

Jeux pédagogiques

Jeu des devinettes.

Proposez une série de mots. Posez une devinette, ou donnez la définition du mot, la réponse est dans la série, aux élèves de la trouver. Quand ils pensent avoir la réponse, ils l'écrivent sur leurs ardoises.

Jeu de domino.

Chaque élève pioche à tour de rôle un domino et le pose à côté d'un autre domino s'il y a la correspondance graphème/phonème. Sinon, il le garde.

Le gagnant est celui qui n'a plus de domino.

Jeu de l'intrus.

L'enseignant propose aux élèves une liste de mots avec un mot intrus. Le mot est considéré comme un intrus soit parce qu'il n'a pas de son commun avec les autres mots, soit parce qu'il n'appartient pas à la même famille de mots.

Il peut être intrus par son son et ses lettres, ou intrus par son sens.

Jeu du loto.

Les élèves jouent en groupe, chacun a une planche de loto qui représente des sons. Un élève tire une image et doit la poser sur une case qui représente un son correspondant à l'image. L'élève ne peut poser l'image sur sa planche que s'il a une case représentant le son de l'image disponible. Sinon il l'a remet dans la pioche et passe son tour.

Variante 1 : Chaque joueur a une planche qui représente des images. Chacun son tour tire une carte-syllabe et doit poser cette carte sur une image dans laquelle on retrouve la syllabe demandée. Si aucune case n'est disponible pour cette syllabe, l'élève la remet dans la pioche et passe son tour.

Variante 2 : À tour de rôle, chaque joueur lance le dé des gestes Borel-Maisonny (dé avec un geste Borel-Maisonny sur chaque face) et doit reproduire ce geste en disant le son. S'il réussit, il pose un pion sur la case du geste Borel-Maisonny qu'il vient d'avoir. Le premier qui remplit sa grille de loto a gagné.

Jeu du memory.

Associer une carte-son et une carte-image pour faire une paire, comme dans un jeu de memory classique.

Le jeu du « mot en trop ».

Écrivez au tableau une phrase avec un mot en trop. Les élèves doivent écrire le mot en trop sur leur ardoise. Puis un élève vient lire la phrase et barrer le mot en trop.

Jeu du « mot oublié ».

Lire une partie d'une histoire en oubliant un mot et demander aux élèves de le recopier sur leurs ardoises. Recommencer avec d'autres passages de la même histoire en oubliant à nouveau un mot.

Variante, le mot remplacé : Même principe que le jeu du mot oublié mais au lieu d'enlever un mot, l'enseignant le remplace par un autre, les élèves doivent trouver le mot qui a été modifié.

Jeu du « On dit ? ».

L'enseignant montre une carte-image et propose deux façons de prononcer le mot avec des sons proches.

Par exemple : « on dit «renard» ou «reunard» ? ».

Les élèves donnent leurs propositions et l'enseignant fait répéter correctement chaque élève individuellement.

Jeu « pigeon chante ».

Reprenez oralement quelques mots de l'illustrations et demandez

aux élèves de frapper dans leurs mains quand ils entendent le son étudié.

Jeu du portrait.

Décrivez le portrait d'un personnage en y insérant une erreur que les élèves corrigent en recopiant sur l'ardoise le mot erroné et en donnant le bon terme s'ils sont interrogés.

Variante : Décrivez un portrait et notez-le au tableau ainsi que quatre mots au choix pour la réponse. Les élèves réfléchissent par deux, puis l'un vient lire les quatre mots et entourer celui qui lui semble être la réponse.

Jeu « Qui suis-je ? »

Chaque élève choisit un personnage de l'illustration et le décrit en parlant à la première personne du singulier. Le reste de la classe doit deviner de qui il s'agit.

Quiz.

Un élève de l'équipe A tire une fiche avec une définition et la lit au groupe B qui doit dire le mot correspondant à la définition. Si le mot est juste, l'équipe gagne 1 point. Si le mot est incorrect, la fiche est remise en jeu. À son tour, un lecteur du groupe B lit à l'équipe C et ainsi de suite.

Jeu du sablier.

Répartir les élèves en équipes puis disposer les dessins des gestes Borel-Maisonny des lettres apprises sur la table de chaque équipe. Leur confier ensuite un lot de syllabes-étiquettes et leur demander de lire et de classer les syllabes-étiquettes sous le geste Borel-Maisonny correspondant. Les élèves commencent au signal et sont limités par le sablier qui définit une durée limitée. Préciser qu'il ne faudra plus prendre de syllabes-étiquettes au signal. L'équipe gagnante est celle qui a classé de plus de syllabes-étiquettes correctement.

Jeu du secret

Distribuez une image secrète différente à chacun (groupe ou élève). Demandez de la faire deviner par un rapporteur qui devra la décrire à la classe. Donnez un point à l'élève qui trouve le mot correspondant à la description. Aidez les élèves à reformuler une définition claire et précise de leur mot illustré.

Jeu du téléphone.

Installer des groupes d'élèves en cercle et transmettre une phrase à l'oreille d'un élève qui la dit secrètement à son tour au suivant et ainsi jusqu'au dernier qui doit la restituer le plus fidèlement à la classe.

Le groupe gagnant est celui qui réussit à restituer sa phrase correctement.

Jeu de la vérité.

Pour varier les méthodes d'apprentissage, vous pouvez vérifier la compréhension orale à l'aide du « jeu de la vérité ».

Proposez des affirmations. Les élèves doivent dire « vrai » ou « faux » (ils peuvent montrer un papier rouge pour faux et un vert pour vrai que vous aurez auparavant distribué à chacun ou le noter directement sur leurs ardoises).

Variante 1 : l'enseignant écrit une phrase au tableau et vrai ou faux à côté, les élèves inscrivent vrai ou faux sur leurs ardoises selon la réponse qu'ils considèrent juste.

Variante 2 : Jeu du « Oui ou non ».

Demandez aux élèves d'écrire oui d'un côté de leur ardoise et non de l'autre côté. Vous posez ensuite les questions et les élèves répondent en montrant le bon côté de leurs ardoises.