

La Promenade des liaisons

Jeu d'expression orale pour enfants de 5 à 7 ans

Jeu d'expression écrite pour enfants de 7 à 9 ans

pour 2 à 4 joueurs

Conceptrice : Patricia JACQUES
licenciée en logopédie (orthophonie)
licenciée en psychologie
patricia.jacques@skynet.be

Buts du jeu :

Il s'agit d'aider l'enfant à prendre conscience des liaisons correctes lorsqu'on parle ; savoir s'il faut lier les mots avec le son « n » (exemple : « un œuf ») ou avec le son « z » (exemple : « des œufs »). En effet, « des néléphants, des nânes » sont des pataquès très fréquents dans le langage enfantin.

Le jeu peut aider à corriger des défauts d'articulation lors de la prononciation des liaisons (interdentalité pour les sons « n » et sigmatisme pour les sons « z »).

Matériel :

- 4 plans de jeu identiques contenant des dessins d'objets ou d'animaux. Chacun d'eux est représenté seul et à plusieurs. Par exemple, à un endroit se trouve « un escalier » et à un autre endroit « des escaliers ».
- 4 personnages aimantés qui vont se promener sur les plans de jeu.
- 4 baguettes aimantées.
- 25 pions.
- 1 pièce « singulier-pluriel » : ces derniers sont symbolisés par un enfant d'un côté et plusieurs enfants de l'autre.
- 2 listes avec les noms des dessins.
- 2 feuilles avec les phrases sur les animaux (feuille A).
- 2 feuilles avec les phrases sur les objets et personnes (feuille B).
- 4 crayons.
- 1 carnet qui sera utilisé dans le sens vertical si on écrit des mots et dans le sens horizontal si on écrit des phrases.

Règle pour 2 joueurs : 1 enfant et 1 adulte ou 2 enfants et 1 adulte qui supervise la partie.

On pose un plan de jeu au centre de la table ainsi que les 25 pions. Chacun prend une baguette, choisit un personnage aimanté et le pose sur le plan de jeu.

Le plus jeune commence la partie et prend la pièce « singulier-pluriel » qu'il fait tourner quelques fois entre les bouts des doigts sans la regarder, puis la pose sur le dos d'une main.

- ⇒ Si c'est le « singulier » qui apparaît (symbolisé par un enfant), le 1^{er} joueur oriente son personnage sur un animal, objet ou personne de son choix qui est seul et annonce par exemple « une échelle ». L'autre doit, avec sa baguette aimantée, poser son personnage sur le même animal, objet ou personne mais là où ils sont plusieurs et dit alors « des échelles ». Celui qui est sur un pluriel a un point et prend un pion.
- ⇒ Si c'est le « pluriel » qui apparaît (symbolisé par plusieurs enfants), il oriente son personnage aimanté sur un animal, objet ou personne de son choix où ils sont plusieurs (2, 3 ou plus) et annonce par exemple « des échelles ». L'autre doit, avec sa baguette aimantée, poser son personnage sur le même animal, objet ou personne mais là où il est seul et dit alors : « une échelle ». Celui qui est sur un « pluriel » a un point et prend un pion.

C'est alors à l'autre de manipuler la pièce, placer son personnage et nommer un animal, objet ou personne qui n'a pas encore été choisi.

On peut aider l'enfant en prononçant pour lui le déterminant « des » ou en corrigeant d'éventuelles erreurs de liaison.

Le jeu se poursuit ainsi pour toutes les images. Il faut bien sûr ne pas en oublier et retenir celles déjà nommées. Mais un des joueurs peut très bien cocher ceux déjà nommés sur une liste ad hoc.

Remarque : Si un participant choisit un objet ou animal qui ne fait pas partie des paires à nommer mais qui complète le décor, l'autre joueur répond par exemple :

- pour le chien : « Il tient dans sa gueule ... un os. »
- pour les fleurs : « Et pour les arroser, l'enfant prend ... un arrosoir. »

ou peut inventer d'autres phrases de son choix.

Comme il y a 25 dessins d'objets, d'animaux ou de personnes, chacun d'eux étant représenté seul et à plusieurs, il y a 25 pions. Et le jeu se termine lorsque tous les pions auront été répartis.

On peut décider, lors d'une 2^{ème} partie, que c'est quand on tombe sur « singulier » qu'on a un point et qu'on peut prendre un pion. Le gagnant est celui qui a le plus de pions.

Règle pour 3 à 4 joueurs :

Chaque participant choisit un personnage aimanté, pose un plan de jeu devant lui, et glisse dessous sa baguette aimantée ; il peut ainsi promener son personnage posé sur le plan de jeu.

Avant de commencer la partie, on décide si c'est quand on tombe sur un « singulier » qu'on a un point et qu'on peut prendre un pion ou si c'est quand on tombe sur un « pluriel ».

Pour la suite de l'explication voir les paragraphes « en italique » dans la règle pour 2 joueurs. En effet, celle-ci est la même sauf qu'ici c'est le joueur qui a manipulé la pièce qui posera son personnage à un endroit (si la pièce tombe sur « singulier », il se posera par exemple sur « un œuf ») en parlant seul tandis que les autres participants chercheront en même temps le bon endroit (dans cet exemple sur « des œufs ») et poseront leur personnage dessus. Dans ce cas-ci, on tolère que les enfants répondent en chœur, ou on préfère une seule réponse par enfant à tour de rôle.

Puis c'est à l'enfant placé à la gauche du 1^{er} joueur de continuer la partie.

2. JEU D'EXPRESSION ECRITE POUR ENFANTS DE 7 A 9 ANS.

Buts du jeu :

Il s'agit d'éviter que les enfants écrivent les liaisons. Il est en effet fréquent que, lors de l'apprentissage de l'orthographe, de nombreux écoliers ajoutent un « n », un « s » ou un « z » devant des mots commençant par une voyelle ou un « h » muet. Ils écrivent « un nouns », « des sours » ou « des zours ».

Le jeu aide aussi à la prise de conscience de la forme du pluriel et favorise son automatiser. De nombreux enfants, en effet, omettent les marques du pluriel lorsqu'ils écrivent des noms communs.

Le jeu peut également être vu sous l'angle d'un exercice d'orthographe lexicale (apprendre à copier les mots d'une traite) et syntaxique. Il peut aussi aider à l'automatisation de l'emploi des majuscules et des points en début et fin de phrases, ceux-ci étant fréquemment oubliés par les enfants.

Complément à la règle précédente :

1^{ère} partie : écriture de mots.

Le jeu se déroule de la même manière que précédemment mais, en plus, il y a lieu d'écrire les noms des objets, personnes ou animaux sur lesquels on se trouve, accompagnés des déterminants « un - une - des ».

Avant de commencer la partie, les participants jettent un coup d'œil sur la liste des mots et mémorisent l'orthographe de quelques-uns.

Si on joue à 2, on ne prend qu'un plan de jeu; si l'on joue à 3 ou 4, chacun place un plan de jeu devant lui.

On peut procéder de 2 façons différentes :

- soit on décide de n'écrire que les singuliers ou bien que les pluriels, le gagnant est celui (ou ceux) qui a (ou ont) écrit le plus de mots.
- soit on décide que chacun écrit le nom de l'objet, personne ou animal sur lequel se trouve son personnage aimanté (s'il se trouve sur « une « échelle », il écrit le nom au singulier et s'il se trouve sur « des échelles », il écrit le nom au pluriel). Le gagnant est celui qui a écrit le plus de noms au pluriel. En cas d'ex æquo, il y a 2 vainqueurs.

2^{ème} partie : écriture de phrases.

Le jeu se déroule de la même manière que précédemment mais en plus il y a lieu d'écrire des phrases à propos d'objets, personnes ou animaux sur lesquels se trouve le personnage aimanté.

Au départ on décide si l'on écrira :

- à propos des animaux (prendre la feuille A): il y aura alors 9 phrases à écrire par enfant
- à propos des objets ou personnes (prendre la feuille B): il y aura alors 16 phrases à écrire par enfant.

Si on joue à 2, on ne prend qu'un plan de jeu. Si l'on joue à 3 ou 4, chacun place un plan de jeu devant lui.

Admettons que l'on ait choisi d'écrire les phrases-animaux. Le 1^{er} joueur manipule la pièce.

⇒ *S'il tombe sur « singulier », il place son personnage aimanté sur un animal qui est seul (par exemple « un âne »). Puis il lit sur la feuille A la phrase correspondante, en retient l'orthographe et va l'écrire sur une feuille blanche (dans l'exemple, « L'âne porte le foin »). Les autres participants se placeront sur le même animal mais là où ils sont plusieurs, liront et retiendront l'orthographe de la phrase correspondante (dans l'exemple, « Les ânes ont de longues oreilles ») et l'écriront sur une feuille blanche.*

⇒ *S'il tombe sur « pluriel », c'est l'inverse : le 1^{er} joueur écrit la phrase « Les ânes ont de longues oreilles » et le ou les autres joueurs « L'âne porte le foin ».*

Ici, un adulte ou un plus grand veillera à corriger les erreurs orthographiques. Celles-ci ne seront pas pénalisées.

Pour les plus jeunes, on peut les inviter à ne lire et retenir que la 1^{ère} partie de la phrase et leur permettre un retour visuel pour la seconde partie.

Et ainsi de suite pour les 9 phrases.

Le gagnant est celui qui a écrit le plus de phrases au pluriel. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs vainqueurs.