




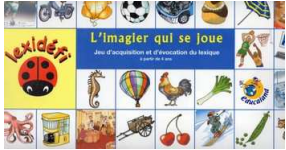


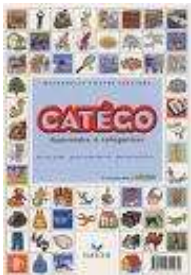

JEUX EDUCATIFS PERMETTANT D'ENRICHIR LE LANGAGE ORAL A L'ECOLE MATERNELLE


Synthèse des travaux réalisés par les enseignants de maternelle, les 3 et 10 mars 2010


	Jeu	Editeur	Présentation	Niveau de classe	Objectifs langagiers	Activités possibles
	<p><b>1. Cueillette de Fruits</b></p>	<p>L'oiseau Magique</p>	<p>Plateau de jeu</p>	<p>MS / GS</p>	<p>► <u>Echanger, s'exprimer</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. nommer les six fruits, leur couleur et leur forme</li> <li>. comprendre une consigne codée par une image, une quantité, une couleur</li> <li>. verbaliser ce code</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ tri de fruits</li> <li>➢ jeu : remplir son panier avec le(s) fruit(s) indiqué(s) par le(s) dé(s) ou le(s) carte(s)</li> </ul>
	<p><b>2. Association d'idées 1</b></p>	<p>Nardil</p>	<p>jeu de dominos 28 cartes en plastique 2 images / carte</p>	<p>Fin PS MS</p>	<p>► <u>Progresser vers la maîtrise de la langue française</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Comprendre, acquérir et utiliser et enrichir un lexique pertinent à base d'images</li> <li>. nommer des objets et justifier une association</li> <li>. catégoriser</li> <li>. utiliser une phrase simple ou complexe (trouver le verbe d'action correspondant à l'association d'images)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ nommer des objets</li> <li>➢ Associer des éléments ou des animaux que les élèves connaissent (même les + petits)</li> <li>➢ donner la fonction des objets</li> </ul>



	<h3>3. Association d'idées</h3>	Claeys - jeux	6 cartes - images (3 images / carte) solution au verso de la carte	MS / GS	<p>► <u>Progresser vers la maîtrise de la langue française</u> :</p> <p>► nommer, décrire, expliquer et justifier en utilisant le « parce que »</p> <p>► acquérir un vocabulaire pertinent</p>	<p>► Associer deux éléments</p> <p>► Recherche de l'intrus</p> <p>► utiliser des phrases complexes en travaillant sur la logique</p>
	<h3>4. Formulo</h3>	L'oiseau magique	Des cartes doubles (avec image contraire) 52 cartes → verbes 28 cartes → adjectif 30 cartes → positions	MS → verbes Fin MS et GS → positions et contraires	<p>► <u>Echanger, s'exprimer</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. savoir communiquer en situation de jeu</li> <li>. Utiliser des structures avec le « je »</li> <li>. verbes → « je voudrais... +</li> <li>. décrire une action avec des phrases simples ou complexes</li> <li>. employer une notion spatiale</li> </ul> <p>► <u>Progresser vers la maîtrise de la langue française</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. utiliser un langage de position précis avec des adjectifs</li> <li>. utiliser des contraires, la forme négative</li> </ul>	<p>► Décrire les images</p> <p>► Echanger des cartes demandées par son camarade</p> <p>► Effectuer des memory-paires, associer des images identiques ou contraires</p> <p>► raconter une histoire à partir d'une ou plusieurs images (imaginer, créer)</p>
	<h3>5. Langage et lecture</h3>	L'oiseau magique	8 planches de loto comportant chacune 8 illustrations s'opposant les unes aux autres par paires ou par trios	MS        GS	<p>► <u>comprendre et progresser vers la maîtrise de la langue 1<sup>ère</sup> série</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- comprendre les consignes</li> <li>- comprendre un énoncé complexe</li> <li>- utiliser la phrase complexe, les relatifs, qui que, à qui, les tournures passives, la négation ni...ni, les temps du passé, présent,</li> </ul>	<p>► jouer au loto pour découvrir le matériel</p> <p>► jouer au loto en décrivant l'image avant de la poser</p> <p>► jouer au loto : l'enseignant lit les phrases (cartes) les élèves doivent retrouver le dessin</p>


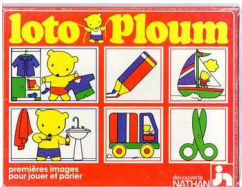
			<p>64 images reproduisant les illustrations des planches de loto</p> <p>64 cartes écrites dont chaque texte évoque une de ces illustrations</p>	<p>futur immédiat <u>2<sup>ème</sup> série</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utiliser des termes tous, sauf, aucun, un seul, sans parce que, pour, bien que, comme (de comparaison)</li> <li>- utiliser l'opposition présent/passé/futur</li> <li>- utiliser l'opposition quand... pendant que en ... En train de... avant... après</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ trier les cartes qui se ressemblent</li> <li>➤ jouer aux différences avec les cartes uniquement</li> <li>➤ inventer une histoire ou la suite de l'histoire avec des images séquentielles</li> </ul>
	<p><b>6. L'imagier qui se joue Lexidéfi</b></p> <p>(belle banque d'images)</p>	Educaland	<p>Plateau de jeu avec un circuit → 6 champs lexicaux proposés</p> <p>1 sachet avec taches de cochenilles dépouillées de leurs 4 taches</p> <p>36 frises de dénomination de difficulté graduelle, soit 768 images</p> <p>37 cartes de fluence, soit 148 questions</p> <p>75 cartes de</p>	<p>▶ <u>Progresser vers la maîtrise de la langue française</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. identifier et nommer les mots qui appartiennent à la classe d'un générique donné</li> <li>. connaître les termes génériques</li> <li>. dénommer le plus possible de mots dans le champ lexical</li> <li>. répondre à une devinette</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ identifier et nommer à partir d'images (MS et GS)</li> <li>➤ répondre à des devinettes (MS avec support visuel et GS)</li> <li>➤ donner le plus de mots possibles d'un champ lexical donné (GS)</li> </ul>

			devinettes soit 300 devinettes 1 minuteur			
	<b>7. Catego</b> Apprendre à catégoriser <b>Phono</b> Développer les compétences phonologiques S. Cèbe, J.L. Paour, R. Goigoux	Hatier	2 livres du maître 1 imagier de 240 cartes à découper mobiles	MS GS	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <u>Progresser vers la maîtrise de la langue française</u> : <ul style="list-style-type: none"> <li>- comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent</li> <li>- catégoriser, lister des catégories</li> <li>- classer, trier</li> </ul> </li> <li>▶ <u>Echanger, s'exprimer</u> : <ul style="list-style-type: none"> <li>- inventer des questions</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ trier, classer</li> <li>➤ créer des devinettes, des questions</li> <li>➤ répondre à des devinettes</li> </ul>
	<b>8. Les devinettes de Moustilou</b> Les animaux tout doux Les gros animaux Les petits animaux	Ravensburger	40 cartes (20 paires) 20 animaux différents 20 devinettes	PS (en simplifiant) MS / GS	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <u>Echanger, s'exprimer</u> : <ul style="list-style-type: none"> <li>- entrer en relation avec autrui,</li> </ul> </li> <li>▶ <u>Comprendre</u> : <ul style="list-style-type: none"> <li>- décrire, questionner, expliquer en situation de jeu,</li> <li>- comprendre une question</li> </ul> </li> <li>▶ <u>Progresser vers la maîtrise de la langue française</u> : <ul style="list-style-type: none"> <li>- acquérir et enrichir le lexique des animaux, les décrire</li> <li>- s'intéresser au sens des mots (repérer un mot jamais entendu)</li> <li>- associer une description, une définition au nom de l'animal</li> <li>- catégoriser</li> <li>- classer, trier, justifier</li> </ul> </li> </ul>	<p>PS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reconstituer des puzzles, paires d'images qui vont ensemble, pour découvrir un animal (repères couleur)</li> </ul> <p>MS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ rechercher l'animal d'après la question avec support visuel (éviter le repérage couleur)</li> </ul> <p>GS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ répondre à des devinettes ou en inventer</li> <li>➤ retrouver la réponse à une devinette parmi des propositions</li> <li>➤ prolongement :</li> </ul>


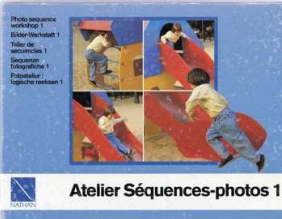
						<ul style="list-style-type: none"><li>• associer deux animaux pour jouer sur les syllabes (mots-valises) → manipuler les syllabes</li><li>• construire de nouvelles cartes, fabriquer un jeu de devinettes sur un autre thème → formuler une définition pour un objet donné</li><li>• nommer les dif. parties du corps, le toucher et les dif. modes de déplacement</li><li>• créer un jeu du même type : fruits, ustensiles...</li></ul>
	<b>9. Photos langage 2</b>  <b>Photos langage 3</b>	Nathan	80 photos couleur (2 séries de 40 cartes dont 20 paires de situation contraire et 1 autre série dont 20 paires de concept contraire)	PS/MS	<p>▸ <u>Progresser vers la maîtrise de la langue française :</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- nommer des objets, des actions, des sentiments en enrichissant progressivement le vocabulaire</li><li>- décrire et donner la fonction</li><li>- comprendre la notion de contraire</li><li>- mémoriser et réinvestir le vocabulaire acquis dans les diverses activités de classe</li><li>- construire une phrase</li><li>- émettre des suppositions,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ catégoriser, associer des objets par paire</li><li>➤ pratiquer les jeux de loto, memory, Kim, des 7 familles, du portrait, de devinettes</li><li>➤ trouver le critère de tri et compléter avec des objets de la classe</li><li>➤ énoncer des contraires : plein / vide, en haut / en bas, usé / neuf, fermé / ouvert, mouillé / sec</li><li>➤ retrouver un</li></ul>

					<p>justifier un choix</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- situer les événements de la vie quotidienne les uns par rapport aux autres</li> <li>▶ catégoriser</li> <li>▶ se situer dans le temps et dans l'espace</li> </ul>	<p>concept : ex. : plein / vide</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ montrer une image, la décrire et deviner l'image contraire</li> <li>➤ montrer les deux images contraires et trouver la différence</li> <li>➤ inventer une histoire : que s'est-il passé pour qu'il y ait un changement ?</li> </ul>
 <p>Plus games C'est amusant de jouer de son corps Apprendre par les photographies Plus de idées</p> <p><b>Jeux de visages</b></p>	<p><b>10. Jeux de langage à partir d'images :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jeux de visages</li> <li>- mon corps en jeu</li> <li>- ateliers séquences photos</li> </ul> <p>1 - 2 - 3</p>	Nathan	Planches de photos	MS	<p>▶ <u>Progresser vers la maîtrise de la langue française :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. s'entraîner à l'articulation et à la production de sons</li> <li>. élaborer un énoncé</li> <li>. utiliser les connecteurs de temps</li> <li>. acquérir le vocabulaire lié aux émotions, sentiments et expressions du visage</li> <li>. savoir poser une question</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ jouer au loto : découvrir les images</li> <li>➤ discuter autour d'une image</li> <li>➤ faire des jeux de mimes</li> <li>➤ rechercher des contraires</li> <li>➤ décrire une image pour que les autres la retrouvent</li> <li>➤ décrire les expressions de visage, nommer des sentiments</li> <li>➤ trouver l'origine de l'émotion</li> <li>➤ constituer un trombinoscope des photos : jeu des grimaces</li> </ul>

	<p><b>11. Atelier des contes</b></p>	<p>Nathan</p>	<p>55 cartes illustrant les personnages les lieux les objets de 9 contes traditionnels</p>	<p>MS / GS</p>	<p>▶ <u>Echanger, s'exprimer</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. retenir les éléments caractéristiques de la structure du conte</li> <li>▶ <u>Comprendre</u> :</li> <ul style="list-style-type: none"> <li>. comprendre une histoire</li> <li>. décrire une image</li> <li>. inventer une histoire à partir d'une suite d'images en respectant la chronologie du récit</li> <li>. dire des textes en adoptant un ton approprié, justifier</li> <li>. développer l'imaginaire</li> </ul> <li>▶ <u>Progresser vers la maîtrise de la langue française</u> :</li> <ul style="list-style-type: none"> <li>. catégoriser</li> </ul> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ catégoriser : lieux / personnages / objets contes traditionnels connus</li> <li>➤ inventer une histoire à partir de 3 images choisies au hasard</li> <li>➤ retrouver les cartes associées au conte lu par l'enseignant</li> <li>➤ décrire une carte et la faire deviner aux autres</li> <li>➤ raconter le conte traditionnel à partir des images</li> <li>➤ jouer l'histoire : saynètes, marionnettes</li> <li>➤ trouver l'intrus parmi six cartes</li> </ul>
	<p><b>12. Devine mon métier</b></p>	<p>Educaland</p>	<p>36 devinettes 36 cartes-métiers 36 objets associés</p>	<p>MS / GS</p>	<p>▶ <u>Echanger, s'exprimer</u> s'exprimer dans un langage mieux structuré</p> <p>▶ <u>Progresser vers la maîtrise de la langue française</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. maîtriser un lexique spécifique</li> <li>. identifier et nommer les objets qui font partie de la classe d'un générique donné</li> <li>. enrichir le lexique relatif aux métiers</li> <li>. nommer les différents métiers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ agrandir les grilles de loto, décrire par petits groupes une grille chaque jour (les outils, la fonction, leur vêtement)</li> <li>➤ avec 2 ou 3 grilles, répondre à des devinettes pour trouver le nom du métier → MS / GS</li> <li>➤ associer un élément à un métier</li> </ul>

				<p>et découvrir les caractéristiques d'un métier</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. associer le métier à sa définition, deux mots identiques</li> <li>. approcher la notion de genre par le déterminant, puis par le nom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ jouer au loto : planches + images → PS</li> <li>➤ jouer au loto : planches + définition de métiers → MS</li> <li>➤ jouer au loto : planches + objets rencontrés dans le milieu professionnel</li> <li>➤ jouer au loto : planches + nom des métiers</li> <li>➤ trier féminin / masculin</li> </ul>
 	<p><b>13. Jeux de loto</b> Loto de Ploum Loto des véhicules</p>	Nathan	Des images pour jouer et parler	<p>▶ <u>Progresser vers la maîtrise de la langue française</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. observer les gestes de la vie quotidienne</li> <li>. comprendre, acquérir et utiliser un lexique pertinent sur les véhicules</li> <li>. enrichir son lexique, catégoriser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ jouer au loto</li> <li>➤ observer, nommer, décrire des images, des scènes de la vie quotidienne</li> <li>➤ nommer des objets et dire leur fonction</li> <li>➤ trier les images selon différents critères catégoriser (roule, vole, flotte, transporte une ou plusieurs personnes, eau / air, utilitaires / loisirs, moteur ou non, lent / rapide...)</li> <li>➤ jouer aux jeux de Kim, memory</li> </ul>



	<b>14. C'est dans l'image 2</b>	L'oiseau magique	12 planches illustrées de scènes de vie 1 face avec couleurs, 1 face noire à photocopier 12 planches de textes (recto : 15 questions verso : ateliers d'évocation) 2 feutres à eau	MS/GS	▶ <u>Comprendre</u> des consignes données et y répondre en repérant des éléments significatifs ou des indices pris dans les scènes (entourer/souligner/colorier...) ▶ <u>Progresser vers la maîtrise de la langue</u> : - comprendre, acquérir, utiliser un vocabulaire pertinent - répondre à des questions orales	- décrire des scènes de la vie familiale - nommer des objets - trouver le contraire de... - trouver le synonyme de... - jouer aux devinettes - répondre à des devinettes
	<b>15. Ateliers séquences photos</b>	Nathan			<u>Echanger, s'exprimer</u> : - inventer une histoire sur une suite d'images, de façon chronologique	- décrire à partir d'images séquentielles - imaginer la suite d'actions

Formatrices :

C. Barraud, CPAIEN St Avertin, S. Douet, Directrice Ecole Application Fondettes, C. Le Dû, Directrice Ecole maternelle Montbazou