

# Questions d'images

*Jeu d'enrichissement de vocabulaire,  
de tri et de classement  
Jeu d'écoute et de déduction*

Conception : Jérôme Lérin



## **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**

Jeu de langage oral, d'écoute du vocabulaire de description, de classification et de tri dans différentes catégories. Jeu d'enrichissement lexical.

## **MATÉRIEL :**

- 165 cartes réparties en 8 grands thèmes
- 165 étiquettes-mots
- 1 dé « articles »
- 1 livret de 165 devinettes

## **MODES OPÉRATOIRES :**

### **1) Énumération / vocabulaire**

Atelier de langage, les images sont énumérées au fur et à mesure de leur présentation aux joueurs.

### **2) Tri et classement selon des critères**

Un lot ou l'ensemble des cartes est distribué aux joueurs. Le tri est opéréré en tenant compte des critères fixés par le meneur de jeu ou par les joueurs eux-mêmes.

- Ex : animaux : sauvages / domestique, poils ou plumes, marche / vole, insecte / mammifère...
- Ex : mobilier : dans la maison (chambre, salon, cuisine...) / situations (assis, couché)...
- Ex : moyens de transport : lent / rapide, vole / roule ...
- Ex : objets / outils : bricolage / jardinage, cuisine / école...
- Ex : vêtements : femme / homme, chaud / plume, hiver / été...
- Ex : commerces : lieux, environnement, achats à effectuer (liste de courses)...
- Ex : instruments de musique : à vent / à air / à cordes...
- Ex : fruits et légumes : poussent sous terre, noyaux / pépins ...

### **3) Jeu des devinettes**

Disposer, sur la table de jeu, la série d'images sélectionnée, en fonction du ou des thèmes abordés ou du temps de jeu imparti. A partir du livret, le meneur de jeu lit tout ou une partie de la devinette. Il dose la difficulté en fonction du public et livre plus ou moins d'informations pour faire trouver la bonne réponse. Le premier des joueurs qui trouve la bonne image, conserve la carte. On peut définir en début de partie que le gagnant sera le joueur qui aura remporté le premier le nombre de cartes fixé.

#### *Variante :*

*Sans disposer les images, lire des devinettes et les faire deviner aux joueurs. Séparer les joueurs en deux équipes, chaque équipe marque des points au fur et à mesure. L'équipe gagnante est celle qui aura obtenu le plus de points dans un temps de jeu donné.*

#### 4) Jeu de verbalisation

Un joueur doit décrire le contenu de sa carte, sans dire précisément ce qui est dessiné, mais en donnant le maximum d'informations pour faire trouver aux autres joueurs le contenu de cette image.

Décrire une image, sans donner le nom de ce qui est dessiné, est un exercice périlleux pour les enfants ! Si l'enfant dit le mot il a perdu !

#### Pour les lecteurs

##### 5) Jeu avec mots écrits

Des cartes côté « texte » sont distribuées aux enfants, l'adulte ou un joueur demande une carte. Exemple : le mot « poule », le joueur qui a lu le mot « poule » donne la carte. La vérification de la lecture se fait en retournant la carte du mot écrit.

*Variante :*

*L'adulte pose une devinette et les enfants doivent lire pour trouver et donner la bonne carte réponse.*

##### 6) Jeu avec les étiquettes

Associations des étiquettes « mots » avec les cartes côté « mots » terme à terme.

Associations des étiquettes « mots » avec les cartes côté « visuels ».

Autocorrection par le verso des cartes.

Corrections à la fin du livret

Emplacement des cartes dans la boîte :

