

# Les jeux et jouets

## **Séquence 1 – A la découverte des jeux et des mots**

A travers une première activité de découverte, les enfants vont deviner quel sera le thème des prochaines leçons.

Les élèves travaillent en petits groupes et reçoivent une enveloppe avec les pièces d'un puzzle. Chaque puzzle est différent. Ils vont permettre d'introduire différents types de jeux, à différents endroits et à différentes périodes. Le moyen (puzzle) et les images font référence au thème.

Matériel 1 - puzzles

Le thème du jeu / jouet étant découvert, le vocabulaire des jeux et des jouets est introduit.

Un certain nombre d'images (A4) sont présentées aux enfants (il en faut au moins une vingtaine). On essaie d'avoir des jeux / jouets dont certaines dénominations sont internationales ou transparentes. Cela permet d'introduire le vocabulaire tout en montrant aux enfants qu'ils sont capables de reconnaître des mots nouveaux dans la langue étrangère. Les mots sont d'abord abordés à l'oral pour la prononciation, par la suite le mot écrit est présenté pour aider certains élèves plus visuels.

L'enseignant va choisir parmi la liste que nous proposons en fonction de la langue maternelle des enfants (et des similitudes possibles), des habitudes et de l'âge des élèves. Il est cependant intéressant de sélectionner quelques jeux qui sont moins connus ou qui sont parfois tombés en désuétude.

L'enseignant demande à certains enfants s'ils connaissent et s'ils jouent à ce jeu / avec ce jouet.

*Est-ce que tu connais ... ?*

*Est-ce que tu joues à la / au ... ?*

Il est en effet possible d'introduire le vocabulaire tout en utilisant des phrases complètes, l'enfant lui ayant comme tâche de comprendre le nouveau mot avec le support visuel et de répondre brièvement. Cette façon de faire correspond à la manière dont les enfants ont appris leur langue maternelle. Petit à petit, ils se familiarisent avec les structures nouvelles et les intériorisent.

Les jeux faisant partie de la réalité quotidienne des enfants et la question demandée les interpellant personnellement, ils peuvent facilement établir des liens avec leur vie.

Matériel 2 – images jeux / jouets

Quelques activités (jeux) vont aider à fixer le vocabulaire.

Le but n'est pas de mémoriser tous les noms de jeux / jouets mais certains. Les enfants peuvent choisir ceux qu'ils veulent retenir, soit parce qu'ils les aiment bien, soit parce que le mot est amusant, etc.

Un jeu (objet, image ou mot) est caché dans la classe pendant qu'un enfant sort de la classe. Quand il rentre, il doit le trouver. Ses camarades vont l'aider. Quand l'élève s'arrête à un endroit, les autres disent le mot plus ou moins fort selon que l'enfant est proche ou éloigné du jeu.

*Jeux – Descriptif d'activités ©*

Dans un deuxième temps, en groupes les enfants préparent une tâche écrite pour les autres (mots croisés, anagrammes, le serpent qui se mange la queue<sup>1</sup>, etc.). Les enfants en général aiment bien préparer des exercices pour les autres. Ils choisissent ensuite une tâche à accomplir parmi celles réalisées par les autres groupes. Cette activité a lieu avec l'aide d'un référentiel. Les enfants vont se rendre compte que les mots que d'autres ont choisis ne sont pas nécessairement les mêmes que ceux qu'ils ont sélectionnés. Ce faisant, ils prennent conscience de l'altérité, de la diversité des personnalités.

Les jeux choisis sont ceux qui ont été cités par de nombreux enfants de l'école primaire lors d'une petite enquête, plus quelques jeux plus anciens, un peu oubliés.

Matériel 3 – référentiel jeux / jouets – images / mots

Jeu du petit train : 4 ou 5 enfants viennent choisir un jeu / un jouet et vont ensuite essayer de constituer un groupe, un petit train d'enfants qui jouent à ce jeu. Le premier enfant qui joue la locomotive demande :

*Est-ce tu aimes le / la / les ... ?*

Si la réponse est positive, le deuxième enfant prend l'image et devient la locomotive, le premier est le premier wagon, et ainsi de suite.

Quand tous les enfants sont dans un train, on vérifie quel jeu / jouet correspond au train le plus long. C'est le train le plus long qui a gagné.

Ils peuvent ainsi se rendre compte qu'ils ne connaissent pas ou n'apprécient pas tous les mêmes jeux / jouets.

## **Séquence 2 - Classification des jeux / jouets**

Le sens de l'observation, la capacité d'analyse, la sélection de critères et le respect de ces critères sont des compétences transversales importantes à travailler dès le plus jeune âge, car elles interviennent dans toutes les branches et à tous les niveaux.

L'enseignant demande comment on pourrait classer les jeux présentés précédemment. Il prend une des suggestions des enfants et établit le classement au tableau avec leur aide.

Ainsi, les enfants révisent et approfondissent le vocabulaire présenté au préalable.

Par groupes, les élèves réalisent une affiche avec un autre système de classification. Ils peuvent utiliser les images présentées ou d'autres jeux / jouets qu'ils aiment particulièrement. Ils peuvent découper des images dans un catalogue de jouets ou dessiner eux-mêmes.

Il est évident que les enfants ne doivent pas utiliser tous les jeux / jouets. Ils font un choix.

Le référentiel (images – mots) est à leur disposition. Ils prennent ainsi l'habitude d'utiliser les outils nécessaires quand ils ne se souviennent plus de quelque chose. Le référentiel a été organisé de manière alphabétique de manière à les habituer à utiliser un tel système. Pour des plus jeunes qui maîtrisent encore mal l'alphabet, ce n'est pas un problème, car ils peuvent se servir des dessins.

Matériel 3 – Référentiel jeux – jouets / images - mots

---

<sup>1</sup> Les mots sont écrits les uns à la suite des autres sans espace.

L'enseignant peut ensuite présenter d'autres classifications et faire découvrir aux élèves d'autres critères possibles.

Pour rendre les élèves actifs, ils travaillent par petits groupes. Chaque groupe reçoit une fiche avec un critère. Ceci va permettre de voir quel matériel est nécessaire pour jouer, si ce matériel est sophistiqué ou pas et aussi d'introduire la notion de différence dans l'espace et dans le temps.

Document 1 – Suggestions de classification

Ce travail de classification va aussi permettre d'introduire de manière naturelle et en répondant à un besoin des élèves du vocabulaire, comme par exemple :

- On joue à l'extérieur / à l'intérieur.
- On joue seul, à deux, en groupes.
- On joue avec des cartes, un plateau, des pions.
- Il faut des piles, un ordinateur, etc.
- Etc.

### **Séquence 3 – Les habitudes de jeux**

Tous les enfants aiment parler d'eux-mêmes. Nous leur en donnons ici l'occasion. De plus, comme il s'agit d'une activité que tous les élèves font, il n'y a pas de risque que certains se sentent mal à l'aise parce que dans leur milieu social et familial, ils n'ont pas eu la possibilité d'expérimenter telle ou telle chose.

Le professeur sert de modèle et parle de ses goûts personnels. Il réutilise ainsi des éléments que les élèves ont suggérés précédemment lors de la classification.

Le professeur propose une affiche sur laquelle les élèves vont aller inscrire leurs résultats. Cette affiche reprend les mêmes items que le questionnaire.

Un résumé peut être écrit qui reprend les résultats de cette enquête. Pour cela, soit les enfants utilisent les pourcentages s'ils en sont capables (fin de primaire), soit ils utilisent des adverbes / déterminants de quantité.

*Tous les enfants*

*Presque tous les enfants*

*La plupart des enfants*

*Beaucoup d'enfants*

*Quelques enfants*

*Peu d'enfants*

*Aucun enfant*

Selon l'âge et le niveau des enfants, plus ou moins de précision sera apportée.

Les enfants préparent d'abord une feuille sur laquelle ils collent / dessinent entre 6 et 9 jeux / jouets. Ils doivent inclure des jeux / jouets qu'ils aiment et d'autres qu'ils n'aiment pas (au moins 3 dans chaque catégorie).

Ils reçoivent ensuite un document pour les aider à expliquer leur choix.

Matériel 4 – J'aime ce jeu parce que ...

En petits groupes, les élèves parlent de leurs goûts. Ils disent quels jeux / jouets ils aiment. ou pas (grâce aux éléments sur la feuille)

Je cherche le partenaire de jeux idéal.

Discussion par paires dans la classe : les enfants cherchent un partenaire qui a les mêmes goûts qu'eux. Ils interviewent leurs condisciples. S'ils savent déjà facilement poser des questions, ils le font. Si ce n'est pas encore le cas, ils reprennent simplement leurs phrases réalisées précédemment. Il faut qu'ils aient au moins 4 goûts en commun.

S'il existe une correspondance avec une autre classe d'un autre pays, il serait intéressant de proposer le même questionnaire pour pouvoir réaliser une comparaison.

Cette enquête va permettre de commencer à faire prendre conscience aux enfants des évolutions dans le monde du jeu / jouet. De plus en plus de jeux / jouets nécessitent en effet du matériel sophistiqué. Certains enfants ont aussi tendance à se retrancher dans des jeux où ils sont isolés.

## Séquence 4 – L'évolution des jeux

L'enseignant projette une reproduction de la peinture de Pieter Bruegel, l'Ancien (1525-1569)  
<http://blog2b.net/uploads/j/jcl/656.jpg>

Il demande s'ils ont une idée de quand date cette peinture ?

*Quel âge a cette peinture ? 50 ans ? 100 ans ? 200 ans ? Plus ?*

La peinture date de 1560.

Ensuite, il demande aux élèves s'ils peuvent reconnaître des jeux auxquels ils jouent encore aujourd'hui.

Jeu – Devine ce que vois.

Les enfants regardent la peinture (projection ou peinture couleur par groupes)

Un enfant pêche une petite carte avec un détail de la peinture et les autres doivent essayer de trouver de quel jeu il s'agit en posant des questions.

*Joue-t-il seul ?*

*Joue-t-il sur le sol ?*

*Joue-t-il avec un objet ?*

...

Matériel 5 -5 bis – Photos de la peinture « Jeux d'enfants »

Matériel 6 – Cartes de détails

« Devine ce que vois » est un jeu commercial. Les enfants se rendent ainsi compte qu'il est possible d'adapter un jeu, de l'utiliser dans un autre contexte, sans devoir l'acheter.

Une enquête est réalisée en classe pour savoir quelles sont les habitudes des élèves. Selon le niveau des élèves, plus ou moins de questions seront posées.

Matériel 7 – questionnaire habitudes jeux – facile

Matériel 8 – questionnaire habitudes jeux – plus difficile

*Jeux – Descriptif d'activités ©*

S'il existe une correspondance avec une autre classe d'un autre pays, il serait intéressant de proposer le même questionnaire pour pouvoir réaliser une comparaison.

Cette enquête va permettre de commencer à faire prendre conscience aux enfants des évolutions dans le monde du jeu / jouet. De plus en plus de jeux / jouets nécessitent en effet du matériel sophistiqué. Certains enfants ont aussi tendance à se retrancher dans des jeux où ils sont isolés.

## Séquence 5 – création d'un jeu

Les enfants pensent à un jeu qu'ils connaissent et qu'ils pourraient créer ou adapter en réalisant le matériel eux-mêmes.

### - Twister

Chaque pays d'Europe que l'on souhaite revoir est représenté sur une feuille A4. Les feuilles sont disposées au sol.

L'enseignant donne les instructions.

*Mets ton pied droit sur ..., mets ton pied gauche sur ..., mets ta main droite sur ..., mets ta main gauche sur ...*

Par la suite, les autres élèves donnent les instructions.

Ce jeu peut être réalisé avec d'autres images que des pays : des animaux, des chiffres, des couleurs, des parties du corps, etc.

### - Qui est-ce ?

Les enfants dessinent des personnages, un par feuille A4. Les personnages sont soit affichés au mur, soit mis au sol, de manière que tous puissent les voir.

Le jeu consiste à trouver à qui quelqu'un pense en posant des questions, pour éliminer les personnages qui ne conviennent pas. Il faut poser des questions auxquelles on répond par oui ou non.

*- Est-ce un garçon, une fille ?*

*- Est-il blond ?*

*- A-t-il des cheveux longs ?*

*- A-t-il un T-shirt rouge ?*

Dans un premier temps, on peut retourner tous les dessins qui ne conviennent pas. Par la suite, il faudra plus se concentrer et on ne retournera plus les dessins. Cela peut aussi dépendre de l'âge des élèves.

Le jeu peut aussi se jouer avec des dessins de maisons, de monstres, etc.

### - Bataille navale

#### Touché – Coulé

Au lieu de la boîte de jeu sophistiquée qu'on peut acheter en magasin, on peut réaliser ce jeu soi-même.

- Construire un tableau aux dimensions souhaitées

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Chaque joueur colorie deux (ou plusieurs) bateaux (une fois deux rectangles et une fois trois rectangles).

En posant des questions ou en faisant une phrase qui reprend un élément de la colonne verticale et un élément de la colonne horizontale, on peut savoir où se trouvent les bateaux de son adversaire.

#### - **Pim, Pam, Pet**

Chercher des mots qui commencent par une lettre donnée, tirée au sort, et ce dans des catégories différentes.

#### - **Trivial Pursuit**

Voir exemple dans le module Alimentation équilibrée.

Par groupes, les enfants présentent quelques informations sur un pays, sur un animal, sur une ville, sur un jeu qu'ils aiment, etc. Ensuite, ils rédigent quelques questions sur le sujet qu'ils ont présenté. Enfin, ils peuvent jouer ensemble en mélangeant tous les sujets abordés.

#### - **Jeu de l'oie**

Voir exemple dans le module Alimentation équilibrée

Les enfants rédigent des questions de révision de la matière après quelques semaines ou quelques mois.

## **Pour aller plus loin**

Matériel 9 – Comptines pour déterminer qui va commencer

- A quelle occasion reçoit-on des jeux ? Est-ce la même chose dans tous les pays ? (lien possible avec le module sur la Saint Nicolas)

- Echange de mails avec d'autres enfants : quels jeux joue-t-on dans la cour de récréation, quels sont les jeux préférés, échanges de jeux créés par les élèves, etc.

- Exposition sur les jeux / jouets d'hier et d'aujourd'hui, création de posters et / ou vrais jouets des générations précédentes

- Exposition sur les jeux d'ici et d'ailleurs. Certains enfants viennent d'ailleurs, ont reçu des jeux, des jouets venant d'ailleurs

- Journée langues / jeux (jeux à créer soi-même)

## Bibliographie

Bellac, B. (2009) – *Le livre des jeux d'extérieur* – Fleurus

Des jeux pour le jardin, la récréation, la campagne, la plage, l'eau et le froid.

Breyer, C. (2010) – *Jeux et jouets à travers les âges* – Safran

Histoire et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux.

Müllers F. (2009) – *Les jeux au Moyen Age* – Rigal

Description des jeux existants et règles pour pouvoir y jouer

Sanchis S. (2004) *Jeux de doigts, rondes et jeux dansés* Editions Retz, Paris (+ CD)

Sanchis S. (2008) *Jeux de doigts, rondes et jeux dansés* Editions Retz, Paris (+ CD)

Touffet, M. (2010) – *Jeux en carton à faire soi-même* – Fémininbio

### Histoires

Pommaux, Y. (2008) – *Avant la télé* – Ecole des Loisirs – Coll. Neuf

Pommaux, Y. & Bouchié, P. (2008) - *Véro en mai* – Ecole des Loisirs

Deux livres illustrés qui racontent comment on vivait et jouait pendant et après la seconde guerre mondiale (Avant la télé) et dans les années 60 (Véro en mai). Très bien fait.