

DES JEUX POUR DEVELOPPER LES COMPETENCES LANGAGIERES

Pour apprendre à :

- Nommer : employer un vocabulaire précis, se passer du geste et des déictiques, trouver des situations qui obligent l'enfant à dire.
- Comparer : employer le vocabulaire spatial pour comparer 2 images : « Sur l'image de gauche, les défenses de l'éléphant sont pointées vers le haut alors qu'à droite, elles sont tournées vers le bas. »
- Décrire : décrire l'image pour la faire deviner, décrire la stratégie employée pour réussir.
- Expliquer : expliquer à un groupe d'élèves les règles du jeu.
- Justifier : dire pourquoi on fait cette hypothèse : « je pense que c'est le Petit Chaperon Rouge parce qu'il porte un panier. »
- Argumenter : « je pense que ce n'est pas possible parce que sur l'image il y a un bateau et l'histoire du Petit Chaperon Rouge se passe dans la forêt. »
- Ecouter les autres
- Prendre la parole à son tour.
- S'exprimer de façon compréhensible.
- ...

tout en jouant.

Le travail sur ces jeux s'inscrit dans la durée : pour que tous les enfants aient le temps de s'approprier les consignes, de comprendre ce qu'on attend d'eux, de faire des erreurs, d'y remédier et de faire des progrès.

(voir l'exemple de programmation joint)

Afin de permettre à tous les élèves de prendre la parole et de progresser, l'enseignant propose à certains moments des séances en petits groupes de besoins : petits parleurs, pauvreté lexicale, difficultés d'ordre syntaxique, problèmes de prononciation...

1. Le jeu du portrait, du qui est ce ?

Objectif : Apprendre à catégoriser, à se créer des images mentales, à mémoriser les indices successifs. Formuler des questions en anticipant la réponse.

Il s'agit de faire deviner un personnage, un animal, un titre de livre.....
Les joueurs posent des questions auxquelles le meneur de jeu répond.
Celui qui devine le premier a gagné.

Evolution suivant les classes et les compétences des élèves :

De...	à...
<ul style="list-style-type: none">• La catégorie est annoncée : il faut trouver un animal, un élève de la classe...	<ul style="list-style-type: none">• Le meneur de jeu n'annonce rien.
<ul style="list-style-type: none">• L'enseignant fournit des images ou des photos (les élèves procèdent alors par élimination des intrus).	<ul style="list-style-type: none">• Pas d'images.
<ul style="list-style-type: none">• Les images sont peu nombreuses : 4	<ul style="list-style-type: none">• Il y a beaucoup d'images.
<ul style="list-style-type: none">• Chaque élève a un jeu d'images qu'il peut manipuler ou les images sont affichées au tableau.	<ul style="list-style-type: none">• Pas d'images.
<ul style="list-style-type: none">• La formulation des questions est laissée libre.	<ul style="list-style-type: none">• Les questions doivent amener à une réponse par oui ou par non.
<ul style="list-style-type: none">• Les élèves proposent la solution dès qu'ils ont une idée.	<ul style="list-style-type: none">• Il faut avoir obtenu 2 « oui » successifs pour proposer une réponse. Cette contrainte permet d'éviter les questions trop directes : « Est-ce que c'est Marion ? ».

Variante :

- Le meneur de jeu fait une description de l'image ou de l'objet ou du personnage. Après chaque indice, il demande qui a une idée.
- Le rôle de meneur de jeu est tenu par l'enseignant ou par un élève.

Aides pour les élèves qui ont des difficultés :

- On procède à des échanges de procédures : « comment tu fais pour trouver ? ».
- Au cours du jeu, on récapitule régulièrement ce qu'on sait : c'est un garçon, il est dans la classe, il a les cheveux noirs...
- On liste les questions qui facilitent la catégorisation : certaines questions permettent d'éliminer rapidement (c'est un garçon ?).

2. (variante) La boîte mystère :

Objectif : Apprendre à catégoriser, à se créer des images mentales, à mémoriser les indices successifs.

Il s'agit de deviner l'objet qui est caché dans la boîte.

La catégorisation amènera les élèves à remarquer les différentes classes possibles. L'objet se caractérise par :

- sa forme,
- sa matière,
- sa couleur,
- l'utilisation qu'on peut en faire,
- le lieu dans lequel on l'utilise ;

mais avec les plus grands, on pourra aussi s'intéresser à :

- la longueur du mot : le nombre de syllabes, le nombre de lettres,
- le genre : féminin ou masculin.

Evolution suivant les classes et les compétences des élèves :

De...	à...
<ul style="list-style-type: none">• La catégorie est annoncée : Outil, jeu, animal...	<ul style="list-style-type: none">• Le meneur de jeu n'annonce rien.
<ul style="list-style-type: none">• L'enseignant affiche des images ou des photos : l'objet mystère en fait partie (les élèves procèdent alors par élimination des intrus).	<ul style="list-style-type: none">• Pas d'images.
<ul style="list-style-type: none">• Les images sont peu nombreuses : 10	<ul style="list-style-type: none">• Il y a beaucoup d'images.
<ul style="list-style-type: none">• Chaque élève a un jeu d'images qu'il peut manipuler ou les images sont affichées au tableau.	<ul style="list-style-type: none">• Pas d'images.
<ul style="list-style-type: none">• La formulation des questions est laissée libre.	<ul style="list-style-type: none">• Les questions doivent amener à une réponse par oui ou par non.
<ul style="list-style-type: none">• Les élèves proposent la solution dès qu'ils ont une idée.	<ul style="list-style-type: none">• Il faut avoir obtenu 2 « oui » successifs pour proposer une réponse. Cette contrainte permet d'éviter les questions trop directes : « Est-ce que c'est Marion ? ».

Aides pour les élèves qui ont des difficultés :

- On procède à des échanges de procédures : « comment tu fais pour trouver ? ».
- Au cours du jeu, on récapitule régulièrement ce qu'on sait : c'est un garçon, il est dans la classe, il a les cheveux noirs...
- On liste les questions qui facilitent la catégorisation : certaines questions permettent d'éliminer rapidement (c'est un garçon ?).

3. La boîte aux trésors :

Objectif : mémoriser et réutiliser le vocabulaire découvert

Elle peut faire suite au jeu de la boîte mystère : les objets découverts sont collectionnés et chaque jour, il faut se rappeler et nommer le contenu de la boîte.

La boîte peut être constituée d'objets ayant trait au thème du moment : les objets qui se rapportent à Noël : une guirlande dorée, une boule rouge, une étoile brillante... , les objets caractéristiques d'une couleur : le sapin vert, le nuage gris, le soleil jaune...

Elle peut aussi être, en début d'année, constituée d'objets que les enfants apportent de la maison.

Pour les plus grands, cette boîte peut contenir des mots qui comportent le même son.

Elle peut aussi renfermer « des trésors de mots » : ce sont les mots peu connus que les élèves découvrent au cours des lectures :

- Des noms d'objets : le fuseau de la Belle au Bois Dormant, le dé de Poule Rousse
...
- Des adjectifs : grassouillette, exquise...
- Des formulettes : tire la chevillette et la bobinette cherra...
- Des mots appris dans les différents projets de classe, dans le domaine « découvrir le monde » : matières, formes...

4. Le jeu de l'image cachée :

Objectif : apprendre à décrire ce qu'on voit et à imaginer ce qu'on ne voit pas.

Se constituer des images mentales, reconstituer une image à partir de fragments.

Justifier ses hypothèses.

L'enseignant choisit un image (image, affiche, tableau, couverture ou illustration d'album agrandie, photo...). Il la recouvre entièrement d'un papier opaque dans lequel il découpe des fenêtres qui seront ouvertes l'une après l'autre dans un ordre choisi par l'enseignant. Il numérote ces fenêtres afin de montrer des fragments de plus en plus significatifs.

Le but de jeu est de découvrir l'image. A l'ouverture de chaque fenêtre les élèves décrivent ce qu'ils voient, formulent des hypothèses sur l'image cachée et justifient ces hypothèses.

L'ouverture d'une nouvelle fenêtre permet de valider ou d'invalider les propositions.

Le jeu des erreurs :

Objectif : Décrire, comparer, expliquer. Discriminer finement au niveau visuel. Utiliser le vocabulaire spatial, utiliser un lexique précis. Justifier, argumenter. Ecouter.

2 images sont affichées (agrandies si elles servent collectivement). Elles comportent un certain nombre de différences.

Laisser un temps d'observation et demander aux élèves de décrire ces erreurs. Les élèves n'ont pas le droit de se lever pour montrer, ils doivent essayer de se passer des gestes pour uniquement décrire :

« Sur l'image de gauche, les défenses de l'éléphant sont pointées vers le haut alors qu'à droite, elles sont tournées vers le bas. »

« Le drapeau qui flotte en haut du bateau est plus petit sur l'image de gauche que sur celle de droite. »

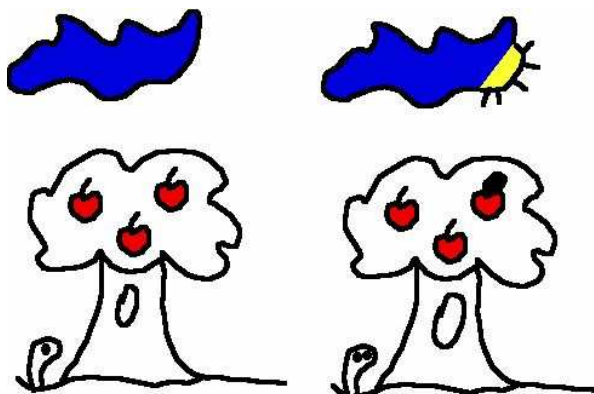
Evolution suivant les classes :

- Différences grossières, évidentes ou détails.
- Ajouts et suppressions ou changements de direction (gauche, droite, bas, haut), d'orientation (de face, de profil, de dos).
- L'enseignant annonce ou pas le nombre d'erreurs.
- Les élèves retrouvent ensuite individuellement toutes les erreurs énoncées sur les mêmes images en petit format.





TROUVE LES 7 DIFFÉRENCES
ENTRE LE PÈRE-NOËL ET SON DOUBLE



Vous trouverez des images sur Internet en tapant dans votre moteur de recherche « jeu des erreurs ».

Par exemple : <http://tipirate.net/imprimer/erreurs/index.html>

5. Retrouve la bonne image :

Objectif : Décrire, comparer, développer la discrimination visuelle.

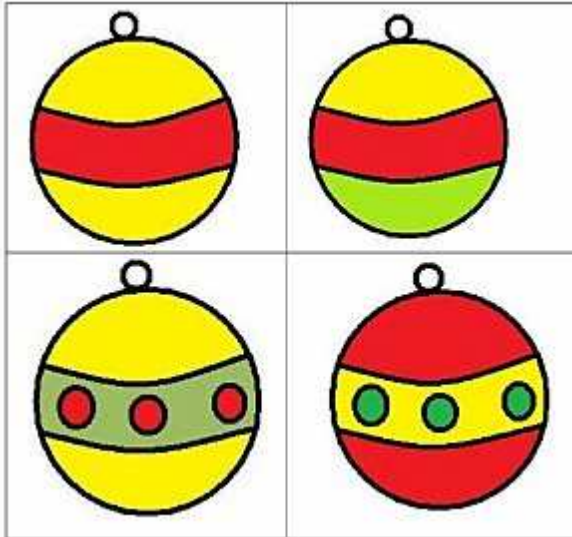
4 images sont affichées. Elles sont légèrement différentes, seuls des détails les distinguent.

Un élève choisit une image et la décrit jusqu'à ce que ses camarades aient trouvé de quelle image il s'agit.

Celui qui propose une image doit essayer de justifier son choix en énonçant tous les critères qui lui ont permis de faire cette proposition.

Evolution suivant les classes et les compétences des élèves :

De...	à...
<ul style="list-style-type: none"> L'élève qui décrit voit les 4 images. 	<ul style="list-style-type: none"> Il est retourné et ne voit que l'image qu'il doit décrire.
<ul style="list-style-type: none"> Le groupe classe a le droit de poser des questions. 	<ul style="list-style-type: none"> Aucune question, l'élève doit seulement décrire.
<ul style="list-style-type: none"> L'enseignant ôte les images intruses au fur et à mesure des découvertes. 	<ul style="list-style-type: none"> Toutes les images restent affichées
<ul style="list-style-type: none"> Il faut choisir entre 3 ou 4 images. 	<ul style="list-style-type: none"> Il faut choisir entre 5,6,8 images.
<ul style="list-style-type: none"> Les différences portent sur des évidences. 	<ul style="list-style-type: none"> Les différences portent sur des détails.



Vous trouverez des exemples de jeux dans les ouvrages des éditions ACCES : compétence mémoire et 70 jeux de logique destinés aux élèves de 2 à 6 ans.

6. Le jeu des devinettes :

Ce jeu peut servir pour retrouver le contenu de la boîte aux trésors ou fonctionner seul.

Objectif : écouter un énoncé et se construire une image mentale à partir des indices verbaux fournis.

L'enseignant énonce une devinette.
Les élèves doivent trouver la réponse.

Evolution suivant les classes et les compétences des élèves :

De...	à...
<ul style="list-style-type: none"> • L'enseignant a affiché une série d'images. Le mot correspond à l' devinette fait partie de ces images. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pas d'images.
<ul style="list-style-type: none"> • L'enseignant a énoncé une catégorie : « aujourd'hui, je vais vous faire deviner <ul style="list-style-type: none"> ➤ des animaux, ➤ des outils, ➤ des titres de livres, ➤ des aliments, ➤ des mots dans lesquels on entend [i]... » 	<ul style="list-style-type: none"> • Aucune catégorie n'est définie.

<ul style="list-style-type: none"> • Il faut choisir entre quelques images. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il faut choisir entre beaucoup d'images.
<ul style="list-style-type: none"> • Le mot recherché est simple, courant, il fait partie du vocabulaire courant. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le mot recherché est peu usité.

Exemples de devinettes :

- Je suis un fruit et une couleur.
- Je suis un légume, je suis rose et blanc et je pousse dans la terre.
- C'est une personne chez qui tu vas acheter des médicaments.
- Je brille la nuit au milieu des étoiles, je suis parfois ronde, parfois j'ai la forme d'un croissant.
- On m'achète à la boulangerie et on me mange en tartines.