteurs temporels « d'abord, ensuite, enfin ».

Favoriser la prise de conscience de la permanence du même personnage (il s'agit du même personnage en action).

6

Deux par deux avec Petit Ours

Fin PS
- MS

Matériel :

12 paires de cartes représentant Petit Ours en action.

Temps de jeu :

10 minutes par partie.

But du jeu :

Obtenir le plus de paires.

Déroulement :

Les 24 cartes sont distribuées à 4 joueurs qui les tiennent dans leurs mains sans les montrer à leurs camarades. Chacun leur tour, les joueurs demandent aux autres une carte manquante pour faire une paire. Pour cela, ils doivent la décrire. Celui qui possède cette carte la pose sur la table, et la paire obtenue est étalée devant le joueur qui l'a demandée. Quand les joueurs n'ont plus de cartes, on compte le nombre de paires obtenues par chacun pour savoir qui a le plus de paires.

Interdits :

Montrer sa carte sans la décrire.

Savoir que :

Avant de jouer, il est nécessaire que les enfants voient toutes les cartes et les décrivent (vêtements, actions de Petit Ours Brun).

Pour la première partie, il vaut mieux que les enfants posent leurs cartes devant eux puis fassent leur demande chacun leur tour plutôt que de tenir déjà leurs cartes en main.

Les enfants peuvent utiliser une formule pour demander une carte par exemple ; je voudrais Petit Ours Brun ... (introduction de phrases complexes, relatives notamment).

Intérêt pédagogique

Enrichir le lexique et la syntaxe.

7

Où est l'oiseau ?

PS-MS-GS

Matériel :

- Planches de scènes de la vie courante (le coin jeux de construction, la cantine, la salle de motricité, la cour de récréation) par paires identiques.
- Des petits oiseaux découpés (tous identiques)
- De la gomme à fixer
- Un cache (album de jeunesse debout sur la tranche, par exemple)

Nombre de joueurs :

2 joueurs (ou 2 équipes de 2 joueurs) par paire d'images.

Temps de jeu :

Environ 5 minutes par partie.

But du jeu :

Placer les deux oiseaux à la même place sur chaque planche.

Déroulement :

Chaque paire de joueurs choisit deux images identiques (une planche chacun), puis place le cache de sorte qu'il ne soit plus possible de voir la planche de l'autre. Un des deux joueurs (décidé au départ) place son oiseau quelque part sur son image. L'autre, par un jeu de questions réponses, devra placer le sien exactement au même endroit sur sa propre image.

Interdits :

Ne pas montrer, ne pas regarder les images.

Intérêt pédagogique :

Entrer en communication avec l'autre (questionner, écouter, répondre, ...)

Utiliser un vocabulaire précis : nombreuses descriptions (dénominations d'objets, parties du corps, ...) localisations (vocabulaire spatial).

N.B. Il est toutefois possible de jouer sans maîtriser tout le vocabulaire, en utilisant des stratégies de contournement.

Mettre en place progressivement des stratégies (ne pas commencer par des détails).

Coopérer pour être plus efficace.

Savoir que :

- Commencer par décrire chaque scène avec un petit groupe d'enfants ;
- Il est indispensable que l'enseignant participe au jeu les premières fois (voire toujours en PS). Il peut alors donner à entendre les questions adaptées, le vocabulaire spécifique, ...
- Au début, si on peut reproduire plusieurs fois la même planche, il peut être intéressant de jouer seul (l'adulte) avec plusieurs enfants ; un enfant seul aura du mal à progresser dans les questions. Le groupe peut l'y aider. De plus, chacun est obligé d'écouter les propositions des autres pour avancer dans sa logique.
- De même, mieux vaut jouer ensuite par équipe de deux, puis seul (à deux).
- Il est important de ne pas limiter l'échange aux questions de l'un et aux réponses de l'autre ; les deux joueurs peuvent énoncer, décrire, préciser, ...
- Pour complexifier le jeu, on pourra ensuite limiter à un énoncé minimum les réponses de celui qui a placé l'oiseau (*oui, non*).
- Ce jeu pourrait être proposé à des élèves plus âgés en introduisant des images plus complexes.

8

Loto-actions

Matériel :

Des planches représentant des actions. Des cartes représentant chacune une des actions. (deux jeux sont à disposition dans la valise : un facile et (PS) et un moins facile (PS/MS/GS).

Nombre de joueurs :

Quatre joueurs au maximum plus le meneur.

Temps de jeu :

Entre 15 et 20 minutes.

But du jeu :

Remplir le premier sa carte de loto.

Déroulement :

Le meneur prend le paquet de cartes, en tire une, et annonce aux autres le verbe d'action correspondant.

Les autres regardent sur leur planche et se manifestent s'ils ont l'image qui correspond.

Interdit :

Montrer les images sans nommer.

Intérêt pédagogique :

Comprendre et utiliser un vocabulaire précis.

Utiliser des verbes d'action.

Savoir que :

- Il est indispensable que l'enseignant soit le meneur dans un premier temps. Par la suite un élève pourra tenir ce rôle (à condition que l'enseignant soit présent pour guider et aider, surtout en petite section).
- On peut, dans un premier temps, montrer la carte tout en nommant l'action.
- Il est également possible de faire mimer. Dans ce cas les autres joueurs doivent citer le verbe d'action pour obtenir la carte.



C'est moi qui l'ai !

Matériel :

1) Collection d'images permettant de décrire des actions
(exemple « Boîtier photolangage, Nathan », « loto Petit ours brun, Ravensburger »)
afin de constituer :

- une série de cartes /images
- des plaques de ces mêmes images par 6 (photocopies couleur ou noir et blanc)

2) Une boîte « sabot » (avec cache, ou boîte à chaussures) afin d'éviter que les joueurs puissent en voir le contenu.

Nombre de joueurs :

2 à 4 joueurs + éventuellement un meneur.

Temps de jeu :

Compter de 15mn (2 joueurs) à 25 minutes (4 ou 5 joueurs).

But du jeu :

Remplir sa plaque d'images avant les autres.

Déroulement :

Les joueurs se disposent autour de la table. Distribuer une plaque par joueur, puis disposer dans le sabot les cartes images retournées.

Chacun son tour, un joueur s'empare du sabot, retourne une carte à l'intérieur (sans la montrer), et la décrit aux autres joueurs.

Le joueur qui possède cette image sur sa plaque dit alors : « **c'est moi qui l'ai !** » et peut placer celle-ci sur sa plaque.

Le premier qui remplit sa plaque a gagné.

Le jeu s'arrête quand tous les joueurs ont rempli leur carte.

Interdits :

Ne pas montrer l'image pour celui qui décrit la carte.

Ne pas montrer l'image ou lever le doigt sans parler, pour celui qui a l'image sur sa plaque.

Intérêt pédagogique :

Savoir décrire une image.

Avoir une formulation adaptée.

Utiliser un vocabulaire précis (description, verbes d'action).

Employer des structures de phrases complexes.

Savoir que :

- l'enseignant présente d'abord le jeu en tenant le rôle de meneur, puis les enfants peuvent jouer de manière autonome, en sa présence : il s'assure du respect de la règle, aide à la formulation.
- Ce jeu peut être proposé à des enfants plus jeunes (→ PS) en simplifiant des éléments :
 - nombre de joueurs (plus il y a de joueurs, plus la situation est complexe).
 - nombre d'images par plaque.
 - l'adulte guide la formulation en questionnant les élèves et en reformulant les énoncés. *Exemple : (Adulte)- Qui y a-t-il sur l'image ? (Enfant)- Deux filles. (A)- Il y a deux petites filles, oui, et que font elles ? (E)- à la corde. (A)- Oui, elles jouent à la corde. Alors il y a deux petites filles et elles jouent à la corde. Qui a cette carte ?*
 - les images proposées ont moins de détails, d'éléments différents.
- Chez les grands, on peut aussi proposer des images liées à des thématiques travaillées en classe.
- On peut imposer l'utilisation de certaines structures (chez les plus grands) ; par exemple des propositions juxtaposées ou des relatives...

10

J'entends pareil

MS-GS

Matériel :

15 Planches :

- 5 planches avec le symbole ☾ (rime en fin de mot)
- 10 planches avec le symbole ☆ (rime avec la syllabe initiale)
- 71 jetons-images, possédant l'un des deux symboles, ou les deux.

Nombre de joueurs :

4 à 5 joueurs.

Temps de jeu :

Variable : en fonction des enfants (15 à 20 minutes maxi).

But du jeu :

- remplir sa planche le premier.

Déroulement :

1^{ère} étape : « le premier qui... » (objectif : faire nommer les images)

Tous les jetons-images sont disposés sur la table.

L'enseignant annonce un mot.

L'enfant qui trouve le premier l'image-jeton correspondant au mot énoncé a gagné.

Cette 1^{ère} étape a pour but la familiarisation avec les jetons-images pour lever les ambiguïtés (par exemple : maison/chalet).

2^{ème} étape : 20 jetons-images avec le logo ☾ - 4 joueurs

Toutes les images-jetons sont disposées sur la table.

Les enfants prennent chacun 5 images-jetons, et les posent devant eux.

Puis l'enseignant dispose les 5 planches ☾ au centre de la table.

Il énonce un mot correspondant à une image dessinée sur l'une des planches.

Exemple : « Qui a un mot qui finit comme *coussin* ? »

L'enfant qui possède l'image-jeton dont le mot rime avec le mot énoncé, se débarrasse de sa carte en la plaçant sur la planche correspondante. Les autres enfants valident.

Le premier qui s'est débarrassé de toutes ses images-jetons a gagné.

Le jeu s'arrête quand tous les joueurs ont rempli leur carte.

3^{ème} étape : quand ils connaissent bien le jeu, les enfants peuvent jouer sans adulte, à condition de valider oralement devant les autres.

On procédera de la même façon (3 étapes) avec les mots « qui commencent comme »
(logo ★ , syllabe initiale identique).

Intérêt pédagogique :

Développer la conscience phonologique en identifiant les mots qui ont une syllabe initiale ou finale identique.

Appréhender les relations entre les unités distinctives du langage oral (phonèmes) et celles du système écrit (graphèmes).

Développer le répertoire lexical.

Savoir que :

Parfois, il n'y a qu'une carte appropriée pour un son.

Il est préférable de bien séparer les différents jeux.

La rime étant plus spontanément perçue que l'attaque des mots, le jeu des rimes est à proposer en priorité.

Pour les enfants en réussite, il est nécessaire de proposer les deux étapes.

11

« Retrouve moi vite ! »

Matériel :

35 cartes représentant des enfants dans 9 situations diverses :
(4 cartes pour chaque situation différente) à savoir :

- les mouvements ; les émotions
- les préparatifs du matin (ex : se brosser les cheveux)
- l'école ; les jeux de ballons et de balles
- la communication ; les repas
- les déplacements d'objets ; la chambre d'enfant

Nombre de joueurs :

4 à 6 joueurs.

Temps de jeu :

Environ 20 minutes.

But du jeu :

Récupérer (ou découvrir) le maximum de cartes.

Déroulement :

1^{ère} phase:

étape 1 : Les cartes sont disposées sur la table (ou par terre).

Les enfants choisissent chacun une carte et la décrivent aux autres.

étape 2 : On cherche les images similaires ou pouvant être de la même famille par rapport à l'action décrite : en quoi sont-elles similaires ?

en quoi se différencient-elles ? est-ce la même action qui est représentée ?
(ex : pousser ≠ tirer)

2^{ème} phase : le jeu

Les cartes sont disposées sur la table.

L'enseignant décrit une carte.

Progressivement, l'enseignant donne de moins en moins d'indices dans sa description, jusqu'à ne proposer comme indice pertinent que le verbe d'action.

Exemple : « la petite fille blonde soulève une chaise verte » devient : « un enfant soulève un objet ».

Les enfants doivent retrouver la carte dont il s'agit.
L'enseignant valide.
Le gagnant est celui qui a le plus de cartes en sa possession.

Prolongement possible : « le mime ».

Les cartes sont retournées sur la table ou sur le sol.
Un enfant choisit une carte au hasard, la regarde et la confie à l'enseignant.
Il mime l'action qui figure sur sa carte.
Les autres doivent deviner de quelle action il s'agit.

Intérêt pédagogique :

Savoir décrire une image.
Utiliser un vocabulaire précis adapté à la situation représentée : verbes d'action.

18

Où est caché Bibi ?

PS→GS

Matériel :

- Des images ou photos (prises dans l'un des jeux d'images de la valise (personnages, animaux, lieux, objets,...).
- Un ou plusieurs Bibi(s) : petits personnages miniatures (plus petits que les cartes).

Nombre de joueurs :

6 joueurs maximum.

Temps de jeu :

De 3mn à 10mn selon le nombre de cartes, de « bibis » à retrouver, de la version du jeu.

But du jeu :

Retrouver Bibi caché sous l'une des cartes.

Déroulement :

Un enfant (ou l'enseignant) cache une image de Bibi sous l'une des cartes étalées sur la table.

Les enfants de la classe proposent tour à tour des questions à l'enfant qui a caché l'objet :

« Est-ce que Bibi est caché dans l'armoire ? » (sous l'image représentant l'armoire).

Si ce n'est pas le cas on retourne la carte en question dos vers le ciel.

Un autre enfant retourne une autre image, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'on retrouve Bibi.

Interdits :

Retourner une carte sans rien demander. Imposer la dénomination de l'objet ou du personnage représenté.

Intérêt pédagogique :

Formuler des questions,

Travailler, réutiliser le lexique, des catégories (ex : les meubles, les animaux, ...)

Raisonner avec logique.

Savoir que :

- Il faut d'abord s'assurer que les élèves sont capables de nommer toutes les représentations des cartes. Faire nommer collectivement les éléments.
 - Il est intéressant, avant de jouer à ce jeu, de travailler des catégories de mots.
 - Cela peut être l'occasion de réinvestir du vocabulaire étudié précédemment.
-

Variantes :

- On peut placer plus ou moins de cartes, dans un seul ou plusieurs champs sémantiques.
- On peut ne pas retourner les cartes déjà désignées par des joueurs
→ dans ce cas on travaille en plus la mémoire visuelle, spatiale.
- On peut poser des questions sur l'élément à retrouver sans le nommer.
Exemple : « est-ce que Bibi est caché sous un animal à plumes ? »...
- On peut cacher) plusieurs Bibis à la fois, de tailles différentes (est-ce que le petit Bibi est caché sous ... ?»
Ou cacher deux personnages différents (Bibi et Momo)
→ *dans ce cas il faut sélectionner les informations*
- il peut y avoir deux équipes qui ont chacune un personnage à trouver
→ *décrire précisément et déduire avant les autres.*

13

Bon débarras !

GS/CP

Jeu de cartes sur les morphèmes

Matériel :

- 48 cartes représentant objets ou actions (dessins, photos, schémas...)
- + 9 cartes représentant le mot le plus simple de la famille (morphocartes)
- Un sabot.

Nombre de joueurs :

Peut se jouer à 3, 4, 5, ou 6 joueurs

Temps de jeu :

Compter environ 15mn.

But du jeu :

Abattre toutes ses cartes avant les autres.

Déroulement :

Distribuer de 4 à 8 cartes par joueur (à 6, toutes les cartes peuvent être distribuées. Selon le nombre et le niveau des joueurs, on retire des cartes du jeu).

Chacun son tour, un joueur tire au hasard une des 9 morphocartes.

Tous les joueurs regardent s'ils possèdent des cartes de la même famille (même morphème) dans leur jeu, et se défaussent alors de celles-ci : ils les posent devant eux en nommant chacun leur tour ce que représente leur(s) carte(s). Les autres peuvent alors contester la validité de la défausse.

Après négociation, ou vérification d'après les graphies de la présence d'un morphème identique, les joueurs peuvent poser leur(s) carte(s) dans le sabot (ou la (les) reprendre dans leur jeu si la défausse n'était pas valable).

Interdits :

Ne pas montrer l'image sans nommer ce qu'elle représente.

Ne pas dire à la place d'un autre.

Intérêt pédagogique :

Développement de la conscience phonologique

Repérage de morphèmes identiques, de « familles de mots »

Elargissement du lexique.

Savoir que :

Ce jeu est difficile et nécessite des parties renouvelées.

Les images doivent au préalable avoir été observées, commentées, et nommées.

Certains morphèmes sont plus difficiles à repérer car placés au milieu d'un mot.

Il est important de faire systématiquement le lien avec l'écrit. Certains élèves repèreront d'abord les graphèmes identiques.

Rien n'empêche de compléter le jeu avec d'autres morphèmes (en début de mots, en fin de mots...)

N.B. Les cartes du jeu sont proposées en annexe.

Vous pouvez les imprimer.



Voir le livret d'accompagnement.

Merci d'indiquer dans ce document les jeux que vous avez pratiqué avec vos élèves et de noter vos remarques.

Fin MS - GS

15

Pouët Pouët



Jeu coopératif

16

Le jeu du loup

MS - GS

Matériel :

- Un loup aimanté et son chevalet
- Des habits de loup (à fixer sur le loup)
- Un plateau de jeu
- 30 petits jetons de cueillette (5 fraises, 5 mûres, 5 fleurs, 5 champignons, 5 escargots, 5 papillons)
- Des feuilles avec une face comportant des silhouettes
- 16 jetons ronds pour la pioche
- Un sac à pioche

Nombre de joueurs :

Peut se jouer à 2, 3, 4 joueurs.

Temps de jeu :

Compter environ 15mn.

But du jeu :

Remplir sa feuille avant que le loup ne s'habille entièrement. Tous les joueurs sont ensemble contre le loup.

Déroulement :

Disposer les jetons de cueillette sur le plateau de jeu, les jetons ronds dans le sac à pioche.

Chaque joueur prend une feuille, côté uni (sans silhouettes).

Chacun son tour, un joueur pioche dans le sac un jeton rond (puis l'y remet).

S'il tire un papillon, une fleur, un escargot, une mûre, un champignon ou une fraise, il prend sur le plateau un élément correspondant et le pose sur sa feuille.

S'il tire un trèfle (chance) il peut choisir deux éléments, ou ôter un vêtement au loup.

S'il tire une tête de loup, il choisit un vêtement à poser sur le loup.

Tous les joueurs doivent alors chanter :

« Prom'nons nous dans les bois, pendant que le loup n'y est pas,

si le loup y était il nous mangerait, mais comme il n'y est pas il n'nous mang'ra pas.

Loup y es-tu ? Que fais-tu ? » -« Je mets ma... »

Si tous les jetons du plateau sont pris avant que le loup n'ait pu s'habiller entièrement, les joueurs ont gagné.

Intérêt pédagogique :

Susciter des interactions langagières par la coopération contre le loup (socialisation).
Répéter une comptine, avec impératif, interrogatif, conditionnel, présent, futur.
Nommer les différents vêtements et accessoires.

Savoir que :

On peut jouer avec les silhouettes. Chaque joueur peut garnir sa feuille ou celle d'un de ses partenaires. Cela provoque encore plus d'échanges entre les joueurs.
Vous trouverez d'autres variantes dans le livret du jeu, mais moins intéressantes.

19

Voitures -camions

PS-MS

Matériel :

20 cartes représentant :

- 2 voitures rouges, 2 bleues, 2 vertes, 2 jaunes, 2 blanches.
- 2 camions rouges, 2 bleus, 2 verts, 2 jaunes, 2 blancs.

Cartes dessins à photocopier dans « apprendre la grammaire dès la maternelle » de Mireille Kuhl-Aubertin chez RETZ.

Nombre de joueurs :

Jusqu'à 5 joueurs.

Temps de jeu :

Variable : en fonction des enfants (10 à 15 minutes maxi).

But du jeu :

Reconstituer des paires pour se débarrasser de ses cartes.

Déroulement :

Distribuer les cartes aux joueurs.

Chaque joueur, à son tour, demande à un autre (nommé) une carte qui lui permettra de faire une paire.

Exemple : « je voudrais la voiture rouge »

Intérêt pédagogique :

Identifier et nommer les couleurs.

Dire un énoncé précis.

Utiliser et repérer des marques du féminin (déterminants : le camion, la voiture.

Adjectifs qui changes ou non : vert/verte ; blanc/blanche ou jaune/jaune).

Savoir que :

Tous les enfants ne comprennent pas le principe du jeu du premier coup. Il faut répéter.

Commencer par un petit nombre de cartes (4 maxi par joueur)

L'enseignant commence par nommer chacune des cartes en la montrant. Il indique bien que chaque carte possède son double.

Puis il reformule ou fait compléter les énoncés. Après quelques séances, on impose un énoncé correct pour obtenir la carte (en MS).

20

La petite fille avec un accessoire

PS 
MS

Matériel :

16 cartes représentant :

2 fois une petite fille avec un balai, 2 avec une pelle, 2 avec un chapeau, 2 avec une raquette, 2 avec un ballon, 2 avec un seau, 2 avec un panier, 2 avec un parapluie.

Cartes dessins à photocopier dans « apprendre la grammaire dès la maternelle » de Mireille Kuhl-Aubertin chez RETZ.

Nombre de joueurs :

Jusqu'à 4 joueurs.

Temps de jeu :

Variable : en fonction des enfants (10 à 15 minutes maxi).

But du jeu :

Reconstituer des paires pour se débarrasser de ses cartes.

Déroulement :

Distribuer les cartes aux joueurs.

Chaque joueur, à son tour, demande à un autre (nommé) une carte qui lui permettra de faire une paire.

Exemple : « je voudrais la petite fille avec un balai »

Intérêt pédagogique :

Identifier et nommer des accessoires simples.

Dire un énoncé précis.

Utiliser le bon déterminant (un, une).

Savoir énoncer une phrase complexe (avec complément)

Savoir que :

Tous les enfants ne comprennent pas le principe du jeu du premier coup. Il faut répéter.

Commencer par un petit nombre de cartes (4 maxi par joueur)

L'enseignant commence par donner la bonne formulation en montrant la carte.

Puis il reformule les énoncés des élèves ou fait compléter en questionnant.

Après quelques séances, il impose un énoncé correct pour obtenir la carte (en MS).

21

Le garçon avec un seau et une pelle

MS-GS

Matériel :

32 cartes représentant :

1 garçon avec un ou deux accessoires (pelle et/ou seau), ; chaque accessoire peut avoir des couleurs différentes : brun, rouge,

Cartes dessins à photocopier dans « apprendre la grammaire dès la maternelle » de Mireille Kuhl-Aubertin chez RETZ.

Nombre de joueurs :

Jusqu'à 4 joueurs.

Temps de jeu :

Variable : en fonction des enfants (15 à 20 minutes maxi).

But du jeu :

Reconstituer des paires pour se débarrasser de ses cartes.

Déroulement :

Distribuer les cartes aux joueurs.

Chaque joueur, à son tour, demande à un autre (nommé) une carte qui lui permettra de faire une paire.

Exemple : « je voudrais le garçon avec une pelle rouge et un seau violet » (ou avec une pelle ... et sans seau, ...)

Intérêt pédagogique :

Identifier et nommer des accessoires simples.

Dire un énoncé précis.

Savoir énoncer une phrase complexe (avec un complément plus ou moins long comportant une ou deux prépositions).

Utiliser les bons déterminants (en genre) et marquer le masculin ou féminin des adjectifs (quand il faut).

Savoir que :

Commencer par un petit nombre de cartes (4 maxi par joueur)

L'enseignant commence par donner la bonne formulation en montrant la carte.

Puis il reformule les énoncés des élèves ou fait compléter en questionnant.

Après quelques séances, il impose un énoncé correct pour obtenir la carte (en MS).

22

Les souris dans la neige

MS-GS

Matériel :

16 cartes (huit paires) représentant :

Une souris qui fait de la luge (sur une coquille de noix), une souris qui fait du ski, une souris qui fait une boule de neige, une souris qui tire un traîneau sur lequel il y a une autre souris et un cadeau. Trois souris qui font un bonhomme de neige, trois souris qui chantent près d'un réverbère, trois souris qui décorent un sapin, deux souris qui font du patin à glace.

Cartes dessins à photocopier dans « apprendre la grammaire dès la maternelle » de Mireille Kuhl-Aubertin chez RETZ.

Nombre de joueurs :

Jusqu'à 4 joueurs.

Temps de jeu :

Variable : en fonction des enfants (10 à 15 minutes maxi).

But du jeu :

Reconstituer des paires pour se débarrasser de ses cartes.

Déroulement :

Distribuer les cartes aux joueurs.

Chaque joueur, à son tour, demande à un autre (nommé) une carte qui lui permettra de faire une paire.

Exemple : « je voudrais la souris qui fait du ski ».

Intérêt pédagogique :

Identifier et nommer des actions.

Savoir énoncer une phrase complexe (avec une subordonnée relative)

Utiliser les bons déterminants numériques.

Savoir que :

Commencer par un petit nombre de cartes (4 maxi par joueur)

L'enseignant commence par donner la bonne formulation en montrant la carte.

Puis il reformule les énoncés des élèves ou fait compléter en questionnant.

Après quelques séances, il impose un énoncé correct pour obtenir la carte (en GS).

Plusieurs énoncés corrects peuvent être proposés ou acceptés.

23

Les poissons qui font des bulles

GS

Matériel :

20 cartes (dix paires) représentant :

Un ou deux - petit(s) ou gros - poisson(s) - rouge(s) ou vert(s) - qui font ou ne font pas des bulles.

Cartes à photocopier dans « apprendre la grammaire dès la maternelle » de Mireille Kuhl-Aubertin chez RETZ.

Nombre de joueurs :

Jusqu'à 4 joueurs.

Temps de jeu :

Variable : en fonction des enfants (10 à 15 minutes maxi).

But du jeu :

Reconstituer des paires pour se débarrasser de ses cartes.

Déroulement :

Distribuer les cartes aux joueurs.

Chaque joueur, à son tour, demande à un autre (nommé) une carte qui lui permettra de faire une paire.

Exemple : « je voudrais la souris qui fait du ski ».

Intérêt pédagogique :

Savoir énoncer une phrase complexe (avec une subordonnée relative affirmative ou négative). Conjuguer le verbe faire à la 3^{ème} personne (singulier ou pluriel).

Savoir que :

Commencer par un petit nombre de cartes (4 maxi par joueur)

L'enseignant commence par donner la bonne formulation en montrant la carte.

Puis il reformule les énoncés des élèves ou fait compléter en questionnant.

Après quelques séances, il impose un énoncé correct pour obtenir la carte (en GS).

Pour les plus à l'aise faire varier les formulations de demande. Ex : « je demande à Pierre les poissons qui... ; je demande à Farid si il a les.... ; je demande à Julie qu'elle me donne les... ; je voudrais les... ; as-tu le poisson qui... ».

On peut chanter en classe la chanson du poisson (P. Chêne).

24

Les clowns funambules

GS

Matériel :

20 cartes (dix paires) représentant :

Un clown dans des positions différentes, réalisant deux actions simultanées, avec ou sans accessoire et vêtu d'habits de couleurs différentes.

Cartes dessins à photocopier dans « apprendre la grammaire dès la maternelle » de Mireille Kuhl-Aubertin chez RETZ.

Nombre de joueurs :

Jusqu'à 4 joueurs.

Temps de jeu :

Variable : en fonction des enfants (15 à 20 minutes maxi).

But du jeu :

Reconstituer des paires pour se débarrasser de ses cartes.

Déroulement :

Distribuer les cartes aux joueurs.

Chaque joueur, à son tour, demande à un autre (nommé) une carte qui lui permettra de faire une paire.

Exemple : « je demande le clown en veste violette et pantalon à rayures rouge et roses, en équilibre sur un fil et tenant un parapluie ».

Intérêt pédagogique :

Décrire précisément une image (habits, accessoires, actions)

Décrire deux actions simultanées.

Savoir énoncer une phrase complexe (avec plusieurs propositions)

Réinvestir des éléments syntaxiques vus dans les jeux précédents.

Localiser un personnage par un verbe d'action (assis, en équilibre, suspendu...).

Utiliser des prépositions (avec/sans) des participes (vêtu, tenant, ...), des couleurs...

Savoir que :

Les enfants risquent de se perdre dans des détails inutiles. Laisser faire.

Faire compléter les énoncés en questionnant, puis faire essayer de donner les bonnes informations en une fois.

Après quelques séances, imposer un énoncé correct pour obtenir la carte.

25

Loto des sentiments

MS-GS

Matériel :

- 2 planches représentant des visages exprimant un sentiment : satisfait, mécontent, joyeux, inquiet, malheureux, sérieux, gourmand, triste, en colère, effrayé, souriant.
- 10 cartes présentant les mêmes images.

Nombre de joueurs :

3 joueurs.

Temps de jeu :

10 minutes maxi.

But du jeu :

Remplir sa planche en y superposant les cartes identiques.

Déroulement :

Distribuer les planches aux joueurs. Le troisième joueur, « meneur », (qui peut être l'enseignant) prend les cartes.

Chaque joueur, à son tour, demande oralement au meneur une carte qu'il a sur sa planche.

Exemple : « je demande le monsieur malheureux ».

Intérêt pédagogique :

Nommer les sentiments.

Comprendre un sentiment exprimé oralement et y associer une image.

Utiliser éventuellement des prépositions « le monsieur qui est... ».

Savoir que :

Il est indispensable de consacrer un temps suffisamment conséquent pour décrire et commenter chaque image.

C'est l'enseignant qui, au final, donne à entendre le mot ou l'expression correcte.

Dans un premier jeu, l'enseignant, qui dispose des cartes, annonce un sentiment, et ce sont les enfants qui écoutent, enregistrent le message, et disent s'ils retrouvent ce dessin sur leur planche.

26

Le Zoom

MS-GS

Matériel :

- Des planches représentant des scènes faisant appel à un vécu des élèves (exemple : l'accueil à l'école)
- des cartes représentant un détail (le zoom) de cette scène.

Nombre de joueurs :

4 joueurs (selon le nombre de planches et de cartes détail).

Temps de jeu :

Très rapide (5 mn)

But du jeu :

Associer, par la description, un détail et la vue d'ensemble.

Déroulement :

Distribuer une carte ou une planche par joueur.

Chaque joueur muni d'une carte la décrit le plus précisément possible (en une fois) pour que celui qui possède ce détail sur sa planche puisse le retrouver.

Si les « paires » sont reconstituées, c'est gagné !

Intérêt pédagogique :

Décrire précisément un personnage (fille, garçon, monsieur, dame, vêtements, attitude, accessoires...).

Recevoir et comprendre un message.

Retrouver l'élément décrit sur sa vue d'ensemble (associer plan serré/plan large, isoler des éléments).

Savoir que :

Au début il faut étayer le discours des enfants (notamment en questionnant pour inciter à préciser).

Cela peut être celui qui a le plan large qui questionne.

Plusieurs joueurs peuvent avoir une image zoomées d'une même planche.

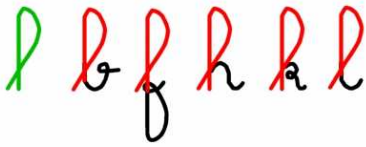
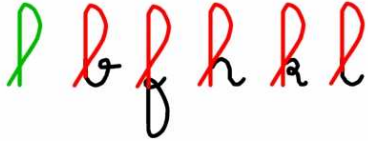
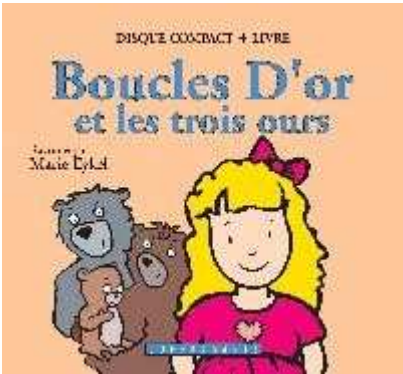
Les « zooms » peuvent être plus ou moins « serrés ».

Un même plan large peut avoir plusieurs grossissements différents.

Bon débarras : annexe

Familles de mots retenues :

bras brassard bracelet brasse embrasser brassée bras de fer brassière	chaussure chausson (pantoufle) chausse-pied chaussettes chausson (aux pommes) chausser/déchausser chausseur chaussures	pas fer à repasser passant (de ceinture) passage (piétons) passoire passager passeport passerelle
table tablier tableau (d'école) tableau (de peinture) tableau (double entrée) tablette (de chocolat) établi table à repasser	boucle (d'écriture) bouclés (cheveux) boucle (de ceinture) boucle (d'oreille) Boucle d'or boucle (d'écriture)	rouleau (de peinture) Rouleau (vague) rouleau (à pâtisserie) roulade roulotte roulette dérouleur Roule galette roulé au chocolat
Glace (en cornet) glace (en cornet) glace (miroir) glacier (marchand) glacier (montagne) glacière glaçon brise-glace	bouche bouche d'égout boucherie tire-bouchon bouchon embouchure (trompette) embouchure (fleuve) le boucher bouchon (embouteillage)	fillette noisette brouette dînette trompette trottinette brochette courgette moulinette

	 famille boucle	
 cheveux bouclés	 boucle de ceinture	 boucles d'écriture
 Boucles d'or		 boucles d'oreilles

	 famille <u>chaussures</u>	 chausser
 chausse-pieds	 chausseur	 chaussures
 chaussons	 chausson aux pommes	 chaussettes



table à repasser



famille table

Etat quantitatif des cours d'eau en 2003 :

Cours d'eau	Station	DCR m3/s	DOE m3/s	VCN10 m3/s	Nombres de jours < DCR
Sèvre	Ricou	0,655	1,06	0,2	56
Niortaise	Triffardière	2	2,75	1,2	78
Charente	Vindelle	2,5	3	2,3	16
	St Savinien	5	12	7	0
Touvre	Foulpougne	5,1	6,5	4,7	40
Boutonne	Moulin de Châhre	0,4	0,8	0,27	34
Seudre	St André de Lidon	0,025	0,1	0,008	60
Clain	Pont St Cyprien	1,7	2,4	1,4	13
Thouaret	Luzay	0,02	0,04	0,002	87

Source : DIREN Poitou-Charentes

tableau (à double entrée)

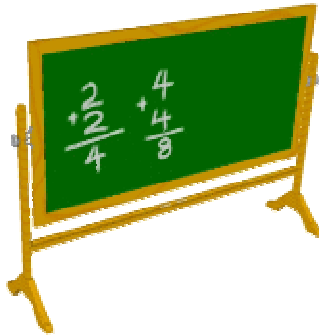


tableau (d'école)



table



tablette (de chocolat)



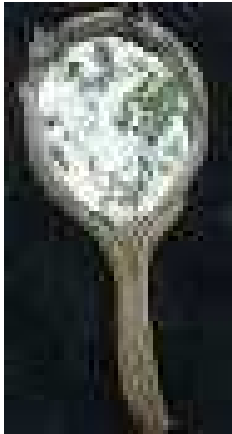
tablier



tableau (de peinture)



établi



glace (miroir)



famille glace



brise-glace



glace



glacière



glace (miroir)



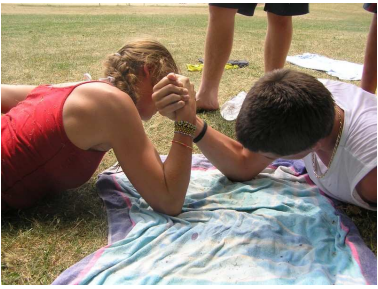
glaçons



glacier
(marchand de glaces)



glacier
(en montagne)

	 bras famille <u>bras</u>	 Bras de fer
 brassard	 bracelet	 brassière
 brasse	 embrasser	 brassée

	 famille <u>pas</u>se	 passoire
 Passage (piétons)	 passager	 Fer à repasser
 passant	 passeport	 passerelle



Roule galette



famille rouleau



roulé (au chocolat)



roulette



rouleau à pâtisserie



roulotte



roulade



dérouleuse



rouleau (vague)



bouchon



famille bouche



Bouche d'égout



tire-bouchon



boucherie



bouchon (embouteillage)



embouchure



boucher



embouchure (fleuve)



brouette



famille fillette



brochette



dînette



moulinette



trottinette



courgettes



trompette



noisettes

