

QUELQUES JEUX DE COMMUNICATION

pouvant facilement être mis en place

(chaque jeu mériterait un document pédagogique spécifique faisant apparaître les compétences visées, les variantes, les procédures d'évaluation ainsi que les prolongements possibles)

➤ **La malle au trésor (C1)**

Motivation : les enfants sont curieux de découvrir quel trésor j'ai pu cacher dans ma malle. La malle peut contenir des "objets techniques" (aimants, essoreuse à salade, moulin à café, moulin à légumes, casse-noix, lampe de poche, vieux réveil, train électriques...); des objets insolites ou "pièces de musée"; des légumes de saison, des objets à trier ou à regrouper par paires ...

Les objets sont souvent renouvelés quand l'intérêt diminue. Certains objets peuvent être plus adaptés aux grands ou aux petits suivant les semaines.

C'est un atelier de langage pouvant également être autonome et permanent (coin jeux)

exemple d'activités :

- prendre un objet, le décrire, et faire des hypothèses sur son utilisation
- faire des expériences d'utilisation
- comparer plusieurs objets de même fonction
- faire des classements ou des appariements et les justifier
- reconnaître un objet les yeux bandés
- décrire un objet à un camarade qui devra le trouver dans la malle (ou jeux des indices ou des devinettes)
- raconter une histoire faisant intervenir certains objets
- reconnaître des fruits les yeux bandés
- décrire très précisément un fruit parmi d'autres à un autre élève qui devra le rapporter

...

➤ **Table ronde autour de l'album :**

Motivation : l'album reste attrayant pour l'enfant et peut stimuler les échanges (réfèrent culturel commun)

La table ronde autour d'un ou plusieurs albums est un atelier de langage. Les albums "support" seront bien sûr consultables à tout moment par les élèves

exemples d'activité :

- deviner une fin d'histoire ou la transformer.
- dire ce qui s'est passé avant.
- En inventer une nouvelle à partir d'une illustration, des personnages du livre...
- faire des classements : par auteurs, par thèmes, par couleurs ou formes...
- raconter l'histoire à la maîtresse pendant l'accueil du matin (entretien individuel - Petit ours brun en PS par exemple)
- raconter l'histoire aux autres élèves du groupe
- créer une devinette du livre à trouver
- faire dialoguer deux personnages entre eux
- imaginer l'histoire à partir de la première de couverture
- décrire les personnages
- imaginer d'autres titres possibles
- raconter l'histoire d'un autre point de vue
- décrire une illustration
- expliquer pourquoi on a aimé ou pas aimé le livre
- comparer plusieurs livres d'un même auteur
- comparer plusieurs livres portant sur le même récit : Blanche neige...
- organiser un comité de lecture pour choisir les livres à acheter pour l'école (en liaison avec des bibliothécaires et les parents)

...

➤ **Le mot à trouver :**

Motivation : situation jouée ; énigme à résoudre par la stratégie la plus adaptée (activité pouvant être conduite avec le groupe classe entier en cycle 2/3 ; groupes de 6/8 élèves en cycle 1)

Situation :A - Un élève se met d'accord avec l'enseignant sur :

- **un personnage** célèbre ou un **objet** ou un **animal** ou une **plante** ou ...

que le(s) groupe(s) devront chercher à découvrir en posant des questions fermées (auxquelles on ne peut répondre que par oui ou par non).

- Dans un premier temps l'élève détenant l'énigme précisera s'il s'agit d'un personnage célèbre, d'un objet, etc... En cycle I, l'objet pourra être présent dans la classe.

Situation B : la classe est divisée en deux équipes :

Chaque équipe a un mot à découvrir proposé par l'équipe adverse. Les équipes posent une question à tour de rôle. Le chef d'équipe répond par oui ou par non. Le groupe gagnant est celui qui découvre le mot le plus rapidement. On peut aussi jouer en alternance en comparant les temps mis par les équipes pour découvrir le mot.

Situation C : découvrir des noms communs, adjectifs, adverbes, verbes... en posant des questions sur le sens mais aussi sur les fonctions grammaticales.

➤ **Jeu de KIM :**

Il se joue en groupe de 5 à 6 élèves de façon à ce qu'ils soient tous mobilisés par la tâche et que l'enseignant puisse analyser le niveau de participation de chacun des élèves.

situation : une série de cinq à dix objets est rassemblée sur une table. Au bout d'un bref temps d'observation :

- les objets sont enlevés et il faut les énumérer de mémoire ;
- les ou quelques objets sont enlevés et il faut demander à l'enseignant ou à un élève de les remettre à leur emplacement d'origine (matérialisé ou non).
- raconter une histoire en utilisant un ou plusieurs objets de la liste. Les faire apparaître dans l'histoire dans le même ordre.

...

➤ **Atelier paravent**

Groupe de 6/7 enfants

Deux enfants acteurs situés de part et d'autre d'un paravent, font face au reste du groupe.

l'un effectue un mouvement, une action, ou fait la statue. Un enfant du groupe spectateur doit traduire oralement ce qu'il voit pour que l'action soit reproduite par l'élève situé de l'autre côté du paravent; Pour éviter des problèmes de latéralisation, les deux acteurs pourront tourner le dos au groupe.

Variantes :

- Donner des objets identiques à chacun des deux acteurs : blocs logiques, objets usuels, déguisements, matériel à dessiner...
- utiliser des mots étiquettes (une dizaine) tirés du référentiel de la classe...

- En l'absence de paravent, un carton plié en deux sur une table pourra faire l'affaire : les deux élèves assis de part et d'autre devront alors trouver des postures de mains, des gestes ou mimiques de visage ou de sentiment à imiter.

...

Slogans publicitaires détournés, devinettes, charades, jeux des mots tordus, jeux de portraits, jeux de "stroumpf" (*la maîtresse raconte une histoire émaillée de "stroumpf" ; Trouver le mot juste*), sont autant d'activités de structurations de la langue.

Bibliographie (situations pédagogiques):

Nombreux ouvrages Retz (cf. catalogue) dont :

« Pratiques de l'oral en maternelle », J. Massonnet, M.F. Jeanjean, Retz

« Le groupe classe en maternelle ; activités pour communiquer » ; F. Guillaumond, Retz

« 100 jeux de théâtre à l'école maternelle », D. Mégrier, Retz

« Jeux de langage et d'écriture, littératurbulences », 7-14 ans, Yak Rivais, Retz

...

« Approche de la langue orale à l'école maternelle », CRDP de Lyon, 1994

« Ateliers de langage pour l'école maternelle », J.F. Simonpoli, Hachette éducation.

« jeux pour lire », Michel Martin, Hachette éducation, 1999

« jeux d'expression et de communication, école maternelle », A. Baudis/Y. Jenger-Dufayet, Nathan, 1996.

« devinettes pour dire, lire, écrire », Jean-Michel Perronnet, Hachette éducation, 2001.

Dossiers coopératifs, OCCE/CDDP 66 (n°1 : Comment organiser sa classe ? - n°2 : Comment aider les enfants à apprendre ? - n°3 : Comment vivre et apprendre ensemble autrement)

« Maîtriser l'oral », Magnard écoles , cycle 2, 2002.