

Voici en vrac quelques idées pour des jeux sur la langue...

Vrai/faux : proposer des phrases qui reprennent les contenus considérés.

La chaîne diabolique : jeu de mémoire avec les mots du lexique considéré (le premier dit un mot, le deuxième doit répéter le mot dit par le premier et en ajouter un autre, ainsi de suite).

Exercice à trous : proposer un texte résumant le contenu considéré et laisser des trous où l'on doit placer les mots qui manquent, découpés sur un papier.

Jeu du drap : on forme deux équipes; chaque membre de l'équipe doit assumer un nom du lexique appris. Un à la fois, d'un côté et de l'autre d'un drap tendu entre les deux équipes (les joueurs ne doivent pas se voir), ils se présentent; quand le drap descend, le premier qui désigne avec le nom juste l'adversaire, gagne un point pour son équipe.

Jeu du pendu : on forme deux équipes. L'animateur propose un mot dont il n'écrit que la lettre du début et celle de la fin. Les joueurs, un pour chaque équipe, proposent une lettre à la fois. Si la lettre n'est pas dans le mot, on installe le pendu. Gagne l'équipe qui devine le mot caché.

Acrostiche : l'animateur donne une parole du lexique connu et chacun l'écrit en vertical. Pour chaque lettre du mot il faut écrire un mot qui commence par cette lettre ou qui la contient. Si possible, les mots doivent être liés par association à la parole du départ.

Le bon nom : préparer des cartes avec l'illustration des mots du lexique appris. Préparer des papiers portant les noms correspondants. L'élève doit mettre le bon nom à chaque illustration.

Jeu de mémoire : préparer des cartes avec l'illustration des mots du lexique appris et des cartes avec les noms qui désignent l'objet, l'action ou autre. Procéder comme dans le classique jeu de memory.

Le cahier de Babel : l'animateur écrit sur une feuille 40 mots en différentes langues en les mélangeant entre eux. Faire une copie pour chaque élève. Chacun doit copier au verso les mots en les divisant selon la langue de provenance.

Relais des phrases : un à la fois on court prendre une feuille sur laquelle est écrit un mot d'une phrase. Chaque feuille est placée sous une bouteille en plastique vide. Il faudra enlever la feuille sans faire tomber la bouteille que l'on ne peut pas toucher. Si la bouteille tombe, on revient les mains vides. Gagne

l'équipe qui réussit à composer la phrase en premier. (chaque équipe doit avoir une phrase différente).

Tableau collectif : le premier participant avance au centre du cercle en disant « je suis... » et prend une position. Le deuxième le rejoint en disant « si tu es..., moi je suis... » et se fixe en ayant un point de contact avec le joueur précédent. Idem pour les autres joueurs qui doivent, à chaque fois, reprendre l'identité de chacun.

Coude à coude : les participants se déplacent. Lorsque l'animateur annonce 2 parties du corps, chaque joueur doit se rapprocher de son voisin et mettre en contact les parties nommées.

Jeu de Kim : observation d'un contenu (illustrations ou objets) puis le cacher et demander aux élèves d'en faire une liste.

Les intrus : glisser des intrus que les élèves doivent retrouver dans une courte liste de mots connus.

Création graphique : réaliser une affiche d'un thème donné à partir de matériaux divers, plus des mots et des images à intégrer dans la composition. Envisager de préparer une corbeille de mots que les élèves doivent trier avant de les utiliser.

La balle savante : en cercle, les participants se passent une balle. Celui qui l'envoie cite un thème, celui qui la reçoit doit donner un mot correspondant au thème cité.

Bric-à-brac : mélanger des mots que les élèves doivent trier et déposer dans différents contenants.

Devine le mot : on prépare des feuilles avec chacune un mot écrit. Un participant choisira une feuille sans la regarder et l'animateur lui placera cette feuille sur le front (en encerclant le mot...). Le participant devra deviner le mot sur la feuille en posant des questions au groupe. Chaque membre du groupe ne pourra répondre que par des « oui » ou des « non ».

Zip-zap : les gens se disposent en cercle et le meneur de jeu se place au centre. Lorsque le meneur pointe une personne et dit « Zip », la personne pointée doit nommer celle qui se trouve à sa droite. Lorsque le meneur dit « Zap », c'est la personne de gauche qu'il faut nommer. A « Zip-zap », tout le monde change de place. Et on continue.