

Réalisé par des logopédistes ARLD

Claire Cajot  
Anne-Sophie Corbaz  
Audrey Demaurex  
Laurence Jaccaud  
Gaëlle Schildknecht



Mars 2020

**Quelques idées**

**pour apprendre**

**en**

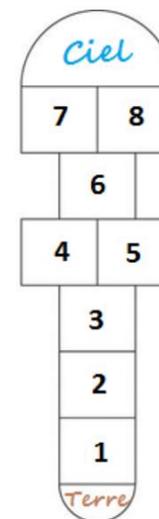
**s'amusant !**



## La marelle

Avec une craie (cela peut aussi être fait avec des cailloux ou des bouts de bois), dessiner une marelle telle qu'elle est représentée sur le dessin. Un joueur se positionne dans la case "terre" et jette un caillou dans la 1ère case. Il doit ensuite aller faire le parcours aller/retour sans poser son pied dans la case 1 (où se trouve le caillou). Pour faire le parcours, il doit être à cloche-pied s'il n'y a qu'une case (2, 3 et 6) et un pied dans chaque case s'il y a deux cases côte à côte (4 et 5, 7 et 8). Quand il arrive en haut, dans la case « ciel », il doit faire demi-tour et refaire de la sorte le parcours jusqu'à la case "terre" en ramassant, pendant son parcours (depuis la case 2), son caillou qui était dans la case 1.

Une fois cette étape réussie, le joueur tente de faire la même chose en lançant le caillou sur la case 2 (qu'il devra alors éviter pendant son parcours) et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive à atteindre la case "ciel" avec son caillou.



## Le porteur de livres

Marquer au sol un chemin entre deux lignes (avec du scotch, de la ficelle, des branches...). Ajouter des petits obstacles à contourner (boîtes, briques de lait vides...). Chaque joueur devra se déplacer à l'intérieur du parcours en portant un livre sur sa tête sans le faire tomber.

## Le chemin\*

Marquer au sol un chemin entre deux lignes (avec du scotch, de la ficelle, des branches...). Les joueurs marchent les uns derrière les autres. Le premier fait des mouvements (les bras en haut, sauter sur un pied...) et l'autre imite. Inverser ensuite les rôles.

## Les statues musicales\*

Avec des boîtes en plastique et une spatule, un joueur joue « de la batterie » pendant que les autres dansent. Lorsque la musique s'arrête, les danseurs doivent s'immobiliser en faisant la « statue ». Inverser ensuite les rôles.



# bouger

## Le jeu de construction\*

Les joueurs doivent construire la tour la plus haute possible avec différents objets (boîtes en plastique, briques de lait vides...).

Vous pouvez aussi construire une maison de poupées ou un garage pour les voitures par exemple.

## Les mimes

Mimer des actions ou des objets à tour de rôle.

## Le roi du jonglage

Pour ce jeu, il est nécessaire de créer une boule avec du papier journal. Ensuite, chacun peut se lancer des défis de jonglage.

*Par exemple,*

*Lancer la boule de papier au-dessus de la tête (pas trop haut) et la rattraper dans son dos, sans se retourner.*

*Lancer la boule vers le haut, taper deux fois dans ses mains et la rattraper.*

*Lancer la boule vers le haut, s'asseoir, se relever et la rattraper.*

*Lancer la boule vers le haut, tourner une fois autour de soi (360°) et la rattraper.*

## Postes sportifs

Le ou les joueurs choisissent une activité pour chaque face d'un dé. Un enfant lance le dé et doit ensuite faire l'activité correspondante à la face obtenue.

*Par exemple, se déplacer comme une grenouille, faire le pantin, se déplacer en rampant, lancer une boule de papier dans un gobelet.*

Pour rendre la partie plus amusante, il est aussi possible d'utiliser un plateau (par exemple, un plateau de jeu de l'oie) et de faire avancer le pion sur le plateau une fois l'exercice fait.

## Course de plumes

Utiliser du ruban adhésif ou des objets pour définir une ligne de départ et une ligne d'arrivée. En soufflant ou à l'aide d'un propulseur (un tube, un éventail...), les joueurs devront faire avancer leur plume (ou une balle de ping-pong) de la ligne de départ à la ligne d'arrivée. Ils ne peuvent pas toucher la plume. Le premier joueur qui amène sa plume à la ligne d'arrivée est le gagnant.

Le jeu est très important dans la vie des enfants et joue un rôle majeur dans leur développement. Au-delà du plaisir que cela leur procure, ils apprennent beaucoup en jouant.

Cette brochure regroupe quelques idées de jeux qui permettent de développer le langage, l'écoute, la lecture ou le mouvement, sans matériel spécifique. Ces propositions ne sont pas exhaustives et il existe beaucoup d'autres jeux très chouettes.

N'hésitez pas à les adapter et à en inventer d'autres avec vos enfants !



# parler



## L'histoire inventée

Inventer une petite histoire à plusieurs. Le premier joueur propose un début d'histoire, puis le suivant ajoute un élément et ainsi de suite. A tour de rôle, les joueurs proposent une suite de leur choix mais en lien avec ce qui a été dit avant. Voici un exemple :

- Joueur 1 *Il était une fois deux enfants qui se promenaient dans la forêt.*
- Joueur 2 *A un moment, le plus jeune des deux s'arrêta brusquement. Il crut avoir entendu un bruit.*
- Joueur 3 *Les deux enfants intrigués s'approchèrent à pas de loup à travers les herbes hautes et, soudain, ils aperçurent quelque chose d'incroyable !...*

## Ni oui, ni non

Un joueur pose des questions et l'autre joueur doit y répondre sans utiliser les mots « oui » ou « non ». Les mots « ouais » et « mmh » ne sont pas non plus tolérés. Lorsqu'un joueur se trompe, les rôles sont inversés. Ce jeu peut aussi se faire par écrit.

## Parler en verlan

Couper les mots en syllabes et les dire en commençant par la fin.

*Par exemple, une « voiture » devient une « turvoi » (« voi-ture » à l'envers, devient « ture-voi »), un « perroquet » devient un « quet-ro-pe » (à prononcer « kê-ro-pé »).*

Pour les plus petits, on peut juste couper les mots en morceaux (syllabes) et sauter en les disant.

*Par exemple, « cheval ». L'enfant coupe le mot puis saute en disant chaque morceau (« che-val » et l'enfant fait deux sauts).*

## Devinettes

*J'ai un chapeau, mais pas de tête. J'ai un pied mais pas de chaussures. Qui suis-je ?*

## Grand-mère aimes-tu ?

Un enfant joue la grand-mère (ou le grand-père !) et les autres enfants se mettent en ligne à une certaine distance. A tour de rôle, ils posent des questions à la grand-mère en lui proposant des aliments. Si la grand-mère aime beaucoup cet aliment, l'enfant peut avancer d'un pas de géant, si elle l'aime moyennement, d'un pas de saucisson, si elle l'aime un peu, d'un pas de fourmi, et si elle ne l'aime pas, il ne peut pas avancer. Un même aliment ne peut pas être demandé deux fois. Le premier enfant qui réussit à aller jusqu'à la grand-mère a gagné. Voici un exemple :

- Joueur 1 *Grand-mère aimes-tu les frites ?*
- Joueur 2 *Oui, j'aime beaucoup les frites, avance d'un pas de géant.*

## Le pendu

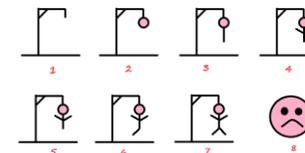
Un joueur pense à un mot et dessine une rangée de tirets, chacun correspondant à une lettre.

*Par exemple : "ballon" → \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_*

Les autres joueurs font alors chacun leur tour une proposition de lettre. Si la lettre fait partie du mot, alors le premier joueur doit l'inscrire sur le tiret correspondant (si la lettre apparaît plusieurs fois dans le mot, alors la lettre doit y être placée autant de fois).

*Par exemple : "ballon" → \_ \_ LL \_ \_* si un joueur a proposé un L

Si la lettre ne fait pas partie du mot, alors le premier joueur dessine un élément du dessin du pendu (présenté ci-dessous). Au fur et à mesure que les joueurs se trompent, le dessin avance. Les joueurs qui devinent doivent avoir identifié toutes les lettres ou le mot directement avant que le dessin ne soit terminé.



## Le code morse

Un joueur choisit un mot (ou un nombre) qu'il épelle à l'autre joueur en traduisant les lettres en morse à l'aide du code ci-joint. L'autre enfant doit déchiffrer le mot.

*Par exemple, en morse la lettre « a » se dit « point, trait ». Donc pour le mot « rat » le joueur dit : « point, trait, point » (=R), « point, trait » (=A), « trait » (=T).*

Pour plus de difficulté, il est possible de remplacer les points par des « bip » brefs et les traits par des « biiiiip » plus longs (par exemple, la lettre « r » se dit : « bip, biiiiip, bip ») ou même par des signaux lumineux brefs ou longs (avec une lampe de poche).

A	• —	U	••• —
B	•••••	V	••• —
C	••• —	W	•• —
D	••• —	X	•• —
E	•	Y	••• —
F	••• —	Z	••• —
G	•••••		
H	•••••		
I	••		
J	••• —		
K	•• —		
L	•••••		
M	••• —		
N	••• —		
O	••• —		
P	••• —		
Q	••• —		
R	••• —		
S	••• —		
T	••• —		
		1	••••• —
		2	••••• —
		3	••••• —
		4	••••• —
		5	••••• —
		6	••••• —
		7	••••• —
		8	••••• —
		9	••••• —
		0	••••• —



## Créer une chasse au trésor

Un joueur cache un petit objet et dit à l'autre joueur qu'il devra le découvrir grâce à des indices répartis dans la pièce ou dans la maison. Chaque indice noté sur un petit bout de papier mène à l'indice suivant jusqu'à ce que le joueur ait trouvé la cachette finale de l'objet.

*Par exemple, « Va voir sous le coussin du canapé ». Le joueur trouvera à cet endroit un 2<sup>ème</sup> papier sur lequel sera noté un indice pour le 2ème lieu où il trouvera encore un nouvel indice. Par exemple, « Va voir dans une casserole », et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il trouve la cachette finale !*

## Créer un coin-coin

Un joueur réalise un pliage de coin-coin. Pour chaque triangle, il attribue une couleur au recto et une phrase au verso. L'autre joueur choisit un nombre puis une des couleurs visibles. Il pourra alors lire sous cette couleur la tâche à effectuer.

*Par exemple, « Tu reçois un bisou », « tu mets un objet sur ta tête et avance sans qu'il ne tombe ».*

## Endroit-envers

Un joueur cherche un mot écrit dans l'entourage (sur un emballage, un panneau, un aliment, ...) et propose aux autres joueurs de lire ce mot à l'endroit, puis à l'envers. Puis, les rôles sont inversés.

## Ecrire sur le dos avec son doigt

Un joueur trace avec le doigt une lettre sur le dos d'un autre joueur. A lui de reconnaître quelle est cette lettre. Inverser ensuite les rôles.

## Lire les règles d'un nouveau jeu

Pour ceux qui se débrouillent déjà bien en lecture, lire les règles d'un nouveau jeu afin d'y jouer ensemble est un très bon exercice de lecture-compréhension.

## Se passer des mots sous la porte

Ecrire un petit mot et le glisser sous une porte pour transmettre un message.

*Par exemple, « Le goûter est prêt ! », « Tu veux un petit massage ? », « Un bon sirop t'attend dans la cuisine ! ».*

## Dis-moi ce que tu vois

Les joueurs observent autour d'eux et doivent dire ce qu'ils voient selon un thème donné. Ce jeu peut se faire n'importe où, mais est idéal lors de déplacements en voiture par exemple.

**Les couleurs** *Un joueur choisit une couleur. A tour de rôle, chaque joueur doit dire un élément de cette couleur visible autour de lui.*

*Par exemple, nommer quelque chose de jaune que l'on voit autour de soi.*

**Les formes** *Par exemple, nommer quelque chose de rond que l'on voit autour de soi.*

**Les tailles** *Par exemple, nommer quelque chose de grand que l'on voit autour de soi.*

## L'alphabet par thème

Un thème est choisi (les animaux, les pays, les prénoms, les légumes...). A tour de rôle, chaque joueur doit trouver un mot en lien avec ce thème et commençant par une lettre de l'alphabet. Lorsque le joueur a trouvé, le joueur suivant doit trouver un mot commençant par la lettre suivante.

Suivant l'âge de l'enfant, il est possible de considérer soit les sons (« phoque » sera accepté pour le son /f/), soit les lettres (« phoque » sera accepté pour la lettre « p »).

*Par exemple, pour la nourriture*      Joueur 1    lettre A = abricot

Joueur 2    lettre B = brioche

Joueur 1    lettre C = confiture...

Il est aussi possible de jouer en cherchant le plus de mots possibles portant sur un thème et commençant par une lettre donnée. Dans cette variante, tous les joueurs jouent ensemble. Quand les idées pour une lettre sont épuisées, les joueurs passent à la suivante.

*Par exemple, pour les animaux, lettre « A » : araignée, âne, antilope, aigle, agneau*

## Trouver des mots qui riment

Trouver des mots qui se terminent par le même son qu'un mot donné.

*Par exemple,  
Coton ? Chaton !, Escargot ? Chapeau !*

## Chansons & comptines

Des chansons chantées, parlées et répétées régulièrement aident votre enfant à ancrer le langage.

# écouter



## Dans ma valise...

Chaque joueur mentionne une affaire à ajouter dans une valise imaginaire, et il faut se souvenir de ce que les autres joueurs y ont déjà mis. Voici un exemple :

Joueur 1 *Je pars en voyage et je mets dans ma valise... un pyjama.*

Joueur 2 *Je pars en voyage et je mets dans ma valise... un pyjama et une robe.*

Chacun à leur tour, les joueurs répètent la phrase depuis le début, dans l'ordre, en ajoutant à chaque fois un élément. Quand un joueur se trompe, il est éliminé. Le gagnant est celui qui reste le dernier en jeu !

## Ecouter ce qui nous entoure

Les joueurs ferment quelques instants leurs yeux et prennent le temps d'écouter ce qui les entoure. Chacun doit essayer de reconnaître et de dire tout ce qu'il peut entendre.

## Le téléphone arabe

Les joueurs placés en rond désignent une personne qui va commencer. Elle chuchote une phrase à l'oreille de son voisin qui la répète à son voisin et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier de la chaîne répète à voix haute ce qu'il a entendu. Gare aux déformations !

Variante pour construire une phrase ensemble : Le premier dit un mot dans l'oreille de son voisin qui le répète à son voisin en y ajoutant un mot et ainsi de suite jusqu'au dernier qui doit répéter toute la phrase qu'il vient d'entendre à voix haute.

## La chaîne de mots

Ce jeu est adapté aux enfants qui sont à l'aise avec les rimes. Un premier joueur dit un mot. Le deuxième joueur doit être attentif au dernier son de ce mot (attention il s'agit du son entendu et non de la lettre finale). Ensuite, ce joueur doit dire un mot qui commence par ce son. Le troisième joueur enchaîne avec un autre mot qui commence par le dernier son entendu dans le mot du deuxième joueur et ainsi de suite à tour de rôle et en continu.

*Par exemple, plante - tarte - terrible - lapin - interdit - Italie - histoire - repas - abricot*

## Jacques a dit...

Un joueur est désigné meneur de jeu, c'est lui qui donnera des ordres (des gestes ou des actions simples).

*Par exemple, « Assieds-toi ! », « Tapote ta tête ! », « Mets-toi sur une jambe ! »*

Tous les joueurs se tiennent devant le meneur de jeu pour écouter ses ordres. Ils doivent exécuter les actions demandées, mais ATTENTION, uniquement si elles sont précédées de « Jacques a dit ». Par exemple, « Jacques a dit, lève-toi ! ». Si un joueur effectue une commande qui n'est pas précédée par « Jacques a dit », il est éliminé ou a un gage.

## La chasse aux couleurs

Cacher dans une pièce de la maison différents objets. Demander aux autres joueurs de chercher et de rapporter un de ces objets.

Afin de compliquer la tâche, il est possible de demander aux joueurs de rapporter plusieurs objets d'une même catégorie (selon la couleur, la forme, la fonction...).

*Par exemple, « Tu dois rapporter tous les ballons bleus. », « Cherche tous les objets pour écrire. », « Cherche tous les objets ronds ».*

## Ecoute le mot

Décider ensemble d'un mot qui devient le mot principal du jeu (par exemple "ballon"). Un des joueurs est désigné pour mener le jeu et les autres s'assoient. Le meneur dit une série de mots de son choix et à chaque fois qu'il y glisse le mot principal ("ballon"), tous les autres joueurs doivent se lever. Si l'un d'entre eux reste assis, il aura perdu.

## La cachette sonore

Prendre un objet qui possède une alarme (par exemple, un réveil, une minuterie, un téléphone). Il faut le programmer pour qu'il sonne quelques minutes plus tard. Cacher l'appareil quelque part dans la pièce ou dans la maison. Les enfants doivent le trouver en se fiant uniquement au son.