

## DES JEUX AU SERVICE DES APPRENTISSAGES : maîtrise de la langue

### Quelques remarques

Ce choix de jeux n'est pas exhaustif.

Il correspond néanmoins à un large échantillon de jeux de société, choisis par des professionnels du jeu et utilisés régulièrement dans des classes.

Les âges précisés sont ceux notés par les créateurs de jeux. Néanmoins, en fonction des habitudes de jeu des élèves, ceux-ci peuvent être revus à la baisse.

Jouer c'est aussi communiquer avec les autres. L'échange peut être non verbal (gestuel, visuel, tactile) ou verbal.

Nom du jeu	Editeur Prix	Nbe de joueurs Age	Descriptif succinct	Photos
<b>UNANIMO</b>	Interlude 24 euros	3 à 8 Dès 10 ans	Une carte est posée au milieu de la table. Chaque joueur inscrit 8 mots que lui inspire l'illustration. Les seules réponses qui comptent sont celles communes avec les autres joueurs <i>Enrichissement lexical</i>	
<b>QUI EST-CE ?</b>	MB Jeux 20 euros	2 Dès 6 ans	Trouver le personnage choisi par son adversaire parmi de nombreux autres personnages en posant des questions judicieuses <i>Construction et structuration de la syntaxe : structure langagière = la question</i>	
<b>LYNX PETIT LYNX</b>	Educa 30 euros	2 à 10 Dès 4 ans	Il faut avoir un œil perçant pour repérer les objets piochés parmi les 300 images du grand plateau de jeu. <i>Connaissance lexicale</i>	
<b>A L'ECOLE DES FANTOMES</b>	Haba 35 euros	2 à 6 Dès 5 ans	Le plus rapidement possible, emmener son fantôme (que l'on déplace avec un aimant sous le plateau de jeu) devant l'objet que le sort impose. <i>Communiquer, donner des consignes : se joue à deux, un qui déplace le fantôme, l'autre qui donne les indications de déplacement.</i>	
<b>SECRET SQUARE (CARRE SECRET)</b>	University games 15 euros	2 à ... Dès 4 ans	Le meneur place une pastille rouge sous un des dessins installés en carré. Les autres doivent trouver où elle est cachée, chaque réponse négative à leur question leur faisant perdre un jeton <i>Construction de la syntaxe : la question</i>	
<b>NANU</b>	Ravens burger 13 euros	2 à ... Dès 4 ans	24 dessins dont 5 cachés par un couvercle de couleur et que l'on doit mémoriser. Le lancement du dé détermine la couleur qui doit être devinée <i>Enrichissement lexical et structuration de la syntaxe (structure langagière : je pense que le ... est sous le couvercle .....)</i>	

<b>COMMUNICATE !</b>	Beleduc 40 euros	2 Dès 5 ans	Il faut expliquer et réaliser son plan de construction à l'autre joueur, chacun de son côté, invisible à l'autre. <i>Communiquer, donner des consignes</i>	
<b>VISIONARY</b>	Schmidt 30 euros	2 minimum Dès 8 ans	Un joueur possède une carte représentant une installation de solides. L'autre joueur, les yeux bandés, doit faire l'installation avec le matériel à sa disposition en suivant les consignes orales de son coéquipier <i>Communiquer, donner des consignes</i>	