

Annexe 2 Corpus de jeux

Répertoire de jeux et d'activités (non exhaustif...)

JEUX

Les jeux proposés permettent de travailler le vocabulaire et les structures langagières. A chaque fois il faut garder en mémoire non seulement le vocabulaire que l'on veut assimiler mais aussi des structures qui permettront aux apprenants d'automatiser leurs apprentissages.

Il ne faut pas oublier les jeux de rôle, avec ou sans canevas.

1. Jeux « classiques » que l'on peut détourner :

Le Memory

« Qu'est-ce que c'est ? C'est..... »

Le loto

A utiliser soit pour l'apprentissage des chiffres, nombres (utilisation classique), soit pour le vocabulaire.

L'enseignant tire au sort une carte à positionner sur la grande feuille où il y a tous les nombres. Il nomme le nombre et le pose sur la feuille. Celui qui a le nombre sur le carton doit dire : « J'ai le » et le cocher sur son carton. Celui qui ne l'a pas doit dire : « Je n'ai pas le ... ».

A la fin du loto, on peut demander aux élèves, à tour de rôle, de donner un jeton des nombres de la grande feuille.

Il est conseillé de faire les nombres par petits groupes. Exemple de 1 à 20, de 20 à 50, de 60 à 99....

Le jeu des 7 familles

On peut trouver dans le commerce des jeux avec le vocabulaire des animaux, de la musique... A vous de choisir

« Dans la famille ...je voudrais le père. »

« Je ne l'ai pas. Pioche » ou « Je n'ai pas le père. Pioche », selon ce que l'on veut manipuler.

« Je l'ai, tiens. » ou « J'ai le père, tiens », selon ce que l'on veut manipuler.

« Bonne pioche » / « mauvaise pioche »

On peut aussi travailler les sons du français avec des jeux de 7 familles sur les sons : « Dans la famille du son « a » je voudrais le chat », puis même démarche que précédemment.

(fichier famille des sons sur internet : <http://ecolepourlesparents.over-blog.com/categorie-887811.html> ou <http://lps13.free.fr/contenu/Xter/regine/accueil.htm> (mon préféré) / on n'est pas obligé de faire toute la série en même temps, 3 familles de sons en même temps c'est suffisant.....)

Dans un deuxième temps, on peut partir de ce jeu pour élaborer un affichage de la maison des sons.

Jacques a dit

Verbes d'action, de consigne / impératif.

Le jeu du morpion

Jeu de reformulation, de définition.

Le groupe est séparé en deux équipes. Chaque équipe a pour mission de faire soit une ligne de croix ou de rond. Le tableau contient la première syllabe du mot à trouver. Le meneur donne la définition d'un mot. L'équipe qui trouve le mot peut choisir l'emplacement de la croix ou du rond.

Exemple : Grille vocabulaire animaux

ca	la	pa
pi	re	bre
che	mou	pou

la : c'est un animal. Il a de longues oreilles

Variante : Vous pouvez compliquer le jeu avec plus d'entrées.

Demander aux apprenants d'élaborer des grilles avec des définitions.

Le jeu : qui est-ce ?

Excellent jeu pour travailler les questions fermées, les adjectifs :

« - Est-ce que c'est un homme ?

- Oui, c'est un homme.

- Est-ce qu'il est blond ?

- Oui, il est blond. ... »

Les nouvelles versions de ce jeu permettent aussi de travailler le vocabulaire de la maison.

2. Jeux avec des flashs cards :

Tirer au sort une carte et la nommer : « Tire une carte. Qu'est-ce que c'est ? » « C'est... »

Jeu de KIM / jeu de mémoire : Mettre toutes les cartes face non cachées, demander aux enfants de fermer les yeux.

- On peut cacher une carte : l'enfant doit retrouver la carte qui manque.
- On peut changer d'emplacement une carte : l'enfant doit retrouver la carte qui a changé d'emplacement.
- On peut ajouter une carte : l'enfant doit retrouver la carte qui a été ajoutée.

Mémory (voir plus haut)

3. Jeux autour des nombres :

Addition simple

On donne des additions simple et l'apprenant doit donner la réponse, on peut faire le même jeu avec des soustractions. On va de plus en plus vite...

Le jeu du téléphone

Jeu très intéressant pour les nombres de 60 à 70. Je découpe une feuille d'un annuaire téléphonique. C'est l'occasion de présenter cet objet et d'expliquer sa fonction. Je donne des numéros de téléphone. L'apprenant doit retrouver le plus rapidement possible la personne à qui appartient ce numéro de tel (on peut faire épeler le nom de la personne et du coup rebrasser l'alphabet). On peut jouer par équipe, par deux ou seul.

Jouer avec des dés

On lance au début seulement 2 dés. L'enfant doit trouver le résultat (additionner les deux chiffres). Ici on peut travailler les constellations. Pour les niveaux avancés on ajoute des dés. On peut aussi avoir un dés pour les centaines, dizaines, unités.

Loto

Loto classique. On peut aussi cibler que les nombres qui posent problèmes. Par exemple, on peut préparer des cartons de loto pour les nombres de 60 à 90.

4. Jeux de localisation :

Le jeu du ballon bleu

Préparer des cartes avec un ballon bleu qui est positionné différemment : sous une chaise, à côté, entre le cerceau bleu et rouge... Dans une salle positionner les éléments nécessaires : une chaise, des cerceaux... Un enfant tire au sort une carte et doit expliquer à son camarade où il doit mettre le ballon sans montrer la carte.

« Mets le ballon bleu sous la chaise ». On valide en montrant la carte.

Le jeu de l'objet caché

On fait sortir un élève et on cache un objet dans la classe. Il revient dans la classe et doit poser des questions fermées pour retrouver où est l'objet.

« Est-ce que le est caché dans un cartable ? Sous une chaise ? »

« Oui, il est caché dans un cartable. Non, il n'est pas caché sous une chaise. »

Le robot

On bande les yeux d'un apprenant et on modifie l'agencement de la classe. On fait deux équipes, tous les apprenants se positionnent contre le mur. Chacun à son tour donne des ordres au robot qui doit traverser la classe et s'asseoir sur une chaise.

Si une consigne est erronée ou si l'apprenant touche une table, l'équipe perd un point.

« Fais un pas en avant.

Avance d'un pas.

Tourne à gauche. »

5. Autres jeux :

La Chaise lexicale, possibilité de décliner à l'infini.

C'est le même principe que les chaises musicales mais ici un élève est au milieu, il dit une sorte de phrase magique qui fait changer la place de ses camarades. Exemple : « Si tu as un pull, change de place.... »

Cet élève doit prendre la place d'un camarade. Celui qui n'a pas de chaise se met au milieu et doit dire la phrase magique, etc. **On garde la même structure pendant tout le jeu.**

On peut le décliner à l'infini, selon la structure langagière que l'on veut travailler

Exemple :

« Si tu as un pull rouge, change de place.... »

« Si tu es plus grand que moi, change de place. »

« Si tu aimes le chocolat, change de place »

La chaîne lexicale

Le premier enfant commence le jeu avec une phrase et un mot, le suivant doit répéter la phrase en ajoutant un élément, etc..

Ex :

1^{er} joueur : « J'ai un stylo. » 2^{ème} joueur : « J'ai un stylo et un crayon » ...

1^{er} joueur : « Dans ma trousse je mets un stylo. » 2^{ème} joueur : « Dans ma trousse je mets un stylo et un crayon »

On pourra utiliser des structures de plus en plus complexes.

Variante : le premier qui se trompe a un gage : physique ou lexical : sauter 5 fois, dire « je m'appelle » très vite sans se tromper.

Activités

Les activités permettent de faire pratiquer le français en contexte, en action.

1. Réaliser un objet en français en utilisant une fiche technique

Vocabulaire : travail sur les verbes de consigne

Structures langagières : « Pour réaliser il faut + »

« Pour réaliser j'ai besoin de +..... »

« Qu'est-ce que tu fais ? Je »

On peut aussi le décliner avec il ou elle (dans une deuxième temps quand le je et le tu es bien assimilé).

2. Réaliser une recette de cuisine

Vocabulaire : travail sur les verbes de consigne, d'action

Structures langagières :

« Pour faire la recette il faut + »

« Pour faire la recette..... j'ai besoin de +..... »

« Dans le saladier, je mets.... / je mélange.... »

Le but est de leur faire dire ce qu'ils font. Présenter ce travail comme un jeu, une phrase magique qu'il faudrait prononcer pour réussir la recette...

Suite à cet atelier cuisine, proposer des images séquentielles qui reprennent les différents moments. Décrire, raconter, remettre dans l'ordre, légender...

Prendre des photos de cet atelier pour raconter l'événement qui s'est déroulé. Possibilité d'utiliser le passé composé et l'imparfait. Légender les photos. Selon le niveau et l'âge, soit par les élèves soit en dictée à l'adulte.