

Les jeux

Voici la synthèse d'une formation sur les jeux, par Hayda Silva.

1- Le tirage au sort

Les enfants répondent mieux au destin qu'à moi. (on peut « tricher » avec un dé) pour passer au tableau, pour constituer des équipes.. L'enjeu du tirage au sort peut être un gage ou un cadeau.

- les comptines :
 - amstramgram, bourre et bourre et ratatam, pique et pique et colégram, ams tram gram, pic et dame
 - une poule sur un mur qui picote du pain dur, picoti picota, lève la queue et puis s'en va
 - pomme de reinette et pomme d'api, d'api d'api rouge, pomme de reinette et pomme d'api, d'api d'api gris
 - une souris verte qui courait dans l'herbe, je l'attrape par la queue, je la montre à ces messieurs, ces messieurs me disent : trempez la dans l'huile, trempez la dans l'eau, ça fera un escargot tout chaud
 - combien faut il de boulets de canon pour effacer la ville de Lyon? $X - 1, 2, \dots, X$
 - cf Petreault Françoise et al- les plus belles comptines des petits lascars- 1 à 4 ans- avec un CD de 21 comptines- Paris : Didier jeunesse, 2001- 57 p
- dire le chiffre le plus proche de celui de l'animateur
- désigner quelqu'un par l'initiale ou la finale du nom, du prénom, le mois de naissance
- distribuer des jetons de couleur différente/des mots de la même famille/des verbes conjugués/ des paires de cartes féminin-masculin, antonymes, synonymes, paires minimales...
- choisir celle/celui/ceux qui a/ont les cheveux courts, le plus grand nombre de bagues, des chaussures à lacets, le prénom le plus court/ le plus long..
- faire participer le prochain qui franchit le seuil, le premier qui rit, celui qui a lu
- tourner en aveugle
- attribuer un rôle spécifique au gagnant/perdant du jeu précédent
- désigner un chef d'équipe qui constitue l'équipe
- dire le mot le plus long
- réussir à fredonner un air le plus longtemps avant d'avoir besoin de prendre de l'air
- jeter un dé : **dés**
- pile ou face : **pièce**
- la courte paille : **des bâtonnets** ou des lignes dessinées
- pair ou impair? Dans quelle main? : **bâtonnet, dés, jetons, doigts**

- le dernier sera premier : **bâtonnets, jetons**, mains sur un bâton, **petits objets**, âge...
- combien en tout? : **dés, pièces, jetons**, doigts, âge, voyelles...
- qui frappera le premier? : les doigts, qui rira le premier (avec une plume)
- un deux trois, hop là! : les mains sur la table (face sur table ou vers plafond)
- la ronde : villes commençant par la même lettre, mots contenant un même phonème
- chi fou mi : caillou, puits, feuille, ciseaux

2- Les brise-glaces

Nom	objectif	déroulement	matériel	variantes
<u>Zip zap</u>	Apprendre à se connaître	A zip nommer son voisin de droite, à zap nommer son voisin de gauche, à zip zap changer de place		
<u>Les étoiles à ... branches</u>	Apprendre à se connaître	Lorsque l'animateur indique « étoile à ... branches », se prendre par la main par groupe de ... personnes et échanger les informations indiquées.	Un tambourin	<i>Échanger des cartes de vêtements... pour compléter un personnage. Chacun reçoit une carte animal : que mangez vous? Où habitez vous?</i>
<u>Viens avec moi</u>	Partager les informations reçues dans le jeu précédent	Demander au groupe de constituer un grand cercle puis demander aux joueurs d'inviter un camarade à changer de place en justifiant leur choix « viens à côté de moi parce que... »		<i>Que les animaux de la même famille se regroupent.</i>

3- Objectifs grammaticaux

- Jeu de Glic : On conjugue tous les verbes au présent (un jeton pour je, un pour tu....). Fabriquer ou faire fabriquer un corpus de cartes pour chaque équipe de deux joueurs. Etaler à tour de rôle ses cartes après avoir fait un pari (je mange). Le joueur dont la carte sort en premier remporte le point. Le premier joueur à accumuler un nombre donné de points à gagné. Des cartes de 10 verbes et 12 jetons (6 par personnes). *Les genres féminin ou masculin, les nationalités, la phonétique, les couleurs, les fruits*

- Jeu de Bataille : Être le premier à poser sa main sur le tas de cartes lorsque la carte annoncée coïncide avec la carte posée, afin de se débarrasser en premier de ses cartes. Celui qui pose la main en dernier ramasse toutes les cartes du tas. **Même matériel que précédemment avec des images ou des mots**
- Jeux de mains : Faire retrouver un item le plus rapidement à chaque équipe (3 équipes de 7) et faire effectuer la consigne indiquée. Ce jeu est illustrée par « verbes en mains, verbes malins ». attention au sens de la main. **Jeu des mains (fabriqué par les enfants) auquel on ajoute les consignes.** Variante avec des chiffres, Trouver une phrase avec ce verbe, des personnages à retrouver



- Jeu des catégories (jeu du bac) : Par équipe de 3 répondre à des questions de conjugaison. Essayer d'obtenir un maximum de points en choisissant de répondre aux questions indiquées dans les cases les mieux cotées en 30 secondes. La première équipe qui trouve le mot emporte les points et entoure la case, les autres la barre. Au sein de l'équipe, on ne peut répondre deux fois de suite. Il ne faut pas répondre sur une case déjà prise. Puis on change d'équipe. Quand on a fini, on compte les points. **Cf tableau ci-dessous.** Avec conjugaison, vocabulaire.

	Adjectif féminin	Adjectif pluriel	adverbe	Connecteur logique	pronom
ABCD	3	1	2	2	1
EFGH	2	3	2	3	1
IJKLM	3	2	1	3	2
NOPQR	1	2	3	1	3
STUV	3	3	1	2	1

4- Objectifs de communicatifs : compréhension orale

- le récit en langue complètement étrangère : raconter une histoire bien connue sans recourir au linguistique. Faire réfléchir à ce qui permet malgré tout la compréhension. éventuellement, faire raconter de courtes histoires selon la même modalité par deux ou trois participants; le groupe tâche de retrouver l'histoire
- Histoire à trous : retrouver le texte d'une histoire en devinant l'option correcte. Discuter éventuellement sur les indices de faire le bon choix. cf **Ionesco, E. conte n°4, Paris, Gallimard, 1985**
- écoute bien : demander aux joueurs de répondre à la ou aux questions indiquées par la dé. Le questionnaire est plus vivant car réglé par le hasard. C'est l'équipe qui joue ensemble. des cartes (6 questions par carte) et un dé. *C'est aussi possible avec une image à décrire que l'on*

cache, une bande audio.

5- objectifs communicatifs : expression orale

- cuicui : mettre en scène une situation donnée en utilisant uniquement des moyens non linguistiques de communication.
- J'te gage que : faire jouer **des canevas de jeu de rôles** auxquels on a ajouté des contraintes non linguistiques quelque peu farfelues. Faire deviner par le groupe quelles étaient les contraintes imposées.
- Geste arrêté : au cours d'une improvisation, imprimer un tour nouveau à la situation à partir d'un geste déclencheur. Quand on tape dans les mains on arrête l'improvisation et quelqu'un complète l'improvisation en venant avec la première personne.
- Histoire interrompue : faire durer le plus longtemps possible le récit lu par l'animateur, en lui posant des questions correctement formulées. Lire une fois l'histoire et noter le temps. Relire l'histoire avec les questions du public et l'histoire doit durer trois fois plus longtemps. **Il faut un chronomètre.**

6- objectifs communicatifs : compréhension écrite

- le dernier sera le premier : faire lire **un document** en une minute, puis faire retrouver le plus d'éléments s'y rapportant (contenu, organisation, analyse, interprétation). Le dernier joueur à pouvoir apporter une information pertinente a gagné.
- Puzzle textuel : faire reconstituer un **texte dans le désordre** puis procéder à une autovérification (avec une image). *On peut aussi associer des sons, du vocabulaire, des éléments de grammaire, deux concepts, des définitions.* L'autovérification peut se faire avec une image, avec un élément commun au dos des cartes (comme un croix....)
- Les cercles concentriques : faire reconstituer **des textes** à partir d'indices échangés par les participants, divisés en deux grands cercles qui se font face et qui tournent au signal de l'animateur. Le cercle intérieur tourne vers la droite, le cercle extérieur tourne vers la gauche. Quand on s'arrête on échange une information avec la personne en face. *On peut aussi associer des personnages (avec des cheveux, des vêtements particuliers....)*

7- Objectifs communicatifs : expression écrite

- A chacun son histoire : à partir d'un récit bref, dicter un court canevas en ménageant dans le récit des blancs (bip) que les participants rempliront librement. Ceux qui ont trouvé le plus de bonnes réponses ont gagné.
- Blabla : à partir d'une situation de deux mots imposés (qui n'ont rien à voir et qui sont cachés), rédiger un texte de 10 à 12 lignes par un groupe de 3 ou 4 élèves. Puis faire deviner au reste de la classe les mots en questions. Un gage ou une récompense met fin au jeu.
- Histoire arborescente : écrire par sous-groupes des histoires qui diffèrent progressivement. Par exemple pour 16 équipes.

protagoniste : grand-mère (1-16)

antagoniste : dragon (1-8) martien (9-16)

raison du conflit : trésor (1-4) jardin (5-8) véhicule (9-12) langue (13-16)

adjuvant ou accessoire magique : sanglier (1-2) voisin (3-4) moustique (5-6) fleur carnivore (7-8) escargot (9-10) belge (11-12) brouette (13-14) mr bricolage (15-16)

Résolution : 1miel, 2 fourmi, 3 bonbon, 4 rivière, 5 pain, 6 chat, 7 sac, 8 ballon, 9 toupie, 10 lit, 11 sol, 12 clown, 13 lune, 14 bague, 15 vin, 16 nez
 Puis on tire au sort le n° de l'histoire que l'on va écrire. On peut ensuite faire un recueil d'histoires de grand-mère. On peut aussi utiliser cette structure pour fabriquer des phrases.

8- Objectifs lexicaux

- tic tac boum : faire circuler **un minuteur** en énonçant des mots obéissant à une contrainte donnée (vêtements de plage, mot commençant par un A....). on se passe la bombe en disant les mots et celui qui a le minuteur lorsque la bombe explose sort du jeu.
- Bingo des chiffres : Selon le principe du bingo, être le premier à remplir **sa grille**. On joue plusieurs manches à difficulté croissante : d'abord le chiffre est répété deux ou trois fois très lentement; puis il est répété deux fois à vitesse normale; puis finalement il n'est énoncé qu'une fois. Avec des élèves avancés, on peut lire les chiffres à l'envers.
- Qui cherche trouve : Bruno et Julie sont deux enfants qui perdent tout. Leur maman les appelle pour partir à l'école. Il faut être la première équipe à retrouver tous les items de sa liste. Chacun des élèves est l'un des deux enfants. L'animateur sait où sont les affaires, chacun pose une question et tout le monde complète **le tableau**. On peut aussi habiller une poupée ou un enfant au fur et à mesure. Quelqu'un qui trouve 1 une bonne réponse peut reposer une question. Le premier enfant (ou équipe) qui a tout trouvé a gagné. Il faut adapter le grille au nombre d'enfants. *On peut adapter ce tableau à tout : grammaire, localisation (clé sur, sous.. la table), métier, adjectif, nationalités, les vêtements, couleurs, les enfants aiment....)*

Bruno/ Julie	chambre	cuisine	Salle de bain	Salle à manger	séjour
baskets					
bonnet					
chaussettes					
chemise					
gants					
pantalon					
veste					

9- Objectifs phonétiques

- le choeur aveugle : production et écoute. Travail sur la base articulatoire du français. En cercle, les yeux fermés. Lorsqu'il est touché par l'animateur à l'épaule, chaque participant propose un son que le groupe reprend en choeur. Puis même exercice avec des mots français réels ou inventés. Il y a une progression : onomatopée, son, mot de la langue, petites phrases. Cela peut aussi se faire avec un petit train (les yeux ouverts), on refait les mêmes sons et les mêmes mouvements (passer sous la table....)

- les bouchons : labialisation. Avec **un bouchon** entre les dents, il faut dire un texte ou tenir une conversation. Il faut le faire peu de temps car ça fait mal aux dents et aux mâchoires. Puis on associe le bouchon au fait de devoir articuler (stimuli visuel pour rappeler aux enfants qu'il faut articuler après avoir joué une fois)
- la révérence : production. Travail individuel sur la nasalisation. Etre le premier à retrouver l'antonyme du mot proposé (gentil méchant) contenant la nasale indiquée (**corpus à difficulté variable**) ou faire la révérence à celui qui a gagné. Il y a trois équipes (celle qui a le plus le jetons a gagné). *On peut aussi le faire avec des adjectifs, avec des singulier pluriel..*
- l'escalier : Discrimination. Travail individuel ou par petites équipes de 3. Il faut être le premier à remplir un nombre prédéfini de cases en devinant la voyelle contenue dans un monosyllabe dont la ou les consonnes initiales sont indiquées par l'animateur (ex L les ou lait ou laie). On associe un geste à un son (on peut le trouver avec les enfants). Si le mot et le geste sont justes, on coche la case correspondant au phonème proposé et on garde la main. Si le mot est juste mais le geste, si le geste est juste mais pas le mot le tour passe. Si le mot et le geste sont incorrects, le professeur coche une case sur son escalier et le tour passe. *On peut aussi utiliser ce jeu pour les nasales.*

e						
ø						
ə						
ə						
ø						
e						

10- objectifs interculturels

- brainstorm : retrouver le plus d'éléments possibles dans une liste déterminée (10 vêtements, 10 couleurs, 10 animaux....). Les listes sont élaborées par les enfants puis échangés avec d'autres groupes.
- Un deux trois : avec **deux corpus identiques et une dizaine de jetons personnalisés par joueur**. Disposer les cartes du corpus A face visible sur la table. Battre les cartes du corpus B (pioche). A tour de rôle, les joueurs piochent et posent un de leur jetons sur la carte A. Dès qu'un joueur a réussi à trois jetons, il peut prendre les cartes A. le joueur ayant ramassé davantage de cartes à la fin de la partie a gagné.
- Jeu de Nimbi : disposer en rangées **des cartes**. Chaque joueur saisit à tour de rôle des cartes selon une contrainte fixée d'avance (expliquer le concept par exemple). Il peut ramasser autant de cartes qu'il le souhaite à condition qu'elles se suivent dans une même rangée ou une même colonne. Le perdant est celui qui n'a plus qu'une carte à ramasser à la fin du jeu.

11- les gages

1- assieds toi par terre jusqu'au prochain tour	34- explique qui est ton personnage francophone	74- ramasse les copies la prochaine fois que ce
---	---	---

2- chante comme si tu étais un fantome	préféré	sera nécessaire
3- chante en sautant sur place en même temps	35- fais d'horribles grimaces pendant 10 secondes	75- récite un vers de ton poème francophone préféré
4- chante en te pinçant le nez	36- fais dix genufléxions	76- regarde derrière toi par dessous tes jambes
5- cite un film francophone	37- ferme un oeil jusqu'au prochain tour	77- répète le gage précédent
6- cite une célébrité francophone	38- fredonne ton air préféré	78- répète très vite « piano panier » au moins 5 fois sans te tromper
7- cite une chanson francophone	39- fredonne un air de ton pays	79- répète « ton thé t'a t il ôté ta toux? » au moins 5 fois sans te tromper
8- cite une oeuvre littéraire francophone	40- fredonne un air francophone	80- retourne un de tes vêtements et porte le à l'envers jusqu'à la fin de la partie
9- claque des dents pendant 10 secondes	41- fronce le nez pendant dix secondes	81- si ton nom a neuf lettres ou plus, tu es dispensé (e) de gage
10- claque des doigts pendant 10 secondes	42- garde les bras croisés jusqu'au prochain tour	82- si ton nom commence par une consonne tu es dispensé(e) de gage
11- cligne des yeux pendant 10 secondes	43- garde les jambes croisées jusqu'au prochain tour	83- si ton prénom a six lettres ou moins, tu es dispensé(e) de gage
12- conjugue à voix haute un verbe indiqué par le groupe	44- garde les mains croisées jusqu'au prochain tour	84- si ton prénom commence par une voyelle tu es dispensé(e) de gage
13- dis ce que tu fais quand tu ne connais pas un mot dans un texte	45- garde les mains derrière le dos jusqu'au prochain tour	85- si tu as entre 20 et 30 ans, tu es dispensé(e) de gage
14- dis un mot que tu aimes	46- garde les mains sur la tête jusqu'au prochain tour	86- si tu as moins de 90 ans tu es dispensé(e) de gage
15- dis un mot que tu détestes	47- imite un cheval au galop	87- si tu as plus de 2 ans tu es dispensé(e) de gage
16- distribue le matériel de jeu la prochaine fois que ce sera nécessaire	48- imite un chef d'orchestre	88- si tu mesures moins de 1m20 tu es dispensé(e) de gage
17- distribue les photocopies la prochaine fois que ce sera nécessaire	49- imite un moteur d'avion	89- si tu mesures moins de 1m80 tu es dispensé(e) de gage
18- donne un conseil utile pour quelqu'un qui voudrait apprendre une langue étrangère	50- imite un moustique	90- si tu mesures plus de 1m60 tu es dispensé(e) de gage
19- donne un exemple d'une phrase que tu pourrais dire à ton professeur	51- imite un phoque	91- si tu portes des boucles d'oreilles tu es dispensé(e) de gage
20- donne un exemple de phrase que tu pourrais dire pour demander un renseignement	52- imite une danseuse de ballet	92- si tu portes des chaussures à lacets tu es
21- donne un exemple de phrase que tu pourrais dire pour présenter quelqu'un	53- imite une fenêtre qui claque	
22- donne un exemple de phrase que tu pourrais dire si tu étais amoureux (se)	54- imite une girafe	
23- donne un exemple de phrase que tu pourrais dire si tu étais content	55- imite une girouette	
24- donne un exemple de phrase que tu pourrais dire si tu étais fâché (e)	56- imite une porte qui grince	
	57- imite une sorcière qui prépare sa potion magique	
	58- indique la date, l'heure et le lieu actuels	
	59- laisse décoiffer par la personne de ton choix	
	60- la groupe doit t'applaudir 10 secondes	
	61- le groupe doit te faire une révérence	

<p>25- donne un exemple de phrase que tu pourrais dire si tu étais triste</p> <p>26- donne un exemple de phrase que tu pourrais dire à la gare</p> <p>27- donne un exemple de phrase que tu pourrais dire à ton meilleur ami</p> <p>28- donne un exemple de phrase que tu pourrais dire au cinéma</p> <p>29- donne un exemple de phrase que tu pourrais dire au restaurant</p> <p>30- énumère cinq vêtements que tu portes en ce moment</p> <p>31- énumères 5 vêtements que tu portes pour le ménage</p> <p>32- épelle ton nom et ton prénom</p> <p>33- épelle un nom dont l'orthographe est difficile</p>	<p>62- le groupe doit chanter pour toi</p> <p>63- louche en tirant la langue pendant 10 secondes</p> <p>64- mentionne un de tes défauts</p> <p>65- mentionne une de tes qualités</p> <p>66- nomme cinq animaux différents que tu as vu dernièrement</p> <p>67- nomme cinq meubles différents que tu as utilisés dernièrement</p> <p>68- nomme cinq moyens de transport que tu as utilisés dernièrement</p> <p>69- parle de ton animal préféré</p> <p>70- parle de ton loisir préféré</p> <p>71- parle de ton plat préféré</p> <p>72- présente toi en prenant un accent particuliers</p> <p>73- ramasse le matériel de jeu la prochaine fois que ce sera nécessaire</p>	<p>dispensé(e) de gage</p> <p>93- si tu portes les cheveux longs tu es dispensé(e) de gage</p> <p>94- si tu portes un t-shirt imprimé tu es dispensé(e) de gage</p> <p>95- si tu portes un vêtement ou un accessoire à pois tu es dispensé(e) de gage</p> <p>96- si tu portes une montre tu es dispensé(e) de gage</p> <p>97- ton interlocuteur parle trop vite que lui dis tu?</p> <p>98- trouve 5 mots commençant par l'initiale de ton prénom</p> <p>99- trouve 3 adjectifs pouvant te décrire</p> <p>100- tu seras dispensée de gages pour cette fois et la suivante</p>
--	--	--

12- bibliographie

Jacques Henriot *Sous couleur de jouer*- 1989

Brougère *jouer/apprendre*- 2005

<http://silva8a.googlepages.com>

silva8a@unam.mx