

## Jeu de langage GS

### Rappel :

- Jouer, c'est attendre son tour, c'est accepter de perdre et de gagner (gérer ses émotions), respecter les règles.
- Avant chaque jeu, observer le matériel, nommer les éléments essentiels.
- Je dois encourager l'autre, apprendre à travailler en équipe pour réaliser un but commun.
- Je dois apprendre à observer l'autre (vérifier qu'il ne se trompe pas, qu'il respecte la règle). Je ne moque pas. Je peux lui réexpliquer la règle.
- Je dois terminer la partie et me concentrer jusqu'à la fin.
- Les jeux permettent de mobiliser le langage (expliquer ce que j'ai fait pour réussir ou non, pourquoi : je l'ai fait parce que, ce que je vois, ce que je sais, ce que j'ai appris ...).
- Je range le matériel lorsque j'ai fini de jouer. Je prends soin du matériel.

Pour les élèves en difficulté, il est possible d'utiliser l'alphabet pour se repérer et nommer les lettres. Il faudra associer CAPITALES et scripte puis CAPITALES *cursives* avant de mélanger les 3 écritures.

<https://www.anyssa.org/classedegnomes/reglette-de-lalphabet-trois-ecritures/>

Il peut être nécessaire de frapper des mains pour compter les syllabes.

### La bataille des lettres 2 joueurs

Objectif : reconnaître les lettres dans les 3 écritures.

Matériel : planches à imprimer ici <http://laclasse-deluccia.eklablog.com/jeux-phonologie-c17863251> et jetons ou bouchons. Nécessite de montrer et nommer tous les éléments (cœur, spirale, lune, fleur) avant de commencer. Pour les élèves en difficulté, faire nommer les lettres avant de jouer.

But : Remplir sa carte.

Règle : Le jeu se joue l'un contre l'autre. Le joueur B choisit une case et la décrit de la manière suivante : "cœur/2". Le joueur A doit repérer cette case sur son tableau et nommer la lettre correspondante. Si la réponse est correcte, les 2 joueurs placent un jeton sur la case et le joueur B choisit à nouveau une case.

Évolution possible : le joueur A nomme une lettre, le joueur B doit décrire sa position ligne et colonne (cœur/ 2). Si la position est exacte, il place un jeton. Le premier à remplir sa carte à gagner.

### La bataille des mots 2 joueurs

Objectif : Associer un mot à l'image correspondante.

Matériel : planches à imprimer ici <http://laclasse-deluccia.eklablog.com/la-bataille-des-mots-a46648727> et jetons ou bouchons. Nécessite de montrer et nommer tous les éléments (cœur, spirale, lune, fleur) avant de commencer et nommer les images.

But : Identifier les mots écrits dans les cases du tableau

Règle : 2 joueurs jouent dos à dos. Le joueur A choisit une case de son tableau et la décrit de la manière suivante "3-cœur". Le Joueur B doit repérer cette case sur son tableau et lire le mot qui s'y trouve. *S'il lit le mot "LAPIN", le joueur A lui répond "VRAI" et ainsi de suite. Chaque joueur pose un jeton sur cette case pour éviter de la lire une seconde fois.*

### **Bataille des virelangues 2 joueurs**

Objectif : Articuler des phonèmes pour être compris.

Matériel : cartes virelangue (l'impression n'est pas obligatoire) <https://dessinemoiunehistoire.net/virelangues-francais-maternelle/>

But : Répéter le virelangue entendu sans se tromper.

Règle : L'adulte lit un virelangue, l'enfant répète.

1. Lorsqu'il n'y a plus d'erreur, le joueur qui répète le plus de fois le virelangue sans erreur gagne la carte.
2. Le joueur qui répète le plus vite sans erreur à gagner.

Évolution possible : créer ses cartes virelangues. Ajouter un sablier (temps limité) pour répéter son virelangue sans erreur.

### **Le jeu des cerceaux 2 joueurs**

<http://lapetitesourisbleue.eklablog.fr/gs-le-jeu-des-cerceaux-a132673832>

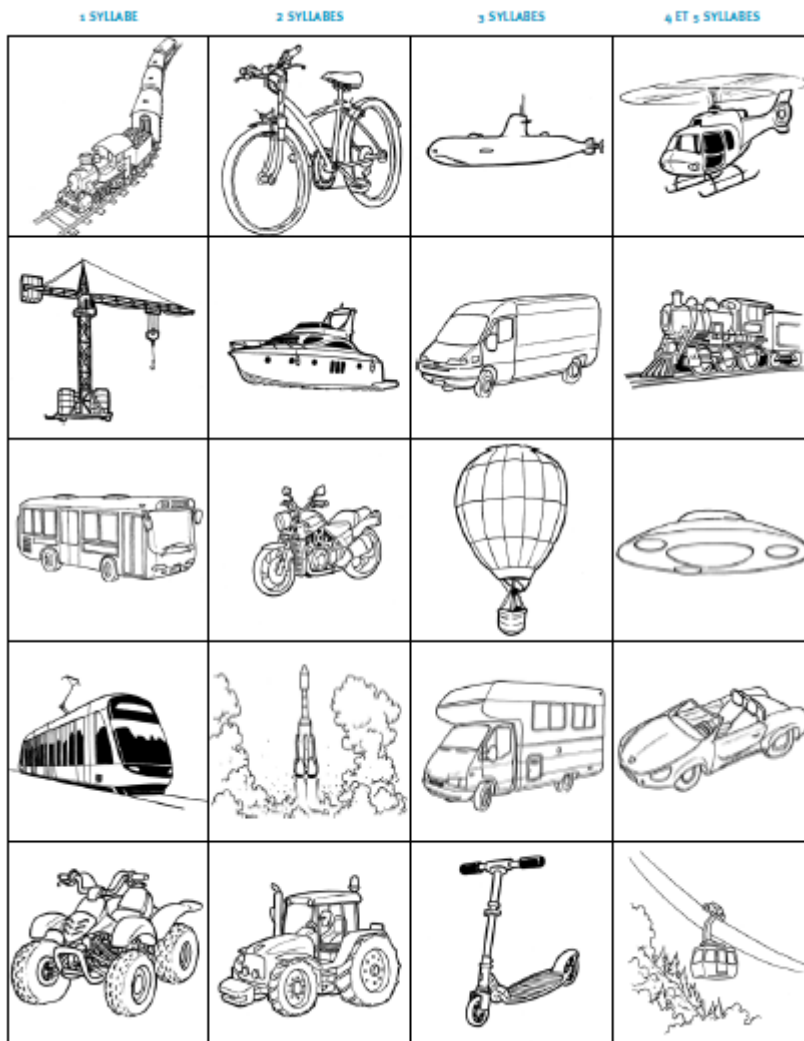
Objectif : décomposer des mots en syllabes.

Matériel : des cerceaux ou des cercles dessiner au sol, des carreaux de carrelage. L'enfant doit sauter de cases en cases sans glisser. Des jouets que l'enfant sait nommer, des objets ou des photos d'objets, des cartes prénoms connus (de 1 à 4 syllabes). Placer 10 cerceaux minimum alignés pour chaque joueur.

But : Arriver le premier à la fin du parcours.

Règle : je pioche un objet je dis son nom et je dois sauter dans une case lorsque je dis une syllabe (as-pi-ra-teur = 4 syllabes = 4 cerceaux).

Évolution possible : faire le même jeu sur fiche.



## LE JEU DE L'OIE VIVANT

### 1. MATÉRIEL

- Les mots-images (matériel page 74).
- Une boîte.
- Un plot.
- Une vingtaine de grands cerceaux.

### 2. DÉROULEMENT

#### ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- Placer un plot et environ 18 cerceaux les uns à la suite des autres afin de réaliser une ligne courbe.
- Expliquer qu'il va s'agir de scander les syllabes de certains mots avec son corps. Le geste devra être synchronisé à la parole.

#### ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- Les joueurs tirent à tour de rôle un mot-image (matériel page 74) et scandent les syllabes du mot représenté en sautant dans les cerceaux. Les joueurs sont en fait comme les pions d'un jeu de l'oie où les cerceaux représentent la piste du jeu. Il se peut que deux enfants se retrouvent dans le même cerceau.
- Le premier qui arrive au bout de la ligne a gagné.
- Pour faciliter le jeu, l'enseignant passera avec la boîte contenant les cartes afin que les élèves ne bougent pas de leur cerceau.

### 3. DIFFÉRENCIATION

- Pour les élèves les moins performants, il est préférable de faire des groupes de niveau pour utiliser des mots monosyllabiques et bisyllabiques.



l'oie vivant

## **La bataille des syllabes** 1 joueur 1 arbitre

<http://maitresseautableau.eklablog.com/les-syllabes-gs-a132480828>

Objectif : compter le nombre de syllabes

Matériel : différents objets (de 1 à 3 syllabes), une ardoise, un feutre, un effaceur.

But : Gagner 10 points.

Règle : Prendre 2 objets, les nommer, scander les syllabes et comparer celui qui a le plus grand nombre de syllabes. Si je réussis, je gagne un point et je le note sur mon ardoise. Je pioche 10 objets. A la fin du 10<sup>e</sup> tour, je compte mon nombre de points.

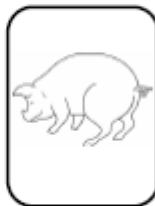
Évolution possible : faire les fiches bataille.

# Les syllabes

4

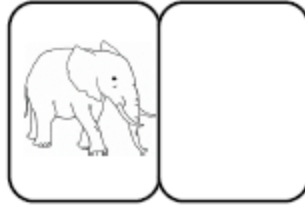
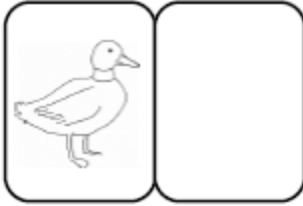
1

Je colorie l'image qui gagne la bataille.

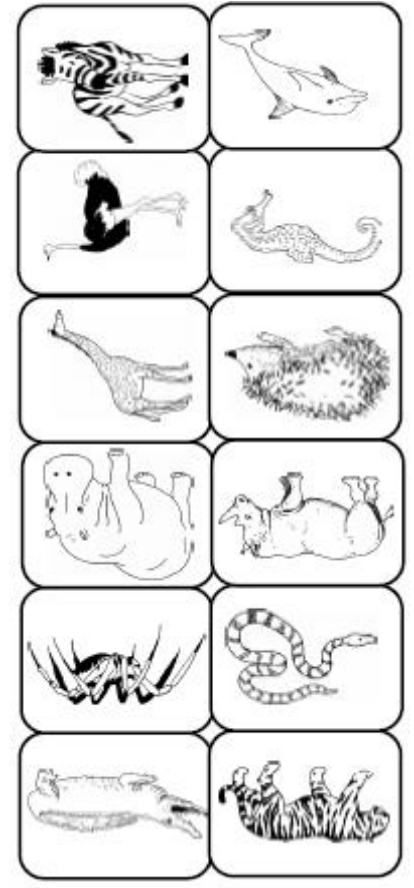


1

Je colle une image pour qu'elle gagne la bataille.



<http://maitresseautableau.eklablog.com/>





Répéter un mot puis une phrase entendue

ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 6 À 8 ÉLÈVES.

15 à 20 à réaliser

# LE JEU DU TÉLÉPHONE

**1 MATÉRIEL**

• Aucun.

**2 DÉROULEMENT**

**ÉTAPE 1 RÉPÉTITION D'UN MOT**

- Les élèves sont assis sur un banc les uns à côté des autres.
- Dire un mot à l'oreille d'un élève qui va le répéter à l'oreille de son camarade de gauche et ainsi de suite jusqu'au dernier élève qui dira le mot à haute voix.

**ÉTAPE 2 RÉPÉTITION D'UNE PHRASE**

- Lorsque les élèves ont bien intégré le jeu, dire des phrases.
- Dans un premier temps, il est préférable d'utiliser des phrases connues par les élèves, comme des extraits de comptines.
- Dans un second temps, proposer des phrases simples (sujet, verbes, complément).



**ÉTAPE 3 BILAN**

- Mettre en évidence avec les élèves les problèmes rencontrés lors de ce jeu. Souligner l'importance de l'écoute, du silence et de la posture à adopter pour mieux entendre et écouter. Il s'agit également de bien articuler de manière à se faire comprendre de ses camarades.

**3 DIFFÉRENCIATION**

- Pour certains élèves, l'étape 2 restera très compliquée. Des phrases très simples doivent être proposées, voire des groupes de mots connus comme des titres de comptines ou d'albums lus en classe.



Réaliser ce jeu avec des pseudo-mots inventés par l'enseignant.

GROUPE-CLASSE COIN REGROUPEMENT

Prononcer distinctement les sons d'un mot



# LA MARIONNETTE

**1 MATÉRIEL**

- Une marionnette.
- Des mots-images ou des objets de la classe dans un sac : feutre, craie, crayon, feuille, ciseaux, mouchoir, pinceau, éponge, taille-crayon, domino, agrafeuse...

**2 DÉROULEMENT**

**ÉTAPE 1 PRÉSENTATION DE LA MARIONNETTE**

- Présenter la marionnette aux élèves. Celle-ci se cache car elle ne sait pas bien parler. Demander à l'ensemble des élèves s'ils sont d'accord pour apprendre à parler à la marionnette.

**ÉTAPE 2 PRONONCIATION DE MOTS MONOSYLLABIQUES**

- Montrer un objet ou un mot-image à la marionnette et lui demander de le nommer. Commencer par un objet dont le nom est monosyllabique, par exemple FEUTRE.
- La marionnette dit alors uniquement la rime, c'est-à-dire eutre. Les élèves peuvent alors corriger en articulant, en prononçant chaque son lentement et correctement. La marionnette peut se tromper plusieurs fois sur le même mot, en modifiant ou en inversant des sons : dire par exemple feurt ou feur' ou feur' à la place de FEUTRE.



**ÉTAPE 3 PRONONCIATION DE MOTS BISYLLABIQUES ET TRISYLLABIQUES**

- Reprendre l'activité avec des mots composés de 2 à 4 syllabes. Lorsque la marionnette parle, omettre une syllabe ou un son et demander aux élèves de rectifier.



Proposer aux élèves de prononcer une phrase d'une comptine comme en articulant bien pour que la marionnette puisse la répéter correctement.

Worksheet for the telephone game with four rows of circles. Each row starts with a 'DÉPART' box and ends with an 'ARRIVÉE' box and a checkered flag icon. A dashed line separates each row.

1syllabe, 2 syllabes, 3 syllabes

1 SYLLABE	2 SYLLABES	3 SYLLABES
		
		
		
		
<small>seau - seau - seau - seau</small>	<small>poupée - poupée - robot - robot</small>	<small>arrosoir - arrosoir - arrosoir - arrosoir à main</small>

1 SYLLABE	2 SYLLABES	3 SYLLABES
		
		
		
		
<small>tabouret - tabouret - tabouret - tabouret</small>	<small>épée - épée - épée - épée</small>	<small>tablette - tablette - tablette - tablette à jouer</small>