



## ***Les jeux en classe de FLE - Primaire***

### *Jeux / support linguistique*

---

#### **La devinette du jour**

Décrire un objet caché dans le dos, en proposant des indices nouveaux un par un et le premier à trouver à gagner. Complication : Faire faire les devinettes aux enfants pour leurs camarades.

#### **Les dés à thème**

A partir de vos dés thématiques, les possibilités sont nombreuses : aller chercher l'objet correspondant, nommer l'objet, faire une phrase avec ce mot etc...

#### **Les images**

- Trouver une image cachée sur le principe du chaud / froid, mais les enfants doivent prononcer ce qu'il y a sur l'image de façon plus ou moins forte.
- Mémo
- Course à l'image : 2 équipes et le premier qui va chercher l'image qui correspond au mot prononcé
- Nommer l'image manquante : présenter toutes les images; un enfant se tourne; on enlève une image et le premier doit deviner de laquelle il s'agit.
- ect.

#### **Jacadi**

Les participants se mettent en face du meneur de jeux (assis ou debout). Il donne des ordres aux autres joueurs, par exemple : "Jacadi a dit : Touchez-vous les cheveux avec la main gauche", ou "Jacadi a dit : Levez le pied droit et prenez-le dans la main gauche. Pendant qu'il donne ces ordres, le meneur effectue lui-même le geste, et tous les autres joueurs l'imitent. Mais seuls les ordres comptent, ce que fait le meneur de jeu n'a aucune importance. Quand le meneur voit que les joueurs arrivent bien à l'imiter, il donne un ordre, mais effectue un autre geste. Les joueurs doivent exécuter son ordre, mais certains imiteront machinalement ce que fait le meneur. Le premier joueur qui se trompe est éliminé.

#### **Les puzzles**

Prendre une image et la découper (pour découvrir un thème, du vocabulaire, revoir du vocabulaire)

#### **Le téléphone arabe**

Chacun leur tour, les enfants répètent discrètement à leur voisin un mot ou une phrase complète. A la fin, nous comparons le mot/phrase initial au résultat final.

### **Qui est-ce ?**

On colle une image sur le front des enfants. Chacun leur tour ils peuvent poser trois questions pour deviner qui ils sont.

### **La bataille navale**

Il suffit de remplacer les lettres et les chiffres par des images et, au besoin, de réduire le nombre de colonnes et de lignes.

## *Jeux sportifs*

---

### **L'épervier**

Le groupe de joueurs désigne celui qui sera le premier maillon de l'Épervier. L'épervier se place au milieu du terrain. Le groupe se place à un bout du terrain. Dès que le signal est donné, tous les joueurs doivent traverser le terrain. Une fois les joueurs élancés, l'épervier tente d'en attraper. Tous les joueurs pris par l'épervier lors de leur traversée deviennent des éperviers à leur tour.

Une autre traversée est alors lancée et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur libre. Le vainqueur est le dernier joueur à rester libre.

### **1,2,3 soleil**

Un des enfants se met contre un mur, tête face au mur.

Les autres joueurs se placent à environ 20 à 30 pas de lui. Ils sont tous sur la même ligne parallèle au mur.

Le joueur face au mur compte alors jusqu'à 3 (en tapant contre le mur, mais ce n'est pas indispensable). Après avoir compté jusqu'à 3, il se retourne, le plus vite possible.

Les autres enfants, pendant les 3 secondes, doivent avancer le plus vite possible vers le mur. Au moment où l'enfant dit "Soleil" et se retourne, tous les autres joueurs doivent être totalement immobile.

Si une personne bouge encore ou perd l'équilibre, il retourne à la ligne de départ sur ordre du compteur.

Le premier arrivé jusqu'au mur a gagné et prend alors la place du joueur qui était au mur.

## *Jeux musicaux*

---

### **C'est Gugusse avec son violon**

<http://www.youtube.com/watch?v=SZWpZ6CIW94>

*Un enfant est au centre de la ronde et mime Gugusse.*

C'est Gugusse avec son violon  
qui fait danser les filles, qui fait danser les filles,  
C'est Gugusse avec son violon  
qui fait danser les filles et les garçons.

*A "Mon papa ne veut pas", la ronde s'arrête et exprime le refus pendant que Gugusse choisit un camarade avec lequel il dansera pendant que ceux de la ronde arrêtée frapperont des mains.*

Mon papa ne veut pas que je danse que je danse,  
Mon papa ne veut pas que je danse la polka.  
Il dira c'qu'il voudra, moi je danse, moi je danse.  
Il dira c'qu'il voudra, moi je danse la polka.

### **Le facteur est bien passé**

<http://www.mamalisa.com/?p=177&t=fs&c=22>

Le facteur n'est pas passé  
Il ne passera jamais  
Lundi, mardi, mercredi  
Jeudi, vendredi, samedi  
Dimanche, Fermez les petits pois

### **La statue musicale**

Tous les enfants dansent sur une musique très rythmée. Quand la musique s'arrête, tous les enfants deviennent des statues. Si quelqu'un bouge, il doit s'asseoir par terre et attendre le prochain tour.

### **La chaise musicale**

Le jeu de la chaise musicale est un jeu de groupe qui consiste à marcher au rythme d'une musique autour de chaises alignées dont le nombre est inférieur d'une unité au nombre de joueurs. Les joueurs doivent s'asseoir quand la musique s'arrête. Le joueur qui ne trouve pas de chaise est éliminé puis on retire une chaise et on relance la musique. Le jeu se termine quand il ne reste qu'une seule chaise et deux joueurs qui tournent autour. Le joueur qui s'assied gagne la partie.

### **J'ai une voix d'ange**

Enregistrez les enfants les uns après les autres, chacun disant « j'ai une voix d'ange ». Ensuite, écoutez l'enregistrement en groupe et les enfants doivent deviner à qui appartient la voix que l'on entend.

Variante : refaites le même jeu en disant « j'ai une voix de monstre » (prenez une grosse voix).

## Ambassade de France en Pologne

**Denis Gérard** - Expert éducatif

lecteuritinerant@gmail.com

(+48) 517.272.252

