

Jouer avec les mots et les histoires pour soutenir le développement du langage

Cela me fait penser à

En rond, tous les participants commencent à balancer son bras d'avant en arrière en prenant un rythme pas trop rapide. Une fois ce rythme trouvé, un participant cite un mot lorsque son poing est vers l'avant. Son voisin de droite doit ensuite donner un autre mot, au même moment où son poing est vers l'avant, qu'il associe à celui qui vient d'être cité. Les autres font la même chose.

De « A » à « Z »

L'animateur choisit un mot (nom d'animal, de métier...) que les enfants devront deviner. Le premier joueur dit un mot et l'animateur dit si son mot se trouve entre le 1er mot du dictionnaire et celui du joueur ou entre celui du joueur et le dernier mot du dictionnaire. A son tour le 2ème joueur donne un mot. Au fur et à mesure, l'animateur complète les informations ("le mot est plus près du troisième mot que du deuxième...") et le cercle se resserre autour du mot mystérieux. Quand un des enfants le découvre, il gagne ainsi un point. On recommence en changeant de mot et de tour de jeu.

Dico Rigolo

Le meneur de jeu choisi dans le dictionnaire un mot très peu connu ou compliqué et l'annonce à haute voix. Il note ensuite la définition sur une feuille de papier. Chaque enfant doit alors imaginer une définition (drôle, incongrue, farfelue ou sérieuse) et la noter sur sa feuille. Le meneur récupère toutes les feuilles et les mélange avec la sienne. Puis il lit à haute voix toutes les définitions. Chaque enfant vote pour celle qu'il croit être la bonne ou celle qu'il trouve la plus rigolote.

La lettre interdite

Les joueurs choisissent tous ensemble une lettre de l'alphabet. À tour de rôle, chacun donne le nom d'un animal (puis d'une ville, d'une personne, d'une fleur...) qui commence par cette lettre. Mais il est interdit de la prononcer. Par exemple, si la lettre interdite est le "C", l'animal peut être "aniche" ou "hamois", la ville "olmar" ou "ar'assone", le prénom "armen" ou "laude", etc. On ne peut répéter un mot déjà donné. Les 5 premiers joueurs qui se trompent, hésitent trop longtemps ou ne trouvent pas ont 1 point de pénalité. Puis on recommence avec une autre lettre en partant du 2ème joueur (le 1er prend la dernière place).

Le prof de français

Un des joueurs ouvre le dictionnaire au hasard et lit, lentement et à voix haute, la définition d'un mot. Il s'arrête lorsqu'un de ses camarades lève la main. Si celui-ci a trouvé le mot, il gagne 1 point, prend la place du "prof de français" et propose une nouvelle énigme. S'il se trompe, il

est éliminé et il ne pourra rejouer que lorsque le mot aura été trouvé. En cas d'erreur, celui qui lisait la définition continue sa lecture. Si personne ne trouve, il choisit un autre mot.

Le sac à malice

Il s'agit de créer une histoire sur base d'objets piochés dans le sac à malice. Le premier pioche un objet dans le sac et débute une histoire qui doit contenir le nom de cet objet. Le joueur suivant pioche et doit continuer l'histoire en intégrant son objet.

Les 6 sens

L'animateur écrit sur cinq petits cartons différents le nom des cinq sens et sur une sixième "sixième sens". Il attribue ensuite un numéro de 1 à 6 à chacun des 6 sens. Les joueurs, assis en cercle, reçoivent 1 carte chacun, et le posent devant eux. Puis on fait sortir un des joueurs. L'animateur donne aux enfants le nom d'un objet et on rappelle le joueur. Il lance le dé et pose une question qui doit concerner le sens dont le numéro est sorti (si c'est le "sixième sens", il pose n'importe quelle question). Il s'adresse à un des enfants possédant la carte-sens en question. Si, par exemple, c'est le chiffre du goût qui sort, la question peut être: "si tu lèches l'objet mystérieux, peux-tu me décrire le goût qu'il te laisse sur la langue?" Pour l'ouïe: "Lorsqu'il tombe par terre, son bruit ressemble-t-il plus au fracas d'un arbre qui s'abat au sol ou au son d'un verre qui se brise?"... Les réponses doivent guider le chercheur, sans lui dévoiler le mot secret. Après 3 lancers de dé, et 3 questions, le joueur doit donner sa réponse. S'il hésite, il dispose de 2 fois 3 lancers (6 questions et 2 chances). Gagne celui qui devient le mot en posant le moins de questions.

Memory objets

On glisse un même nombre de joujoux (tous différents) dans deux sacs puis on s'assied côte à côte, avec pour chacun, un sac à joujoux devant lui et un sac vide accroché par une pince à linge dans le dos. Chacun doit, le plus rapidement possible, vider le sac placé devant lui pour remplir le sac de derrière, en passant les objets au-dessus de sa tête, ce qui ne laisse quasiment pas le temps de les voir. Et c'est là que le jeu se corse car le premier à avoir vidé son sac croit être le gagnant ... Et que non ! Le gagnant est celui qui se sera souvenu du plus grand nombre d'objets qui sont passés dans ses mains en les écrivant ou en les énumérant à haute voix selon son âge !

Relais mémoire

L'animateur forme des équipes de trois: deux messagers, un scribe. Il affiche le texte photocopié suivant le nombre d'équipes. Les équipes se placent à égale distance du texte photocopié. Au signal de l'animateur, un messager de chaque équipe court lire une partie du texte et la mémorise afin de la dicter au scribe qui l'attend derrière la ligne de départ. Une fois cette partie du texte notée, le deuxième messager part à son tour lire la suite afin de la rapporter au scribe, etc. Il s'agit de retranscrire le plus complètement le texte.

Jouer avec l'histoire.

L'objectif de ces jeux est de stimuler l'imagination des participants, de les faire participer activement et de préparer ainsi des stances de création collective. Ils supposent l'utilisation d'histoires inédites ou peu connues afin d'éviter que la fin conventionnel ou le déroulement du récit vienne influencer la création.

→ Jeux de création :

- on arrête l'histoire avant la fin
- l'histoire en cascade (emboîtements successifs)
- l'histoire mosaïque (découpage en séquences)
- l'histoire quiproquo (chaque conseil donné est applicable à la situation suivante)

→ Le jeu peut aussi porter sur le contenu de l'histoire elle-même :

- chaque « personnage » doit raconter l'histoire en fonction de ce qu'il a fait, ce qu'il sait... (la sorcière ne raconterait pas l'histoire de la même manière que Blanche-Neige...)

→ La manière de la raconter :

- si on essayait en verlan (les mots à l'envers)
- en argot

→ Les personnages :

- s'ils venaient à se plaindre de leur condition à l'auteur (Blanche-Neige peut en avoir assez de faire les ménages et de se faire réveiller par un prince charmant ... elle veut être une femme libérée !)