

A feuille T

Feuille d'information mensuel de la Coordination des Ecoles de Devoirs de Bruxelles

CEDD
Rue de la Borne, 14 - 1080 Bruxelles
Tél: 02/411 43 30 - Fax: 02/412 56 11
Courriel: cedd_bxl@yahoo.fr

Bureau de dépôt Bruxelles 1
N° d'agrément: P705159



Nous le savons, les enfants et nous-mêmes... aimons jouer ! Les jeux sont appréciés et peuvent représenter des situations d'apprentissage très motivantes.

Nous le constatons tous les jours dans notre travail d'accompagnement scolaire des enfants et des jeunes, leur maîtrise de la langue française est souvent insuffisante. Syntaxe et vocabulaire limités les freinent dans la compréhension orale et écrite, dans les possibilités de dire, de se dire, de comprendre ce qui leur est demandé, de s'informer...

A côté et en complémentarité de l'école, les écoles de devoirs constituent des lieux privilégiés où proposer des activités permettant d'augmenter la pratique de la langue.

Et si nous aimons jouer, pourquoi ne pas jouer avec la langue, les sons, les rimes, les lettres, les mots, les histoires, etc. ?

Le jeu, par ses fonctions expérimentales ou exploratoires, permet en effet d'éprouver et de vivre la langue, ses règles et surtout l'immensité des possibilités offertes, des plus sérieuses aux plus drôles. Et, si nous nous en donnons le temps, les occasions sont là, nombreuses, pour donner la place aux mots, à la langue et au jeu.

On peut chanter chansons et comptines dans le cadre d'un atelier, avant d'entamer une activité, ou sur la route des vacances...

Les jeux de rimes et de sons permettent d'identifier les différents phonèmes et d'exercer la discrimination auditive des enfants.

Ils permettent de rythmer la langue, de découvrir des sonorités et des sons agréables à entendre et à répéter. Les enfants manipulent les mots, les écoutent, les disent, les décomposent, les associent à d'autres qu'ils connaissent ou qu'ils inventent, les chantent.

On peut redécouvrir et faire partager certains jeux oraux de notre enfance tel le jeu de « *Au marché de Padi Pado, j'achète...* » où les enfants, à tour de rôle, proposent un achat à mettre dans le panier qui passe de l'un à l'autre avant de découvrir que ni les citrons, ni les oranges ne peuvent y trouver place, mais bien la salade, les bettes, des bananes, un ananas ou une tarte... Ou dans la même idée « *Sentez ces fruits, ces légumes, ces fleurs : quels sont-ils ?* ». Beaucoup de jeux de langage tels charades, devinettes, acrobaties phonétiques ("*les chaussettes de l'archiduchesse*")... n'exigent aucun matériel et n'attendent que des moments propices pour être partagés.

Autant de jeux permettant d'affiner l'expression orale, d'enrichir le vocabulaire, de verbaliser pour poser des questions, de deviner par déduction, de faire deviner à l'autre... Il suffit d'observer les enfants dans leurs jeux de mains et de mots ou encore de « *Il ou Elle ?* » pour comprendre combien ils en sont friands !

C'est aussi faire découvrir et vivre tous ces jeux qui ne demandent que papier et crayon. Des jeux qui comme « *Le petit bonhomme pendu* » ont traversé le temps... Un jeu exigeant en terme d'orthographe au risque de ne pas voir le mot découvert...

Et quel plaisir avec les enfants qui ont la base de la grammaire de la phrase de se lancer dans un jeu de « *Cadavre exquis* » !

Presse quotidienne et périodiques offrent également une série d'autres jeux aux difficultés variables à exploiter, tels rébus, mots croisés, anagrammes, mots masqués, etc .

Et puis, c'est aussi partager avec les enfants – *et leur donner l'opportunité de les partager entre eux* - des moments autour de jeux de société : jeux de familles, d'observation, de devinettes et de questions/réponses, de cartes, pour construire des phrases ou raconter une histoire... Des jeux qui proposent des activités soutenues, structurées et variées... Partant de la connaissance de ces jeux et de leurs mécanismes, il ne vous restera plus qu'à passer à la création d'autres jeux avec et pour les enfants !

En jouant avec les lettres, l'enfant va les nommer, les reconnaître, les associer, les combiner...

En jouant avec les sons, il va progressivement entendre, identifier les phonèmes et exercer sa discrimination auditive.

En jouant avec les mots, il va progressivement les mémoriser et se constituer son capital-mots.

En les observant, les manipulant, les décomposant, les recomposant, les 'tordant', il va prélever les indices nécessaires à leur analyse.

En construisant lui-même des phrases à l'oral ou à l'écrit, il va petit à petit prendre conscience de leurs structures syntaxiques, de leur composition.

Les jeux de langage, sans qu'ils y paraissent, développent maîtrise de la phonétique, du vocabulaire, de la syntaxe. Ils sont sources de plaisir et de curiosité inépuisables au bénéfice d'une bonne compétence linguistique.

Donnez donc votre langue aux jeux !

Véronique Marissal

PEL • RAPPEL • RAPPEL • RAPPEL • RAPPEL • RAPPEL • RAPPEL • RAP

Vous pouvez insérer gratuitement vos différentes annonces de manifestations, activités sportives et/ou culturelles, formations diverses, offres d'emploi, etc. .

dans le prochain numéro de "A Feuille T"

Ne tardez-pas: envoyez-nous votre courrier.

Un logo, une illustration, une photo de qualité correcte seront les bienvenus.

Des activités ludiques pour démarrer ...

Cette année, lors de la formation « Faisons vivre la langue française aux primo-arrivants », la formatrice, Wivine Dreze¹, a proposé une série d'activités de démarrage autour de l'apprentissage du français. Puis, les participants à leur tour ont conçu des séquences qu'ils ont fait vivre au reste du groupe. En voici quelques-unes...

Types d'activités

Deux types d'activités de démarrage peuvent être proposées. Les premières servent à « briser la glace » : elles amènent les participants à se déplacer et à se rencontrer, afin de faire connaissance et de former la cohésion du groupe.

Les secondes servent soit à mettre en condition les participants lorsqu'un nouvel apprentissage va être abordé, soit à vérifier les acquis.

De manière générale, il faut veiller à ne pas proposer des activités qui vont permettre à des personnes de se positionner en *leader*. La cohésion du groupe est en effet fondamentale pour l'apprentissage.

En outre, chaque participant doit avoir un rôle actif à jouer. Il s'agit donc de proposer des situations-problèmes pertinentes pour que chacun soit entraîné dans une démarche personnelle de recherche.

C'est aussi la raison pour laquelle l'animateur ne doit pas donner la « solution linguistique » en proposant l'activité : l'enjeu, la vraie compétence, c'est que les apprenants trouvent eux-mêmes la structure adéquate en fonction de la situation (il faut donc qu'elle ait été travaillée avant, qu'elle soit connue des apprenants). Si on donne le « comment », alors on n'est plus dans l'auto-socio-construction, ni dans une communication naturelle. Il faut laisser l'ouverture à d'autres possibilités de s'exprimer, ne pas donner une/la réponse aux apprenants. Sinon, il n'y a plus de place pour une communication spontanée et naturelle, il n'y a plus de situation porteuse.

Le jeu est la base, et la langue est un prétexte ! La consigne va varier, si on est dans une situation d'apprentissage ou de vérification des acquis. Mais, le jeu, lui, reste vrai. Il y a un vrai enjeu dans la situation proposée. Il faut susciter l'intérêt et la motivation, pour que les apprenants ne puissent pas faire autrement que « se jeter à l'eau » !

Les consignes doivent être précises mais ouvertes, pour laisser place à la spontanéité et permettre l'enrichissement par le groupe.

Il ne faut pas nécessairement inclure un apprentissage linguistique dans une activité de démarrage. L'objectif est déterminé par le moment où s'insère l'activité.

Lors d'une activité de démarrage, le formateur perd son rôle central, d'une part pour rendre l'apprenant acteur de son apprentissage, et d'autre part pour observer les apprenants et où ils en sont dans l'acquisition des compétences.

Quelques activités pour démarrer...

« Prénoms dans le dos »

Sur un fond musical, les participants sont invités à se déplacer librement dans la salle et à aller à la rencontre d'un maximum de personnes. Lorsqu'une rencontre se produit, chacun est invité à tracer son prénom dans le dos de l'autre avec son doigt.

Cette activité est conçue pour « briser la glace », faire connaissance, « former » le groupe et mémoriser les prénoms. Elle pourrait également constituer une activité pour travailler l'orthographe d'usage. Le public à qui cette activité s'adresse doit donc déjà maîtriser les correspondances grapho-phonétiques du français.

Avec des groupes d'adolescents ou des adultes aux origines culturelles diverses, on pourrait penser que ce genre d'activité est délicate, puisqu'il s'agit de « toucher » l'autre. Tout en s'assurant que l'objectif d'apprentissage sera atteint, il faut veiller à laisser une certaine latitude aux personnes. C'est pour cette raison que dans la consigne, on demande de rencontrer un maximum de personnes, et non d'aller chez tout le monde. En outre, le fait de dire aux participants de circuler librement dans la salle et de mettre de la musique contribue à mettre les personnes à l'aise, à installer un climat serein. On peut aussi imaginer de faire tracer son prénom avec un bic, plutôt qu'avec son doigt, afin qu'il n'y ait pas de contact direct. Cette activité permet d'activer les 3 types de mémoires, c'est pour cela qu'on retient assez vite tous les prénoms. D'abord, on active la mémoire kinesthésique, puisqu'on sent la lettre dans son dos. Ensuite, on active la mémoire visuelle, puisqu'une image mentale de la lettre se crée dans notre esprit. Enfin, on dit cette lettre à voix haute : c'est la mémoire auditive qui entre en action. Comme mentionné plus haut, cette activité fonctionne très bien pour travailler l'orthographe d'usage, pour travailler sur le lien entre l'oral et l'écrit, puisqu'il s'agit de voir la globalité du mot,

de le décomposer pour le tracer dans le dos de l'autre, qui doit à son tour le recomposer. Et il y a un enjeu qui fait que c'est efficace : l'autre doit comprendre.

« Prénoms en rythme »

Les participants sont maintenant assis en cercle et frappent en rythme sur leurs cuisses. En suivant ce rythme, chacun à tour de rôle « scande » son prénom.

Quand le premier tour est accompli, on fait la même chose, en scandant son prénom, puis celui de son voisin de gauche et de son voisin de droite. Une fois ce tour terminé, l'animateur invite les participants à changer de place, et à recommencer.

Finalement, ensemble, nous scandons le prénom de chaque participant, dans un sens, puis dans l'autre, et toujours en rythme.

Comme cette activité ne requiert aucune consigne (il suffit d'imiter l'animateur), elle peut être proposée à n'importe quel type de public. Cette activité fait travailler la mémoire auditive et kinesthésique.

Chaque langue a son propre rythme. Celui-ci constitue une première porte d'entrée, par l'oreille et par le corps, vers une structuration de la langue. On part donc de ce que les apprenants perçoivent (le rythme, la musicalité). À titre d'exemple, « frappez » en rythme : « il mange » (2 temps), « il mangeait » (3 temps), « il a mangé » (4 temps). Plusieurs fois lors de cette activité, les participants sont amenés à changer de place. Il s'agit d'amener les participants à travailler avec tout le monde, et en particulier avec ceux qui n'ont pas la même langue maternelle. On apprend ainsi plus vite. Plus un groupe est hétérogène, plus la dynamique d'apprentissage est intéressante.

« Les portraits »

L'animateur désigne des duos. La consigne est la suivante : à l'aide de formes géométriques (carré, rectangle, rond, ovale, triangle), il s'agit de représenter son partenaire. Un seul impératif, celui-ci doit être reconnaissable ! Quand le portrait est réalisé, on le pose en centre du local, face retournée. Une fois que tout le monde a terminé, on se rassied en cercle (les

1. Chercheuse praticienne en didactique du français langue seconde et étrangère. Formatrice d'adultes.

participants étaient éparpillés dans la salle pour réaliser les portraits, avec de la musique en fond sonore). Ensemble, portrait après portrait, nous essayons de deviner qui est représenté. Lorsqu'on s'est mis d'accord, le dessinateur confirme ou infirme, puis on passe au portrait suivant, et ainsi de suite.

Cette activité peut être proposée à des apprenants ayant déjà une connaissance du vocabulaire des vêtements et de la description physique, par exemple. Cette activité sert donc à revoir le vocabulaire de la description et amène les apprenants à argumenter et négocier. Il s'agit également de la proposer à des personnes qui sont à l'aise avec un crayon en main !

Enfin, il faut déjà une certaine confiance dans le groupe, afin d'éviter de heurter les sensibilités. C'est d'ailleurs pour cela que des formes géométriques sont imposées : ce ne sont pas vraiment les personnes qui sont représentées. C'est un outil qui constitue un garde-fou pour le groupe (s'il n'y avait pas ces formes, on tomberait plus facilement dans la caricature, ce qui est effectivement plus délicat). De manière générale, il faut de toute façon que l'animateur se sente à l'aise et soit convaincu de la pertinence des activités qu'il propose.

« Quoi de neuf ? ! »

Les participants sont invités à se balader dans le local et à se rencontrer. La consigne est la suivante : se saluer, et se poser une question. Ensuite, il y a une mise en commun collective des réponses aux questions.

Cette activité sert à (re)prendre contact, à se rappeler les prénoms, à travailler la cohésion du groupe. Le fait de demander aux apprenants de se rencontrer un à un permet d'utiliser la langue de manière spontanée (en outre, face au groupe, cela peut être plus intimidant de prendre la parole), de rendre l'apprenant acteur de son apprentissage, d'apprendre des autres (des mots, des phrases à réutiliser). Cela crée également du lien, de la solidarité. Durant l'activité, l'animateur se positionne en observateur : il écoute les apprenants formuler des questions et peut ainsi évaluer leurs acquis.

« Qui a fait quoi ? »

Chacun reçoit une liste de questions.

Il s'agit d'aller à la rencontre d'un maximum de personnes, pendant 10 minutes, et de noter qui fait quoi.

Exemple : « Qui a chanté en prenant sa douche ce matin ? » ou « Qui n'était pas sage à l'école primaire ? ».

On fait ensuite une mise en commun en grand groupe où on passe en revue qui a fait quoi.

Cette activité sert à renouveler la prise de contact et à aller plus loin dans la connaissance de l'autre. Même si on n'en a pas l'impression, l'apprentissage de la langue est programmé derrière cette activité : le passé composé et l'imparfait, ainsi que leurs valeurs ; la formulation de la phrase interrogative ; le passage de la 3ème personne du singulier aux 1ère et 2ème personnes du singulier. La liste des questions distribuée aux participants constitue le modèle à partir duquel on peut transposer. Pendant l'activité, l'animateur circule, observe, évalue si ces éléments sortent en situation spontanée.

Si ce n'est pas le cas, à lui d'imaginer d'autres activités pour travailler cette compétence !

« Quel temps fait-il ? »

Les participants sont invités à se déplacer dans le local. Au signal donné, l'animateur propose une situation de la météo que les participants doivent mimer (il pleut, il fait très chaud, il fait froid, il y a beaucoup de vent, etc.).

Ensuite, les apprenants sont invités, toujours en marchant dans le local, à se rencontrer un à un et à se demander ce qu'ils prennent avec eux lors de différentes situations, qui sont également énoncées après un signal donné (il neige, le soleil brille, il pleut, etc.). Ils doivent mémoriser tous les mots qui sortent. Lors de la mise en commun, chacun énonce un objet qu'il a retenu.

Cette activité permet aux apprenants de bouger et de se rencontrer. La première partie de l'activité est une mise en condition par le mime. Ensuite, on revoit et on mémorise du vocabulaire.

« La machine à fabriquer des nuages »

Les participants sont debout, en cercle.

Un à un, ils se placent au centre du cercle en faisant un geste et un bruit.

La machine se construit au fur et à mesure, les participants venant se greffer les uns aux autres, avec chacun leur geste et leur bruit. La machine doit être compacte, s'emballer et finalement exploser, chacun étant propulsé aux quatre coins de la salle.

Cette activité permet de se réveiller, de bouger, de (re)former la cohésion du groupe.

« L'objet mystère »

L'animateur distribue, en secret, un objet à chaque participant (par exemple, du matériel scolaire). Les apprenants sont alors invités à se déplacer dans le local et à se rencontrer pour faire deviner aux autres l'objet qu'ils ont reçu.

Il s'agit d'une activité de démarrage qui peut servir à réviser du vocabulaire.

« Dessine-moi ce que tu aimes »

Chaque participant reçoit une feuille sur laquelle il doit dessiner quelque chose qu'il aime, sans le montrer aux autres. Le dessin est déposé au centre du local, face cachée. Chacun choisit ensuite deux indices pour aider à faire deviner son dessin.

Les participants doivent alors se rencontrer et se donner leurs indices, chacun notant ceux-ci avec le prénom de la personne concernée. Après avoir rencontré un maximum de personnes, il y a une mise en commun en grand groupe. Un à un, on retourne les dessins et on devine qui aime quoi, grâce aux indices.

Activité de démarrage qui permet de former le groupe, apprendre ou se remémorer les prénoms de chacun, faire plus ample connaissance et utiliser le vocabulaire « des choses que l'on aime ».

« Je suis... Tu es... Nous sommes... des animaux »

Chaque participant pioche une feuille parmi un tas de feuilles disposées au centre du cercle, face retournée. Les participants sont debout avec le dessin pioché, qu'ils retournent de façon à ce que tout le monde le voie.

Dans un premier temps, il s'agit de se présenter par rapport à l'animal que chacun a pioché, et de présenter son voisin de gauche. Par exemple : « Je suis un hibou. Tu es une vache. » Une fois le tour effectué, l'animateur demande aux participants de se rassembler en sous-groupes, de se présenter et de trouver des points communs entre les animaux ainsi regroupés. Ensuite, on se présente aux autres sous-groupes. Par exemple : « Je suis un hibou. Tu es un canard. Tu es une poule. Nous avons des plumes. Nous 'twittons'. »

Finalement, on se remet en cercle et on refait un tour semblable au premier tour, mais en désignant n'importe qui (pas spécialement son voisin de gauche). L'activité est terminée quand tout le monde s'est présenté et a présenté quelqu'un d'autre.

Cette activité permet aux participants de se déplacer et de se rencontrer. Le fait d'être un animal (d'entrer dans la peau d'un personnage) libère la parole.

Quand les apprenants travaillent en sous-groupes, l'animateur doit voyager entre ceux-ci. C'est en effet un moment propice à la correction, car les apprenants le demandent. Quand on est en grand groupe, on écoute ce que les autres disent, et pas nécessairement la correction du formateur.

Hélène Albuixech Y Gomez

CHANTER !

Incrovable tout ce qui peut se jouer en comptant et en chantant!

Découverte d'un patrimoine immatériel dont la transmission s'est faite de génération en génération, des grands-parents aux petits-enfants, des enfants entre eux dans les cours d'école ou en centre de vacances...

Plaisir de chanter, de bouger ensemble, de jouer avec les sons, les mots.

Découverte des rythmes et des rimes, de nouveaux mots, de ces si beaux mots qui chantent, sonnent et s'assemblent!

Elles pourront retrouver place dans les rituels de l'accueil ou de fin d'activités, dans le cadre d'un atelier, ou tout simplement par l'écoute pour soi tout seul dans un petit endroit agréable ou confortable.

RECUEILS et CD

R. GUICHARD, A. ARLEO, M.-L. CAËTANO, Y. RIVAIS, *Anthologie de la comptine traditionnelle francophone*, Les éditions éveil & découvertes, Paris, 2008. 1500 Comptines, 200 illustrations, 120 partitions, 2 CD avec 130 comptines.

Cette anthologie de la comptine traditionnelle francophone propose, outre un travail de collecte, une organisation, un tri et une classification de ce patrimoine littéraire. Son principal objectif est d'assurer le devoir de mémoire de ce patrimoine immatériel dont la transmission s'est effectuée depuis des siècles par voie orale. De plus, il répond à la demande des parents, des enfants, et même des enseignants et des professionnels de l'enfance qui sont à la recherche d'un ouvrage de référence. C'est à ce titre qu'il peut aussi intéresser des étudiants et des chercheurs. Cette anthologie comprend également une étude approfondie sur l'histoire et l'intérêt des comptines qui se révèlent être tour à tour outils d'apprentissage, moyens d'intégration et de socialisation, ainsi que reflets d'une époque et d'un âge.

Le lecteur, s'il a grandi en Belgique ou dans une culture francophone, reconnaîtra probablement une kyrielle ou randonnée réalisée en tape-mains (ces termes sont définis dans l'introduction). Et en effectuant une enquête informelle auprès de son entourage, chacun pourra aisément recueillir de nombreuses variantes de ce type de jeu et retrouver les paroles, les gestes et les rythmes d'une enfance plus ou moins lointaine. Enfouis au plus profond de nous-mêmes et résistant à l'oubli, les comptines et les jeux aident à construire nos mémoires individuelles et collectives. Mais ce folklore enfantin est loin d'être figé. Chaque génération d'enfants s'approprie ce patrimoine et le re-façonne de bouche à oreille, élaguant par-ci, greffant par-là de nouvelles variantes, en fonction des



préoccupations du moment. A signaler, l'initiative d'inclure quelques comptines en provenance de pays voisins, présentées en «version originale» avec traduction. Que cette anthologie serve de pont entre les générations, et que les plus anciens d'entre nous restent à l'écoute des plus jeunes, qui sont les porteurs de la tradition orale d'aujourd'hui et de demain.

M.-C. BRULEY, *Les premières comptines des tout-petits* / Livres-disques, Didier Jeunesse, Collection Les p'tits Lascars, Paris, 2004.

Voici un livre-disque de grande qualité,

pour les tout-petits et tous ceux qui les entourent : 33 comptines, chansons, berceuses et jeux de doigts pour explorer avec eux le plaisir du jeu et de la musique. Un répertoire très riche sélectionné avec soin par l'une des grandes spécialistes de la petite enfance. Le livre est illustré avec une belle énergie et une grande tendresse par de jeunes illustrateurs. La palette est acidulée, le trait simple et audacieux, on y respire une vraie joie de vivre. Chaque chanson est accompagnée de sa partition. On retrouvera à la fin de l'ouvrage des pages sur l'importance de ce répertoire, ainsi que les gestuelles pour apprendre plus facilement les jeux : les parties de chatouille seront animées ! Le CD surprend par sa fraîcheur, les voix sont pures, délicates, les arrangements les mettent merveilleusement bien en valeur : une guitare très mélodieuse, un basson polisson, une contrebasse jazzy, et des flûtes comme des gazouillis... Le tout est enchanteur, tendre ou cocasse, et donne furieusement envie de chanter ou de babiller!

M. LE NESTOUR, J.-F. ALEXANDRE, *Chansons et comptines de notre enfance*, Editions Naïve, 2005.

Cet ouvrage est conçu pour répondre aux attentes des adultes : retrouver l'air d'une chanson, les paroles d'une comptine; leur donner les clefs pour les transmettre aux enfants et écouter le disque avec plaisir. Les auteurs ont regroupé un large choix de chansons et comptines, parmi les plus connues. Elles ne sont pas toutes chantées en entier mais c'est ainsi que la plupart d'entre nous les connaissons. Outre les paroles et de belles illustrations, il y a un disque de 50 chansons, un disque de 75 comptines et un disque d'éveil et de jeux.

M. LE NESTOUR, S. FISSEAU, J.-F. ALEXANDRE, *Les saisons*, Editions Naïve, 2008.

Les saisons sont un repère essentiel pour

JEUX A CREER

aider les enfants à prendre conscience du temps qui passe. A travers les 2 premiers CD's, les petits peuvent découvrir les caractéristiques de chaque saison. Des chansons, des comptines, des poèmes et 4 contes évoquent l'automne, l'hiver, le printemps et l'été. Ensuite, un CD de jeux musicaux favorise l'apprentissage du cycle des saisons et le développement de l'écoute.

CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

M.J. ADAMS, B.R. FOORMAN, I. LUNDBERG, T. BEELER, B. STANKE, *Conscience phonologique*, Chenelière Éducation, 2000.

La conscience phonologique est définie comme la capacité à percevoir, à découper et à manipuler les unités sonores du langage tels que la syllabe et le phonème. La prise de conscience d'unités phonologiques comme la syllabe et le phonème, ainsi que leur traitement explicite et l'apprentissage des correspondances entre unités orthographiques et phonologiques sont essentiels à l'acquisition de la lecture et de l'écriture.

Les jeunes enfants qui manifestent de bonnes habiletés de conscience phonologique auront de la facilité à apprendre à lire. C'est là un fait maintenant prouvé. Voilà pourquoi de plus en plus de spécialistes de la petite enfance sont conscients de la nécessité de développer ces habiletés chez les enfants du préscolaire et du primaire.

Cet ouvrage propose une foule d'activités et de jeux amusants et faciles à adapter. Il constitue le complément idéal des programmes préparatoires à l'apprentissage de la lecture. Les enseignants, les orthophonistes et autres animateurs peuvent organiser ces activités intéressantes pour des enfants de classe générale, spéciale ou bilingue. Tous les enfants peuvent en tirer profit.

La séquence développementale, qui suit le calendrier scolaire, débute par de simples activités d'écoute et passe progressivement à des exercices plus complexes de manipulation des sons comme la rime, la fusion ou la segmentation.

Des modèles de test facilitent l'évaluation des compétences métalinguistiques et de la capacité d'écoute des enfants.

Il existe toute une série de jeux « de base » aux mécanismes simples tels les lotos, les dominos, les 'memorys', les jeux de 7 familles.

Des jeux que nous pouvons créer à l'infini !

Petit exemple avec le jeu de loto (ou bingo) tout en sachant que la collection d'images pourra évidemment être remobilisée dans un jeu des 7 familles ou dans un memory...

Comme vous le savez, le loto est un jeu de hasard composé de cartons destinés à être associés, selon des règles simples, à un ou plusieurs tableaux d'ensemble reprenant une partie des illustrations des cartons.

Il existe déjà une variété de jeux de loto sur le marché, aux activités plus ou moins complexes. Souvent, ces jeux sont associés aux apprentissages scolaires ou à l'acquisition de vocabulaire.

Trop souvent cependant, ils font appel à un vocabulaire restreint ou peu en rapport avec le vécu des enfants (la ferme, le zoo, le jardin et les outils de jardinage...) et mettent en scène des enfants « typés ».

Au départ d'illustrations diverses (publicités, revues, journaux, dessins d'enfants) ou de photos réalisées par vous ou les enfants (pensez aux perspectives offertes par le numérique), il vous sera possible de construire divers lotos aux thèmes variés (les aliments, les parties du corps, la ville, les contes...) et aux difficultés progressives.

Ces jeux (et leur construction !) permettent d'étendre le vocabulaire des enfants, de réaliser des activités de classification, d'observation, de lecture, d'écriture...

Différents niveaux peuvent être proposés tenant compte des enfants avec lesquels ils vont être joués. Ces différents niveaux peuvent d'ailleurs se cumuler sur une même carte (on peut jouer sur le recto/verso par exemple) en sorte de pouvoir être partagés par des enfants d'âges différents.

- Un premier niveau consiste à créer des planches illustrées et cartes illustrées. L'enfant tire une carte au hasard et nomme l'objet du carton. Aux joueurs de retrouver l'illustration correspondante.

A ce stade, vous pouvez déjà associer

l'image au mot écrit sans pour autant en imposer la lecture à l'enfant.

- Un deuxième niveau consiste à créer une planche illustrée avec des cartons-mots (ou vice versa) correspondants.

A ce niveau, l'enfant qui pioche devra lire le mot au groupe devant le retrouver parmi les images dans le premier cas et le dire aux enfants qui devront retrouver le mot écrit et donc le lire. On peut tout à fait à ce stade supprimer toute image et les remplacer par des mots correspondants.

On peut également jouer avec les typographies. Le jeu devient alors jeu de lecture.

- Un troisième niveau (il y en a certainement d'autres !) consiste à créer une planche d'illustrations ou de mots et des cartons reprenant soit définition, soit devinette ou énigme en rapport. L'enfant lit la définition ou la devinette. Aux joueurs de retrouver l'image/le mot correspondant.

Quelques suggestions...

Loto des fruits & légumes

Les enfants observent et décrivent les fruits variés rapportés en vue de préparer une recette, un goûter, voire un atelier créatif (haricots, pois, grains secs).

Ils décrivent couleur, forme, consistance, goût, texture... et les classent. Les mots sont affichés. Au départ des classifications, des mots et illustrations mises à disposition ou réalisées par eux, ils réalisent des planches-illustrations et, suivant leur niveau, les cartons images/mots/définition/devinette correspondants. A l'image du fruit entier pourrait correspondre l'image du fruit coupé en deux... On pourrait également imaginer des planches reprenant les ingrédients d'une recette précise.

Loto des animaux

Encore...

Ce sont peut-être les illustrations les plus faciles à trouver.

Au départ de nombreuses photos d'animaux, les enfants nomment les différents animaux. Ensuite, en vue de réaliser les différentes planches, on peut leur suggérer de les classer suivant leur lieu de vie, leurs caractéristiques extérieures (poils, plumes, écailles, peau nue, nombre de pattes...). Avec les plus grands, on peut

JEUX A CREER



les classer par grandes familles (les mammifères, les oiseaux, les reptiles, les batraciens, les arthropodes, les mollusques...).

On peut alors poursuivre la recherche documentaire pour compléter les planches. Dans la même idée, nous pouvons créer des lotos sur les parties du corps humains (les parties du corps, les os, les organes, etc.) ou sur les vêtements: on pourra par exemple les classer selon qu'on les met sur la tête, aux pieds, sur les jambes, le tronc, ou encore dans des valises selon que l'on parte à la mer, à la montagne en hiver ou qu'on se rende au mariage d'un membre de la famille...

Loto des contes

Au départ de contes connus des enfants on peut imaginer une planche par conte

repreant les personnages, les lieux, les objets... (Chaperon Rouge, le loup, la grand-mère, un petit pot de beurre, la confiture, un bois, une serrure, une clé...).

L'ensemble des cartons-images mélangé pourra également servir de base à la création de nouvelles histoires avec les enfants.

Si vous animez des ateliers lecture d'albums, ils pourront eux aussi être remobilisés (par auteur, par illustrateur, par thématiques - différentes versions du Petit Chaperon Rouge par exemple -)!

Bien d'autres lotos pourraient être créés et pour cela, nous faisons largement confiance à vos imaginations !

Véronique Marissal

SOUTENEZ-NOUS ABONNEZ-VOUS



à
A FEUILLE T

**6.2 €
seulement
pour 1 an**

**Virement
sur le compte
001-1917334-11**

Renseignements:

**Véronique
MARISSAL
Tél. 02 411 43 30**

QUELQUES JEUX DE LANGUE PARMIS D'AUTRES

Cela fait déjà deux années de suite que nous proposons une matinée autour des jeux de langue. Des matinées où jouer, découvrir, expérimenter et prendre conscience que la langue peut devenir objet de plaisir ! Nous vous proposons ici une série de jeux découverts dans ce cadre. Par 'facilité', nous vous les présentons par ordre alphabétique. Des jeux que nous vous invitons à jouer entre vous et à partager par la suite avec les enfants et les jeunes. Des jeux où découvrir règles et mécanismes de jeux. Autant d'idées pour en créer d'autres, sur d'autres thématiques et compétences. Des jeux à emprunter dans notre centre de documentation, pour ceux qui sont soulignés, ou en ludothèque.

Anagramme

Cocktail Games / Interlude



Mécanismes : mobilisation des connaissances du vocabulaire et de l'orthographe des mots par le groupe, raisonnement combinatoire, concentration, coopération entre pairs quand joué en groupe

Nombre de joueurs: 2 équipes de 1 à 6 joueurs

Age: dès 12 ans

Durée: variable selon la rapidité de la découverte!

Ce jeu de composition de mots par recombinaison des lettres d'un mot proposé fait appel à la connaissance du vocabulaire et de l'orthographe. Chaque équipe en face-à-face voit des mots au verso de la carte et doit retrouver le plus rapidement possible l'anagramme vu par l'équipe adverse (au recto de la carte). Le jeu de complexité croissante contient des mots de 5 à 8 lettres pour évoluer progressivement. Le jeu contient 46 cartes. Chaque carte est imprimée de 5 mots de couleurs différentes au recto et au verso. Les mots du recto sont des anagrammes des mots du verso (et vice-versa, bien entendu). Heureusement, car ce n'est pas facile du tout, la possibilité de recourir aux indices (initiale ou

définition du mot à trouver) permet aux joueurs de ne pas être d'office perdants. Un jeu de lettres (d'un autre jeu que vous auriez) pourra faciliter le travail en permettant aux joueurs de les déplacer et de les manipuler.

ABC Dring

Djeco



Mécanismes : vocabulaire, expression orale, observation, concentration, rapidité

Nombre de joueurs: 2 et +

Age: dès 7 ans

Durée: 15 minutes

Ce jeu est à mettre en lien avec le jeu 'Pays-Villes' que les enfants n'hésitent pas à mener avec papier et crayon... Avec ses cartes-paysages et ses cartes-lettres, il faut retrouver des mots commençant par la lettre piochée dans un environnement donné. Des parties rapides et faciles pour développer la concentration et le langage.

Bla Bla Bla

Djeco

Mécanismes : alternance des activités proposées au hasard des dés, imagination, prise de connaissance et de confiance respective, écoute, verbalisation, argumentation, association



Nombre de joueurs: de 3 à 5

Age: à partir de 7 ans

Durée: environ 20 min

Ce jeu propose d'associer des images, de raconter des histoires...

Un jeu simple et amusant pour favoriser la discussion. Ce jeu de 240 cartes propose trois types d'activités selon la face du dé découverte par le lancer. Un livre ? Les joueurs vont être amenés à imaginer une histoire au départ d'une carte tirée dans la pioche et de deux cartes issues de leur jeu. Une face d'enfant ? Place au portrait chinois... Les joueurs sont invités à choisir parmi leurs cartes celle qui correspond à leur portrait. Les cartes sont mélangées faces cachées avant d'être découvertes par l'ensemble des joueurs. Qui va-t-on retrouver ? Que pense-t-on que le joueur voulait dire de lui ? Qu'a-t-il à nous dire de son choix ? Une poule et son poussin ? Place au jeu d'association. Chaque joueur propose une carte qu'il associe à la carte tirée au hasard. Il explique l'association aux autres joueurs. La notion de concours, basée sur le jugement, n'est pas nécessaire et peut être oubliée !

Brainbox (Animaux)

Asmodee

Mécanismes : jeu de questions/réponses,



observation, lecture, mémorisation, vocabulaire, rapidité

Nombre de joueurs: à partir de 1

Age: dès 8 ans

Durée: 10 minutes

Avec les jeux *Brain Box* (ABC, animaux, pays, etc), les joueurs observent une carte pendant 10 secondes puis répondent à des questions qui font appel à leur mémoire. Des jeux d'observation et de mémoire accessibles à tous. Pour développer les connaissances des joueurs sur le monde, la nature, les mots... Un principe qui met petits et grands sur un pied d'égalité.

Brin de Jasette junior

Mécanismes : jeu de prise de connaissance, de questions/réponses, de verbalisation, de découverte de soi et des autres, d'écoute de l'autre et de respect, du vocabulaire des sentiments, des émotions

Nombre de joueurs: 2 à 8 (mais adaptable en groupe)

Age: à partir de 7 ans

Durée: 30 minutes

Ce jeu invite à parler de soi au travers de plus de 250 questions, des plus anodines aux plus indiscrettes, classées en quatre catégories : « Bric à Brac », pour briser la glace ; « Patatrac », pour se révéler aux autres ; « Meli Melo », pour imaginer et rêver ; « Dans ma bulle », pour dire les choses auxquelles on tient. Il donne l'occasion aux joueurs d'apprendre à mieux



se connaître, car chacun est amené à se dévoiler en répondant à des questions sur son vécu personnel, ses rêves, ses opinions, etc. Chaque joueur devient meneur de jeu à son tour et peut choisir une des trois questions reprises sur la carte. Il n'y a ni bonne, ni mauvaise réponse. Dans la règle du jeu, le meneur peut choisir la réponse qu'il a préférée et remettre une pierre au joueur. La compétition, par la désignation d'une « vedette » n'est pas nécessaire. Ce jeu qui nous vient du Québec propose certaines questions qui risquent de ne pas être comprises, soit parce que les mots sont inconnus, soit parce qu'ils n'ont pas le même sens chez nous. Il sera nécessaire d'écartier certaines cartes préalablement. Par ailleurs, nous devons être vigilants selon le groupe avec lequel nous jouons. En effet, si ce jeu peut sans problème se partager entre amis qui se respectent, avec le public des edd, un cadre devra nécessairement être rappelé, fixé et garanti par l'animateur. Impossible en effet de partager une partie de Brin de Jasette sans doigté, respect et déontologie. Nous proposons de ne pas systématiquement jouer avec l'ensemble des questions. Les questions « Dans ma bulle » pourraient réellement mettre les enfants et les jeunes en difficulté.

Le corps humain

Bioviva ("C'est pas sorcier")



Mécanismes : jeu de connaissances et de questions/réponses sur le corps humain, énigmes et déduction, vocabulaire, mémorisation

Nombre de joueurs: de 2 à 6

Age: dès 8 ans

Durée: variable

Au travers d'énigmes illustrées, découvrez les fonctions essentielles de notre organisme et soyez le plus rapide à deviner ce qui se cache derrière les indices. Le corps humain, cette formidable machine recèle bien des mystères ! Selon le principe des jeux d'énigmes, vous disposerez de 5 indices pour deviner aussi vite que possible ce qui se cache derrière les cartes mises en jeu et remporter la partie. Un jeu drôle et instructif qui fait appel à l'esprit de déduction ! Le but du jeu est de réaliser le premier, une collection de 5 cartes constituée d'une carte de chaque catégorie (1 Les parties du corps + 1 Les muscles + 1 Les os + 1 La respiration + 1 La digestion). Pour gagner ces cartes, il faudra être le premier à deviner le mot décrit par les indices. Pour faciliter la constitution de vos collections, nous vous conseillons de conserver cette feuille visible de tous les joueurs, pour ne pas oublier les 5 catégories. Dans chaque catégorie, il y a 16 énigmes différentes, soit au total 80 énigmes.

Cro-Magnon

Bioviva



Mécanismes : jeu de parcours et de devinettes, mimes, dessins, modelage, verbalisation avec contraintes, vocabulaire

Joueurs: de 3 à 12

Age: à partir de 8 ans

Durée: 45 minutes

Jeu de parcours et de défis. Il y a environ 3 millions d'années, les premiers hominidés vivaient de cueillette, de chasse... mais aussi de frime, de dîners mondains, de voyages, de réflexions philosophiques et d'autres étonnantes occupations ! Partez sur les traces de nos ancêtres et vivez au rythme des tribus les plus farfelues de la Préhistoire ! Apprenez à communiquer par gestes et onomatopées, dessins et sculptures.



Foli Mots - Le défi de l'orthographe
Anaton's Editions

Mécanismes : jeu de vocabulaire, de lettres et de mots, observation, mémorisation, orthographe d'usage

Nombre de joueur : de 1 à 4

Age : à partir de 5 ans

Durée : 20 minutes

Il s'agit, à partir de cartes illustrées (avec ou sans le mot écrit), d'écrire le plus rapidement le mot correspondant : trouver les lettres, former le mot et appuyer sur le buzzer pour remporter la carte !

Le premier qui remporte 10 cartes gagne la partie.

Attention aux cartes spéciales, car elles donnent des avantages si on buzze quand il le faut, mais elles pénalisent si on buzze quand il ne faut pas...

Pour les tout petits qui débutent dans l'écriture, il est préférable, soit d'utiliser le côté de la carte avec l'image et le mot écrit en dessous, soit de sélectionner les cartes tenant compte des mots connus.

Ils pourront ainsi le 'mettre dans leur tête', le cacher, l'écrire et l'apprendre... Il est nécessaire dans ce cas de leur laisser le temps de le mémoriser et donc d'y revenir si nécessaire. Ce jeu peut être utilisé en tant qu'outil éducatif aussi bien qu'en tant que jeu de rapidité. Il s'agit d'un jeu de société pour tout âge, contenant une méthode efficace d'apprentissage de l'écriture pour les plus petits. Dynamique et convivial, le principe de rapidité avec le buzzer entraîne l'enfant à épeler de plus en plus vite et à rigoler en même temps.

Identik

Asmodee

Mécanismes : jeu de dictée et de dessin, observation, verbalisation, description, dictée, vocabulaire, écoute

Nombre de joueurs : 3

Age : à partir de 8 ans

Durée : 45 minutes

L'un des participants joue le rôle du maître d'œuvre. Sa mission : décrire une illustration rigolote en donnant aux autres joueurs autant de détails que possible. Pendant ce temps, ses camarades dessinent la scène décrite. Une fois que le sablier s'est écoulé, les joueurs s'échangent leurs œuvres. Plus leurs croquis comportent de critères mentionnés sur la carte d'illustration, plus les participants remportent de points. Nuls en dessin, *Identik* vous a compris ! Pour l'emporter, il n'est pas nécessaire de savoir dessiner : il suffit que votre œuvre réunisse plus de critères requis que celles de vos camarades, et à vous la victoire !



Il était une fois...

Play Factory

Mécanismes : jeux de cartes pour raconter une histoire, imagination, verbalisation, narration, interactions entre joueurs, discussion et négociation, construction collective, nombreuses options.

Nombre de joueurs : 2 à 8

Age : à partir de 10 ans

Durée : 30 minutes

Il était une fois... est un jeu dans lequel les joueurs racontent une histoire à l'aide de



cartes évoquant des éléments propres aux contes de fées. Un joueur devient le conteur et doit inventer une histoire, en s'inspirant des éléments qui figurent sur ses cartes-contes (personnages, lieux, objets, aspects, actions) et tenter de mener son récit à la conclusion inscrite sur sa carte-dénouement. Les autres joueurs vont essayer de l'interrompre avec leurs cartes, pour devenir à leur tour les conteurs de l'histoire ! Au fil du jeu, les cartes utilisées par les différents joueurs sont alignées sur la table les unes à côté des autres. Chacun peut ainsi d'un coup d'œil retrouver le fil de l'histoire en construction.

In Extremis - Jeu de lettres extrême
Interlude Cocktail Games - Asmodée

Mécanismes : jeu de cartes, de lettres et de mots avec contraintes, observation, concentration, vocabulaire, orthographe, réflexe et rapidité

Joueurs : de 3 à 5

Age : de 12 à 120 ans

Durée : 30 minutes



Le but du jeu est de trouver des mots le plus rapidement possible. C'est un jeu de rapidité et d'observation. Avoir un vocabulaire assez large vous sera également d'une précieuse aide. Le jeu est composé de cartes sur lesquelles se trouvent une lettre rouge (au recto) et une lettre verte (au verso). Pour commencer la partie, chaque joueur reçoit le même nombre de cartes. Pour débiter une manche, une carte est posée sur le plan de jeu sur son côté vert, puis les joueurs posent simultanément une carte de leur paquet au hasard. La première carte donne la lettre par laquelle le mot doit commencer. Pour les autres lettres, si elles

sont rouges, le mot ne doit pas contenir ces lettres, si elles sont vertes, le mot doit contenir ces lettres. Le premier joueur qui trouve un mot qui correspond aux critères remporte la manche. Attention, lorsqu'une lettre rouge et une lettre verte identiques sont posées lors d'une même manche, il ne s'agit plus de trouver un mot mais de taper le premier au centre de la table.

*Invente-moi une histoire
Gladius*



Mécanismes : jeux de cartes pour raconter une histoire, imagination, verbalisation, narration, interactions entre joueurs, discussion et négociation, construction collective, adaptation à tous les âges.

Nombre de joueurs: de 1 à 6 (mais on peut jouer en grand groupe)

Age: à partir de 7 ans (possibilités pour les plus jeunes)

Durée: variable selon l'activité choisie, le nombre de joueurs et de cartes

Ce jeu permet de laisser parler l'imaginaire des enfants et de leur donner envie d'écouter et d'inventer des histoires incroyables à partir de simples images. Il n'y a ni gagnant, ni perdant. La liberté d'expression est la clé de cette création québécoise. Un jeu qui stimule le langage et la créativité pour apprendre, dire, échanger, imaginer, inventer, partager, raconter, rire et s'amuser. Au départ, ce sont les joueurs qui négocient la manière dont ils vont jouer : individuellement (chacun son histoire) ou collectivement

(construction d'une histoire collective) ? Avec combien d'images ? Autour de quel thème ? Dans quel laps de temps ?... Pour les plus petits, l'adulte peut aider les enfants à identifier et nommer les éléments qui se retrouvent sur les différentes pastilles. Celles-ci peuvent lui servir de support pour inventer des histoires, mais elles peuvent également servir à créer des liens entre les images et la réalité environnante des enfants. On peut les rassembler par catégories (personnages, moyens de transport, vêtements, etc.). Pour les joueurs de 4 à 6 ans, l'adulte peut inventer une histoire aux enfants et leur proposer d'en inventer une à leur tour.

Jugomaniac

Asmodee

Mécanismes : ce jeu fonctionne selon le même principe que Foli Mots mais concerne l'apprentissage de la conjugaison des temps simples de l'indicatif et fonctionne avec des dés, association radical/terminaisons sans passage par l'écrit, vocabulaire, observation

Nombre de joueurs: de 1 à 4

Age: dès 7 ans

Durée: 20 minutes

Il s'agit de former au plus vite des verbes conjugués correspondant à l'action d'images, à la personne et au temps déterminés par les dés : trouver le verbe correspondant, les lettres pour former le radical, la terminaison correspondante, d'appuyer le premier sur le *buzzer* et d'emporter la carte. Attention aux cartes spéciales, car elles donnent des avantages si on *buzze* quand il le faut, mais elles pénalisent si on *buzze* quand il ne faut pas... Et puisqu'elles se ressemblent entre elles, il s'agit de ne pas se tromper dans le feu de l'action ! Les enfants qui débutent



dans la conjugaison peuvent s'aider avec les couleurs. Ils peuvent, derrière chaque carte, retrouver le verbe conjugué dans les temps proposés par le jeu. Chaque temps correspond à une couleur et chaque groupe verbal aussi. Pour les vrais débutants, les terminaisons des verbes conjugués sont dans des blocs unis de lettres colorées, dont la couleur correspond toujours à la bonne conjugaison. Les blocs de lettres avec le code couleur permettent à l'enfant de s'auto corriger. Ils s'enlèvent une fois que l'enfant prend confiance et se concentre surtout sur la rapidité de l'action.

Kaleidos

Cocktail Games / Interlude

Mécanismes: observation, concentration, vocabulaire, rapidité, discussion, débat et persuasion

Nombre de joueurs: de 2 à 12 (mais on peut jouer en équipe)

Age: à partir de 10 ans (mais d'autres versions existent au centre de documentation)

Durée: environ 15 minutes si on ne retourne qu'une seule fois le sablier (mais on peut prolonger)



Ce jeu d'observation qui fait appel à la concentration et à la connaissance du vocabulaire est constitué d'un ensemble de planches présentant un nombre incroyable d'objets, de personnages, de situations... Le temps d'un sablier, chaque joueur (ou équipe) doit essayer de découvrir un maximum de mots commençant par une lettre - tirée au hasard - dans une des dix planches. Il faut être à la fois observateur, rapide et malin car les éléments les plus précieux sont ceux que l'on est seul à remarquer. Lorsque le temps est écoulé, chacun annonce les mots qu'il a trouvés. Un mot trouvé par un seul joueur rapporte 3 points, un mot trouvé par plusieurs joueurs rapporte 1 point. On pourrait croire a priori que l'on fera rapidement le tour du

jeu. En fait, il n'en est rien, car chaque dessin héberge littéralement des centaines de mots. Outre la simple énumération des objets et des personnages sur la fiche, les joueurs peuvent aussi proposer des caractéristiques (grand, bleu, joyeux, agile...), des concepts (musique, combat, prestation...), etc.

En fait, tout peut être essayé tant que les autres joueurs sont persuadés de la pertinence des mots.

Katudi 2

Djeco

Mécanismes : jeu de bingo, vocabulaire, observation, écoute, verbalisation d'une description, prise d'indices, rapidité

Nombre de joueurs: de 2 à 4

Age: à partir de 6 ans

Durée: entre 10 et 15 minutes

Ce jeu d'écoute, de langage, d'observation et de rapidité se base sur le principe du Bingo puisqu'il s'agit de recouvrir les différentes cases d'une planche avec les cartes correspondantes.

Difficile de décrire et de reconnaître une image quand on a l'impression que tout se ressemble !

Ce jeu sollicite diverses aptitudes selon le rôle tenu par les joueurs, puisque chacun à son tour sera amené à décrire les cartes illustrées aux autres joueurs en recourant à un vocabulaire précis, à écouter attentivement la description proposée par un joueur pour identifier la case correspondant à la carte décrite et à observer pour en retrouver l'emplacement. Ce jeu fait appel à la concentration et à la prise d'indices visuels et auditifs. Il sera intéressant pour les plus petits de mener un travail collectif préalable de découverte du jeu et des illustrations.



Kelbazar

Djeco

Mécanismes : jeu de représentation de mots avec des éléments donnés et à faire deviner aux autres joueurs, vocabulaire, créativité, association, déduction, rapidité

Joueurs: de 3 à 6

Age: de 7 à 99 ans

Durée: 30 minutes

Devinez un maximum de mots ! Prenez plein de petites formes en bois, un sablier et un jeu de cartes.

Le but est de suggérer le mot à découvrir.

Avec un rond jaune, un petit bec ? C'est un poussin ! Avec son clocher pointu et sa cloche ? Une église !

Pas toujours évident, mais très amusant.

Plus de 350 mots à trouver : des talents d'inventivité à exercer !

Pour commencer, disposer les pièces en bois au centre de la table. Chaque joueur pioche une tuile. Le plus jeune joueur commence. Un joueur retourne le sablier dès que le dessinateur commence son dessin avec les différentes pièces en bois à sa disposition. Le dessinateur peut utiliser tout ou une partie des pièces.

Par contre, il ne doit pas parler ou faire des signes. Les autres joueurs essayent de deviner ce que représente le dessin.

Ils peuvent donner autant de propositions qu'ils le souhaitent. Le dessinateur ne peut réagir qu'à la bonne réponse.

Lorsqu'un joueur a trouvé le mot de la carte, il gagne 1 point, et le dessinateur aussi.

Ils retournent tous les deux leur tuile face visible et la gagnant pioche une nouvelle tuile. Lorsque le temps du sablier est écoulé, le round prend fin et le joueur suivant devient dessinateur.

Au bout d'un nombre de tours décidé à l'avance, la partie prend fin et c'est le joueur qui a le plus de tuiles faces visibles qui gagne.

Kezako (ou Kiproko)

Cocktail Games – Asmodée

Mécanismes : jeu de représentation de mots avec des éléments donnés et à faire deviner aux autres joueurs, vocabulaire, créativité, association, déduction, rapidité

Joueurs: de 4 à 8

Age: de 10 à 99 ans

Durée: 30 minutes



Jeu d'expression graphique et de rapidité. Associé à un autre dessinateur avec qui vous n'avez pas le droit de communiquer, vous devez faire deviner un mot, sans crayon et sans parler, en posant chacun à votre tour sur la table perles et baguettes. Sous la pression du temps, les autres joueurs tentent de décrypter le plus vite possible votre chef d'œuvre collectif.

Le lynx

Educat

Mécanismes: jeu d'observation, de discrimination visuelle, de vocabulaire

Nombre de joueurs: de 2 à 6

Age: à partir de 4 ans

Durée: variable

D'un côté, un plateau de jeu à construire reprenant 300 dessins. De l'autre, 300 petites cartes illustrées. A partir de quelques-unes de ces petites cartes illustrées qu'il faut identifier, différencier – pourquoi pas mémoriser –, il faut retrouver



leur double sur le plan de jeu le plus rapidement possible. Nommer chaque objet et le décrire permet d'enrichir son vocabulaire et surtout d'exercer sa capacité d'observation et de discrimination visuelle. Mais cela ne peut être atteint que si l'on prend le temps de dire ! Le joueur pourrait par exemple décrire ses trois cartes et les faire découvrir par les autres joueurs. On pourrait également imaginer la construction par les enfants d'énigmes permettant de retrouver l'un ou l'autre des dessins du plan de jeu...

Quelques variantes encore possibles...

- On montre une image, et il faut retrouver l'objet, le plus vite possible, sur le plateau.
- Chaque joueur reçoit plusieurs images, et le premier à avoir tout retrouvé a gagné.
- Un joueur pioche une image et la nomme (ex. : « On doit chercher un verre »). C'est une manière de vérifier ce chacun connaît ou ne connaît pas.
- On décrit l'image piochée, sans nommer l'objet.
- Une fois l'objet trouvé, on peut demander à chacun de l'écrire, pour vérifier que l'orthographe est acquise.
- On peut étaler toutes les images et demander aux enfants de les classer (un objectif de catégorisation s'ajoute donc à l'objectif de langage).
- Etc.

Letters go!

Djeco

Mécanismes : vocabulaire, expression orale, observation, concentration, rapidité

Nombre de joueurs: de 2 à 5

Age: à partir de 8 ans

Durée: 15 minutes environ

Le jeu de « pays-ville » revisité... Un jeu de 61 cartes. D'un côté, les lettres de l'alphabet et de l'autre, des cartes à thèmes – il y en a 2 – tirées chacune au hasard. Gagne celui qui trouvera des noms communs ou des noms propres commençant par la lettre tirée et en rapport avec le thème. Légumes ? A comme Artichaut... L comme Lentilles... Sports ? H comme Haltérophilie... Les plus petits trouveront du plaisir à reconstituer l'alphabet au départ du jeu de cartes.



Listen Up!

Games Works

Mécanismes : jeu de devinette, observation, verbalisation d'une description, écoute, vocabulaire, déduction, coopération

Joueurs: de 3 à 6

Age: à partir de 12 ans

Durée: 30 minutes



Voici un jeu moins connu mais passionnant. L'objectif est de décrire une image simple avec des mots abstraits pendant que les autres tentent de la dessiner, ou tout au moins de deviner de quoi il s'agit. Rassurez-vous, cela est possible ! Derrière ce principe assez simple, les enfants doivent développer une série de compétences assez complexes pour arriver au but (consensus, précision, prendre le temps...), mais cela est quand même rigolo. Après, vous pouvez également dessiner de nouveaux modèles et prolonger le jeu.

Mixmo

Asmodee

Mécanismes : jeux de lettres et de mots à croiser, vocabulaire, orthographe, rapidité

Nombre de joueurs: de 2 à 6

Age: dès 8 ans

Durée: 15 minutes

Le but est de former des grilles de mots

croisés comprenant toutes les lettres piochées et de crier "Mixmo" une fois l'ensemble des lettres utilisé ! Il s'agit donc d'une course endiablée dans laquelle chaque joueur construit sa propre grille de mots. Le premier à placer toutes ses lettres crie donc « MIXMO ! ». À ce signal, tous les joueurs piochent de nouveaux jetons (ou l'animateur les distribue). La course continue ainsi au rythme des « MIXMO ! »



jusqu'à épuisement des jetons. Heureusement rien n'est figé ! Vous pouvez modifier votre grille comme vous voulez pour placer vos lettres. Pour pimenter encore plus vos parties, *Mixmo* contient un joker malicieux qui risque bien de perturber vos plans... Alors, qui aura le dernier mot ? L'absence de temps mort et la liberté de transformer constamment sa grille permettent de pratiquer une gymnastique mentale intense et stimulent la créativité.

Le rallye des syllabes

Haba

Mécanismes : jeu de parcours, imagination, vocabulaire, structure des syllabes, rythmique des mots

Joueurs: de 2 à 4

Age: à partir de 5 ans

Durée: environ 15 minutes

Qui peut décrire les illustrations en trouvant le bon mot et en ayant de l'imagination ? En route pour le grand rallye des mots à travers l'Europe. Les joueurs voyagent et essaient de se rendre le plus vite possible dans quatre capitales européennes pour en ramener une carte postale. Mais le voyage ne s'avère pas facile, car on n'avance pas avec des dés. C'est le nombre de syllabes du mot prononcé qui détermine de combien de cases on avancera ! Seul celui qui observera bien les illustrations et fera



Syllabus

Cocktail Games / Interlude

Mécanismes : jeux de syllabes et de mots, association et assemblage. Si chaque syllabe est correctement orthographiée, les assemblages en mots sont pour le moins saugrenus et pourraient perturber l'apprentissage de l'orthographe ! Il suffit d'en faire prendre conscience les joueurs.

Nombre de joueurs: de 2 à 6

Age: à partir de 12 ans

Durée: entre 15 et 20 minutes

preuve d'imagination arrivera vite au but... Ce jeu stimule le langage. Tout en jouant, les enfants enrichissent leur vocabulaire et s'exercent à reconnaître les syllabes des mots.

Si.la.bo

Les éditions Fada!

Mécanismes : jeu de familles, syllabes, familiarisation avec le code de l'écrit, différentes déclinaisons de progression

Nombre de joueurs: de 2 à 4

Age: à partir de 6 ans

Durée: 15 minutes

Inspiré du jeu connu des 7 familles, *Si.la.bo* contient 120 cartes réparties en 15 familles. De plus, un lot de 7 cartes spéciales agrémentent la partie (Joker, Passe ton tour, etc.). *Si.la.bo* permet à l'enfant de se familiariser avec le code de l'écrit. En constituant des familles de syllabes (la-le-li-lo-lu-lé), l'apprentissage du code de la lecture se fait de manière ludique. Lorsqu'un enfant est à l'aise avec certaines familles de syllabes, on peut inventer d'autres jeux : constituer un Loto (associer un mot et un dessin) ; écrire une phrase simple qu'il va lire, puis lui en faire dessiner la signification ; lui laisser écrire à la main des mots qu'il recompose avec sa connaissance des syllabes.



Au départ, les joueurs reçoivent un nombre identique de cartes. Un premier joueur retourne une carte et simultanément, les joueurs cherchent une connexion avec les cartes présentes sur la table. Ce jeu d'association de deux syllabes basé sur le principe du domino –mais on joue avec les 4 côtés– permet de composer des mots en combinant les côtés concernés des cartes-syllabes. Les possibilités de connexions augmentent au fur et à mesure de la partie puisque de plus en plus de cartes sont retournées faces visibles, ce qui permet même des doubles connexions. Un jeu de mots... Voilà qui paraît bien sérieux mais qui ne l'est pas. Rapidité, observation, intuition, originalité, humour... Une partie de *Syllabus* est toujours pleine de rebondissements!

Teki

Djeco

Mécanismes : jeu de cartes de devinette, verbalisation (formulation de questions), classement, déduction, support à d'autres activités (on pourrait mimer, dessiner...), nombreuses variantes.

Nombre de joueurs: de 2 à 4

Age: à partir de 4 ans

Durée: 10 minutes



Qui suis-je? Un jeu de vivacité d'esprit et de rapidité. Devinez qui est le maître du jeu, en lui posant des questions. « Es-tu un animal? », « Un truc à roues? » Le maître du jeu est l'un des objets ou des personnages dessinés sur l'une des 120 cartes du jeu. Un jeu à la difficulté adaptable, selon le nombre de questions choisies, et le nombre de manches à gagner pour être le vainqueur. La règle telle que proposée est peu intéressante si aucun travail de découverte des cartes n'est fait préalablement avec l'ensemble des enfants. L'intérêt de cette découverte sera de leur proposer un travail d'observation, de classement et de description qui pourra les soutenir dans la formulation ultérieure des questions. Dans le même objectif, on peut également imaginer qu'en cours de partie les autres joueurs puissent observer les cartes restantes...

Time 's up (Version belge – Family)

Asmodée

Mécanismes : jeu de devinette, vocabulaire, expression orale, mémorisation, expression non-verbale

Nombre de joueurs: 4 (ou en équipe)



Age: à partir de 8 ans

Durée: variable

Il existe plusieurs versions de ce jeu.

Pour cette version, il s'agit de faire découvrir des objets, des métiers et des animaux. Il y a 220 cartes, et sur chaque carte, 2 mots (un bleu, un jaune).

Il faut d'abord se mettre d'accord sur la couleur avec laquelle on va jouer.

Durant la première manche, on décrit le plus de mots possibles sur le temps d'un sablier (si on ne connaît pas le mot, on peut passer à la carte suivante), ensuite, on fait deviner en ne prononçant qu'un seul mot, puis pour finir, on les mime.

Unanimo

Cocktail Games

Mécanismes : jeu de mot, vocabulaire, imagination

Joueurs: de 3 à 8 ou par équipe

Age: de 8 à 120 ans

Durée: 30 minutes

Jeu de mots et de créativité.

Partant d'un mot proposé à tous (110 cartes), trouvez les associations de mots que choisiront vos adversaires.

Marquez des points en trouvant des mots communs avec les autres joueurs.

Les cartes-mots sont placées, faces cachées, au centre de la table.

Chaque joueur reçoit une feuille de scores et un crayon.

En début de tour, un joueur retourne la première carte-mot de la pile.

Chaque joueur ou équipe en prend

connaissance et va essayer de trouver 8 mots en relation avec celui-ci, en évitant les racines identiques et les inscrit discrètement sur sa feuille de scores, dans les colonnes adéquates.

Une fois que tous les joueurs ont trouvé 8 mots (mais on peut arrêter avant si c'est trop long), on passe à la phase de lecture.

Le joueur qui a retourné la carte commence à lire ses mots.

Chaque joueur ayant inscrit le même mot, exactement à l'identique ('journal' pour 'journal' et non 'journaux' pour 'journal'), lève la main.

Pour chaque main levée, 1 point.

Si le joueur lecteur est le seul à avoir inscrit le mot, il marque 0 point.

C'est ensuite au joueur à sa gauche de lire les mots qui n'ont pas été encore lus.

On ne relit pas les mots qui ont déjà rapporté des points.

On procède ainsi sur un tour de table complet.

Une fois le tour de table effectué, on additionne tous les points obtenus pour cette manche.

Selon le nombre de joueurs, un bonus de 5 points sera donné aux joueurs ayant atteint un certain total.

Au moins 12 points à 3 joueurs, 15 points à 4, etc.

Après avoir enchaîné 3 retournés de cartes-mots, on additionne ses 3 scores et le joueur ayant le plus haut total est déclaré vainqueur.



*Petit exemple
autour du mot 'coquillage'*

Lorsque nous avons joué, le dictionnaire en fin de partie était tout simplement extraordinaire...

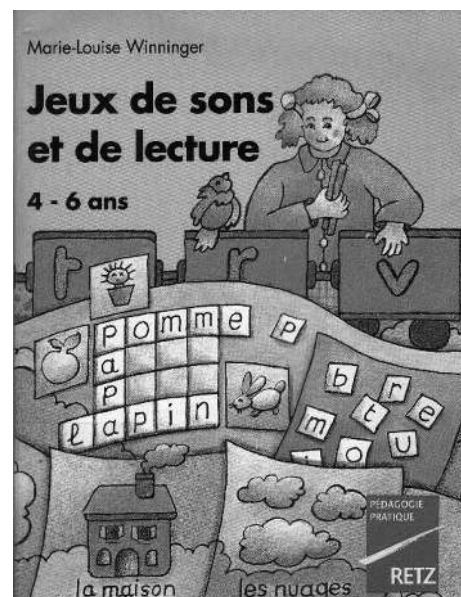
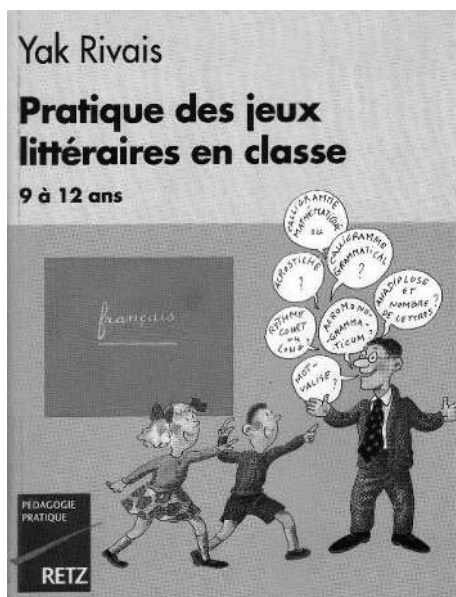
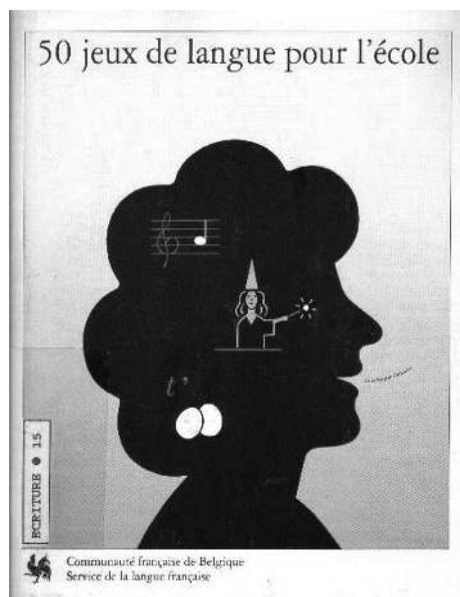
Pour les uns, le coquillage appelait la plage, les vacances, les crèmes glacées, le sable et le soleil.

Pour d'autres, il s'agissait d'un petit retour aux mollusques et à leurs caractéristiques... à leur visiteur aussi puisque le bernard l'hermite s'était invité parmi les mots.

Pour d'autres encore, référence à l'histoire et à la place des coquillages dans les échanges économiques !

Tous simplement... passionnant !

PISTES BIBLIOGRAPHIQUES POUR JOUER AVEC LA LANGUE



Henry Landroit, *50 jeux de langue pour l'école*, Communauté française/Service de la langue française.

Yak Rivais, *Pratique des jeux littéraires en classe*. 9 à 12 ans. Retz/Pédagogie pratique, Paris, 1993.

Marie-Louise Winninger, *Jeux de sons et de lecture*. 4 à 6 ans. Retz/Pédagogie pratique, Paris, 1992.

Joël Martin, Rémy Le Goistre, *L'art des mots. L'eau des mares*, Albin Michel, Paris, 2001.

Joël Martin, Rémy Le Goistre, *La vie des mots. L'ami des veaux*, Albin Michel, Paris, 2001.

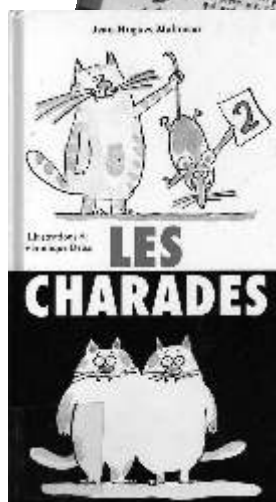
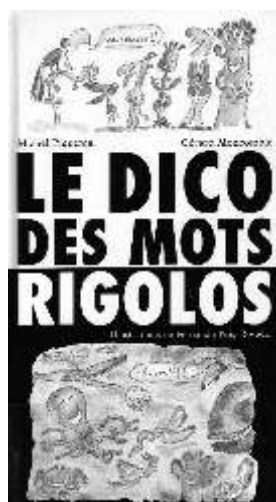
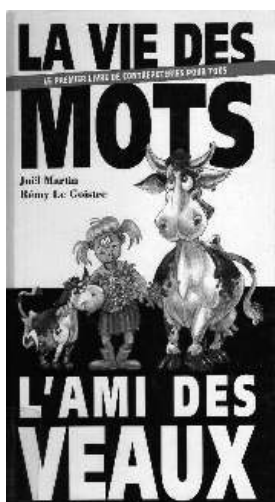
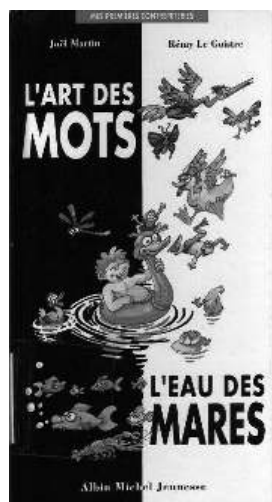
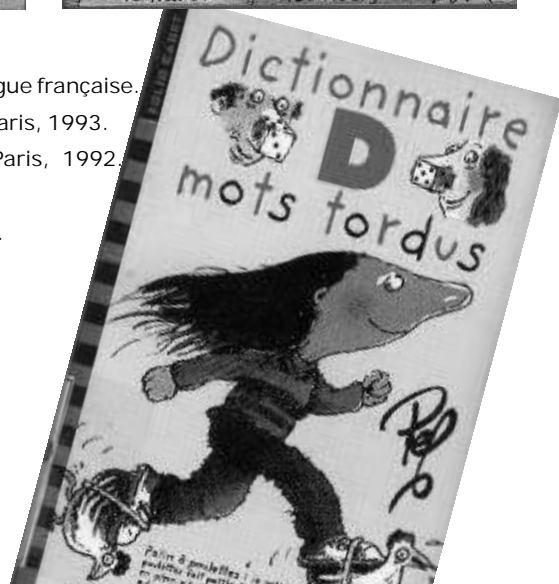
Michel Piquemal, Gérard Moncomble, Fernando Puig-Rosado, *Le dico des mots rigolos*, Albin Michel, Paris, 2000.

Jean-Hugues Malineau, Véronique Deiss, *Les charades*, Albin Michel, Paris, 2001.

Denys Prache, *Le grand livre des rébus*, Albin Michel, Paris, 2001.

PEF, *Dictionnaire des mots tordus*, Gallimard Jeunesse, 1998.

Tous ces ouvrages peuvent être empruntés au Centre de Documentation de la CEDD.



Du côté des associations

JOURNÉE PORTES OUVERTES DANS LE QUARTIER DES MAROLLES



Créé en 1956, le Club de Jeunesse est une Maison de Jeunes en milieu Populaire qui accueille les jeunes et les familles du quartier des Marolles. Elle développe de multiples activités socioculturelles tout au long de l'année, week-end et vacances scolaires inclus. D'initiative ou en partenariat avec divers services spécialisés, le Club de Jeunesse développe également des actions originales.

Créée il y a près de 45 ans, l'asbl Les mercredis Artistiques est un Centre d'Expression et de Créativité qui se présente comme un espace d'éducation permanente permettant la réalisation d'animations et d'ateliers créatifs avec les jeunes du quartier et favorisant l'expression culturelle des Marolles.

Créée voici 25 ans, l'AMO CARS est une Service d'Aide en Milieu Ouvert qui développe des actions d'aide aux jeunes et aux familles dans le quartier des Marolles. A travers son service social et son Antenne Orientation, elle propose un travail d'accompagnement individuel ou familial. Elle met également en œuvre des actions communautaires et collectives en synergie avec les associations et écoles du quartier.

Les conseils d'administration des trois asbl, les animateurs, intervenants sociaux, volontaires et jeunes vous invitent à leur journée Portes Ouvertes le mercredi 16 mai 2012 de 15h à 20h.

Au programme, de la musique, des animations, un barbecue, des jeux, une exposition, du cirque...

Où : Rue des Tanneurs 176-178 à 1000 Bruxelles
Contacts et informations complémentaires : clubjeunesse@marolles.org
amo.cars@marolles.org
mercredis.artistiques@marolles.org
02 511 08 46 (Club de Jeunesse et Mercredis artistiques) 02 513 73 82 (amo Cars)

10 ateliers et 1 forum pour changer l'École et la société

Une envie de vous former et d'échanger vos expériences de travail ? Un besoin de vous ressourcer avant la rentrée ? La volonté de contribuer à plus d'égalité à l'École ? Rejoignez-nous !

Les RPé proposent 10 ateliers de 6 ou 4 jours pour interroger les conceptions et travailler les pratiques en vue de mieux faire apprendre tous les élèves.

En dehors des ateliers, 10 groupes thématiques seront mis sur pied afin de préparer de manière créative et collective un forum sur le thème des inégalités sociales et scolaires.

D'autres activités seront proposées : une soirée de jeux pédagogiques, un théâtre forum, une librairie spécialisée... Les RPé sont ouvertes à tous les acteurs éducatifs de l'École ou d'ailleurs.

10 ateliers

Cinq ateliers de 6 jours
du 17 au 22 août

- « Pratiquer la Pédagogie Institutionnelle ». Organiser la coopération, travailler les conflits, entretenir le désir d'apprendre. Avec Thérèse DIEZ, responsable de l'atelier (Ceépi, CGé) et Philippe JUBIN (Ceépi), Claudine KEFER (Ceépi, CGé), Miguel LLOREDA (CGé), Éric VAN DEN BERG (CGé), Pierre WAAUB (CGé), responsables dans l'atelier.

- « Lire, écrire, créer. Tous porteurs de savoir ». Avec Pascale LASSABLIÈRE (Formatrice en alphabétisation et ateliers d'écriture) et Natalie RASSON (Secrétaire de rédaction TRACeS de ChanGements).

- « Construire un journal numérique. Produire en réseau ». Avec Alain DESMARETS (enseignant et directeur d'école fondamentale prépensionné - CGé) et Stéphane LAMBERT (enseignant et directeur d'école fondamentale).

- « Clown et masque neutre ». A la recherche de son double dérisoire... et de soi. Avec Jacques BURY (Animateur à l'asbl Promotion Théâtre) et Christian WERY (Animateur d'ateliers théâtre et de développement personnel, membre d'Enseignants sans Frontières – ESF). Tous deux membres de l'agence Double Ry.

- « De la voix parlée, chantée à la polyphonie ». A toute voix. Avec Jo LESCO (chanteuse, chef de chœurs).

Cinq ateliers de 4 jours
du 19 au 22 août

- « Remédiation et inégalités scolaires ». Stop à la politique du sparadrap ! Avec Anne CHEVALIER (Secrétaire générale, CGé) et Sandrine GROSJEAN (CGé).

- « Français, langue d'apprentis – sages ». Qui la tirent dans tous les sens ! Avec Isabelle BERG (Enseignante en secondaire professionnel – CGé).



- « Activités scientifiques et créativité ». Attention, recherche en cours ! Avec Sabine DARO (Enseignante en Haute-École pédagogique, responsable de l'atelier - CGé) et Patricia PIERAERTS (Enseignante en école fondamentale, formatrice), toutes deux membres de l'Asbl Hypothèse.
- « Apprendre à penser ». Pour un cerveau multitâche ! Avec Joseph STORDEUR (Formateur, chercheur).
- « Sanctionner, à l'école et ailleurs ». Serrer la vis ou changer d'outils ? Avec Annick BONNEFOND (CGé).

1 forum

Inégalités sociales et scolaires : de l'individuel et du collectif.

10 groupes thématiques

Français - Math - Sciences - Choix pédagogiques - Stéréotypes sexistes - Conflit de loyauté - Collectif - Culture commune - École maternelle - Évaluations externes.

<http://www.changement-egalite.be/spip.php?article2317>

S'inscrire ?

<http://www.changement-egalite.be/spip.php?article2309>

Calculer les frais ?

<http://www.changement-egalite.be/spip.php?article2310>

Renseignements
ChanGements pour l'égalité
mouvement sociopédagogique
C chaussée de Haecht, 66
1210 Bruxelles
Tél. : 02 218 34 50
fax : 02 218 49 67
Courriels :
info@changement-egalite.be
rpe@changement-egalite.be
www.changement-egalite.be

APPEL A PROJETS

QUEL APPEL ?

Le Fonds de bpost pour l'alphabétisation, géré par la Fondation Roi Baudouin, lance un appel à projets en faveur de parents illettrés d'enfants de 0 à 6 ans. Le Fonds financera des projets qui aident les parents à s'impliquer dans la scolarisation de leurs enfants tout en développant leurs propres compétences.



Pour qui ?

Toute organisation qui développe en partenariat une initiative de sensibilisation ou d'alphabétisation de parents illettrés et qui contribue à la future réussite scolaire de leurs enfants.

Combien ?

Les projets sélectionnés seront soutenus pour un montant maximum de 25000€.

Pour quand ?

Les candidatures doivent être introduites pour le 30 mai au plus tard.

Et le résultat ?

Le résultat de la sélection sera communiqué le 8 septembre 2012, journée internationale de l'alphabétisation.

Comment ?

Pour soumettre sa candidature, il suffit de remplir le formulaire en ligne à partir du site de la Fondation Roi Baudouin : www+kbs-frb.be ou d'appeler son centre de contact 070 233 065. Vous y trouverez aussi plus d'information, dont les critères de sélection.

Petites annonces

Offre service volontaire

Étudiante en traduction-interprétation (anglais-espagnol), elle désire s'orienter vers l'enseignement des langues. Afin d'acquérir une expérience dans le soutien scolaire, elle propose ses services. Elle possède déjà une expérience d'animatrice dans le cadre d'ateliers de méthodologie en français. C.V. disponible à la CEDD.

Recherche lieu de stage

Dans le cadre de ses études en Sciences de l'éducation, elle aimerait réaliser un stage dans une école des devoirs et y introduire un projet qui lui tient fort à cœur. De par sa formation et son expérience en tant qu'institutrice, elle est soucieuse de (re)motiver un maximum les enfants dans leurs apprentissages et pour cela, elle adhère particulièrement à la pédagogie par le jeu. Lettre et coordonnées disponibles à la CEDD.

Demandes d'emploi

Bachelière AESI en français et français langue étrangère, elle est à la recherche d'un emploi en tant que professeur/formatrice en F.L.E. Pendant ses études, elle a effectué plusieurs stages pratiques en français dans l'enseignement général, différencié, technique et professionnel au 1^{er} et 2^e degré et en français langue étrangère en classe-passerelle, dans le milieu associatif avec un public adulte (méthode « Pourquoi pas !? »), en promotion sociale et dans l'enseignement primaire. C.V. disponible à la CEDD.

•

Ayant suivi une formation en bureautique et possédant une expérience dans le domaine administratif, elle est à la recherche d'un emploi en tant qu'employée administrative. Ses compétences techniques (*accueillir, orienter, gérer des appels et un agenda, traiter des courriers et des factures, rédiger des documents, encoder des données...*), ses qualités professionnelles (*souriante, disponible, organisée...*) et ses connaissances en langues (*français, arabe, langue des signes*) pourraient s'avérer très utiles. C.V. et lettre de motivation disponibles à la CEDD.

Avec le Soutien du Service de la Jeunesse de la Communauté Française, de la COCOF et de Actiris.

