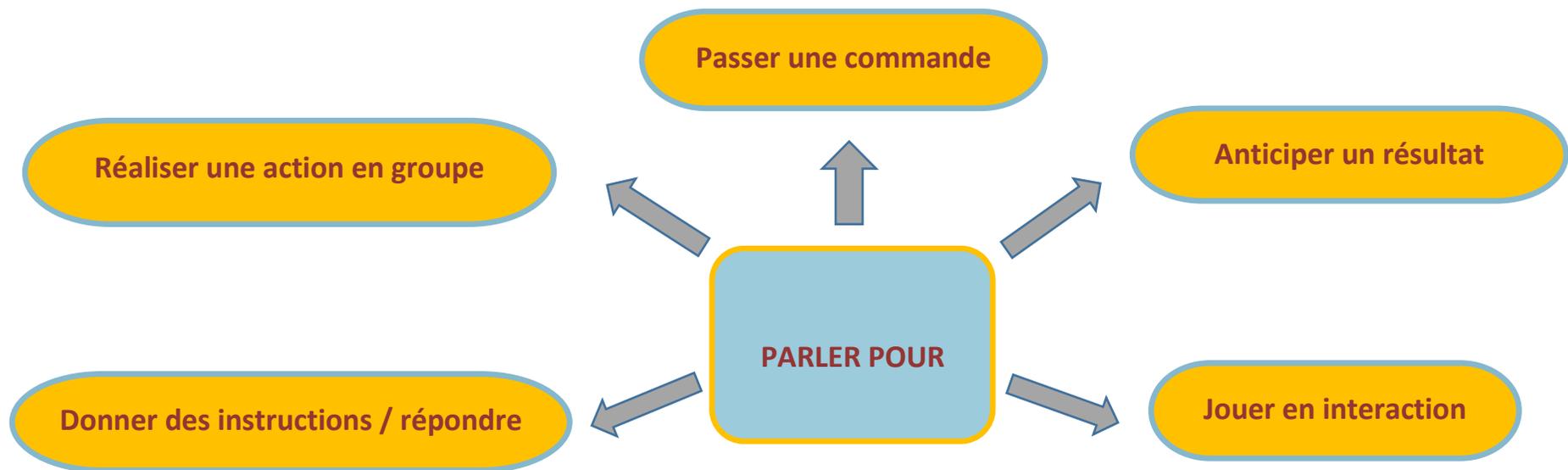


JEUX DE COMMUNICATION : DES CONTRAINTES « FERTILES » POUR PARLER

Dans le cadre de l'organisation de temps dédiés à l'enrichissement du langage oral ([voir la ressource « Emplois du temps GS – Début et fin d'année »](#)), certaines situations de jeux vont permettre aux élèves de développer des compétences syntaxiques et lexicales.

Ces situations de communication doivent répondre au besoin de sens des enfants : **l'utilisation du langage est-elle un enjeu pour se comprendre, aller jusqu'au bout de l'action, réussir ?**

De nombreuses activités peuvent perdre leur dimension de communication si la règle du jeu n'impose pas une contrainte langagière, par exemple lors d'une partie de Memory, nommer ce que les cartes représentent pour avoir le droit de les récupérer ou expliquer pourquoi les cartes ne peuvent être appariées pour gagner un jeton. Les propositions suivantes s'efforcent de prendre en compte ce besoin de communication. Menées d'abord en modalité dirigée, ces activités peuvent ensuite être reprises de façon autonome.



Donner des instructions/répondre

⇒ Décrire : conduites **en binômes**, ces activités peuvent être proposées sous forme de défis opposant plusieurs binômes.

- Dictée de tracés ou de dessins pour faire reproduire un dessin, un motif graphique en utilisant un vocabulaire approprié (repérage dans l'espace feuille pour identifier un point de départ, des trajectoires, formes, ordre dans lequel effectuer les tracés...);
- Dictée de mots mobilisant les différents aspects de la lettre (nom, son, tracé). Par exemple, un enfant sonorise la lettre, l'autre l'écrit en la nommant ;
- Dictée spatiale en binôme pour reproduire un assemblage d'objets les uns par rapport aux autres. On peut utiliser des jeux de la classe comme le château-fort et ses habitants, la ferme et ses animaux, le tapis du coin voitures et les véhicules, piétons, habitations disponibles. Avant l'activité, les élèves ont créé et photographié, en ateliers, plusieurs configurations possibles pour réaliser les modèles à reproduire sous la dictée ;
- Jeu du portrait en binôme pour faire deviner un élément ou pour faire identifier l'élément choisi parmi plusieurs éléments très proches. Les sujets des descriptions peuvent être un personnage d'album (caractéristiques physiques et morales, lieu de vie, famille, amis et adversaires, actions et exploits, sentiments), un objet de la classe (forme, taille, couleur, matière, fonction), une image (paysages, œuvres d'art, objets du quotidien...) etc. Les supports de jeu choisis sont en lien avec des situations de vie de classe et d'apprentissage ayant mobilisé un vocabulaire spécifique ;
- Jeu de guidage en binôme pour faire réaliser au partenaire un parcours sur quadrillage avec point d'arrivée connu du seul meneur de jeu.

⇒ Questionner :

- Jeu « Qui est-ce ? » : un petit groupe d'enfants pose des questions à un élève afin de deviner quel élément celui-ci a choisi (dans l'absolu ou parmi plusieurs éléments proposés). Le meneur ne peut répondre que par « oui » ou par « non ». Choix des éléments à décrire : mêmes remarques que pour le jeu du portrait.

Anticiper un résultat

⇒ Expliquer :

Jeux avec contrainte d'anticipation : il s'agit d'exposer par avance ce qu'il va se passer (annonce du résultat et justification). Par exemple, dans le cadre des jeux de déplacement : dans un jeu de parcours, annoncer quelle sera la case d'arrivée correspondant au lancer d'un ou plusieurs dés ; dans un déplacement sur quadrillage, annoncer la case d'arrivée correspondant au codage tiré au sort.

Jouer en interaction

⇒ Expliquer :

- Jeux d'observation en petit groupe nécessitant d'identifier le plus rapidement possible :
 - ✓ une carte parmi d'autres, selon la présence d'une caractéristique donnée, par exemple la forme, la taille, la couleur, le remplissage, la quantité, mais aussi des concepts invisibles comme salé, sucré, chaud, froid, piquant, bruyant, etc. (exemples : jeu « Toutim » et jeu « Set, la preuve par 3 ») ;
 - ✓ un ou plusieurs critères communs (ou une ou plusieurs différences) à 2 cartes ou davantage (exemple : jeu « Set, la preuve par 3 »).Dans ces types de jeu, chaque choix doit être justifié pour être validé par le groupe.
- Jeux à règles avec contrainte de justification : il s'agit d'expliquer en quoi on est autorisé à gagner la ou les cartes en jeu lors des parties de loto, Memory ou de justifier sa réponse lors d'une partie de Kim caché ou déplacé (« La paire de ciseaux a été déplacée parce qu'avant elle se trouvait entre le pot de colle et le crayon de couleur »).

⇒ Endosser un rôle et s'exprimer en conséquence dans le cadre de jeux symboliques avec scénario (marchand/client ; médecin/patient ; coiffeur/client ; serveur/client ; parent/enfant ; personnages fictifs portant un déguisement).

Passer une commande

⇒ Décrire/Nommer : toutes les situations de passation de commande imposent, de fait, le recours à la verbalisation pour nommer les éléments et éventuellement les quantités désirées. Par exemple, tous les scénarii de « faire-semblant » aux coins « restaurant » ou « magasin » sont propices à des commandes ; les activités de construction peuvent également être soumises à une commande préalable (observer le modèle, identifier la nature et le nombre des pièces nécessaires puis aller les commander auprès d'un camarade).

Réaliser une action en groupe

⇒ Raconter/Jouer en binômes ou en tout-petits groupes une histoire bien connue, à l'aide de marottes.

⇒ Expliquer/Justifier : s'organiser pour mener ensemble une action (trouver un mode de classement d'une collection d'objets, préparer le matériel nécessaire à un atelier de 6 enfants etc.).