

DES ACTIVITES POUR LES PLUS PETITS

En italique les objectifs ou compétences liés à chaque jeu et des remarques complémentaires. Rappelons que les jeux doivent être préparés soigneusement, même ceux qui ne demandent pas ou peu de préparation matérielle. Le vocabulaire qui va être utilisé doit être prévu à l'avance par l'enseignant (sauf pour les jeux dans lesquels les élèves ont liberté de paroles).

Concours de bavardage :

On convient d'un temps limité (10 ou 15 secondes pour commencer) pendant lequel, au signal du départ, l'élève doit dire le maximum de mots possible. Tous les thèmes sont permis, mais on n'accepte ni répétition, ni mot inventé.

Montrer la richesse de son répertoire et l'enrichir en écoutant les autres

Le petit détecteur de mensonges :

Énoncez à la classe (ou mieux à un groupe d'élèves, en atelier dirigé) des propositions qui peuvent être réelles ou non : à lui de tenter de trouver si c'est vrai ou non et d'expliquer sa réponse.

Exemples :

هذا الصباح، شربت قهوة مالحة.
رأس أبي يشبه رأس الفأر.

Intercalez des phrases justes au milieu des propositions farfelues.

Avec des élèves qui s'expriment bien (groupe avancé), on peut inverser les rôles.

Exercer son esprit logique, démêler la fiction du réel, élargir connaissance et vocabulaire

Qu'y a-t-il ?

Préparez des images agrandies avec des lieux et des objets.

Organisez ensuite un jeu verbal en forme de "poupées gigognes". Cela pourra donner par exemple, avec l'image d'une maison comme point de départ :

يوجد في البيت مطبخ.
ماذا يوجد في المطبخ ؟
يوجد في المطبخ خزانة.
ماذا يوجد في الخزانة ؟
يوجد في الخزانة مجرّ.
ماذا يوجد في المجرّ ؟
يوجد في المجرّ علبة.
الخ...

On peut rester dans le réel et le vraisemblable, ou partir dans quelque chose d'imaginaire avec des objets improbables.

Deux manières de procéder : soit vous prévoyez vous-mêmes les images et les objets, dans ce cas vous pouvez préparer les images, soit vous laissez les élèves faire des propositions et choisir les noms des objets qu'ils veulent utiliser. Dans ce cas, pourquoi ne pas faire le dessin au fur et à mesure au tableau ?

Un jeu verbal où interviennent mémoire, vocabulaire et imagination. On travaille en même temps de façon implicite le défini et l'indéfini : مطبخ / المطبخ

J'aime / je n'aime pas

Chacun son tour, les élèves énoncent ce qu'ils aiment (mets, actions, couleurs, lieux...), à partir d'étiquettes images préparées à l'avance. Chacun affiche un dessin au tableau sous le logo "J'aime" en disant la phrase ... يعجبني .

Ensuite on passe à ce que l'on aime pas.

On peut demander au premier passage une seule réponse (يعجبني الحليب) , puis deux ou trois (يعجبني الحليب والتفاح).

Savoir s'exprimer et écouter l'autre

Remarque : on peut préparer un tableau comme ci-dessous.

En utilisant le tableau, l'enseignant demandera aux élèves de choisir parmi les cartes préparées un dessin et de dire la phrase puis d'aller classer le dessin dans la colonne qui convient.

لا يعجبني	يعجبني
بطاقة الحليب + بطاقة الاسم	بطاقة الحلوى + بطاقة الاسم

L'enseignant (ou un élève) pose sur le tableau l'étiquette du prénom de l'élève qui a prononcé la phrase.

Après le travail avec les dessins, on fera travailler les élèves avec les étiquettes mots, ce qui permet de travailler de façon progressive.

La métamorphose

Deux élèves passent au tableau et se regardent attentivement pendant quelques secondes.

Puis pendant qu'un des deux tourne le dos, l'autre change un détail de son habillement (autre pull, enlève ou met des lunettes, noeud dans les cheveux pour les filles...). Vous aurez prévu des accessoires au préalable. Le premier élève se retourne et doit trouver et dire ce qui a été changé.

Exercer le sens de l'observation et apprendre à s'exprimer.

Avec énergie

Prenez une comptine connue ou une petite phrase simple par exemple : المشّة ميمّا أكلت مشمشة

Dites-la en faisant sonner le son [م] avec énergie.

Remarque : exagérer la prononciation permet d'améliorer la diction et de s'exercer à discriminer les sons. On peut appliquer ce jeu à d'autres sons.

Mystère et boule de gomme

Prenez un sac, un panier ou une boîte et devant les élèves, mettez-y quelques objets en les nommant. Dites ensuite aux élèves que vous pensez à un objet précis et demandez-leur de trouver quel est cet objet en vous interrogeant sur la forme, la couleur, l'aspect, l'usage...

Vous ne pouvez répondre que par oui ou non. Celui qui trouve pourra ensuite penser à un objet et le faire deviner.

Remarque : Savoir poser la bonne question, trouver le mot juste, exercer réflexion et sens de l'observation.

Cache-tampon

Convenez ensemble d'un objet puis faites sortir un élève (ou demandez-lui de se retourner) et cachez-le. L'élève doit chercher l'objet à l'aide d'indices que vous lui donnez :

هو تحت طاولة خضراء.
هو في محفظة سامي.
هو فوق...

A faire avec un groupe restreint, chaque élève passe à tour de rôle.

Permet d'apprendre à situer dans l'espace et exerce le sens de l'observation.

Classons, classons...

Après avoir travaillé au moins trois phonèmes, tracer au tableau un tableau de 3 colonnes, chacun ayant pour titre un graphème correspondant aux phonèmes étudiés :

م	ل	ك

Distribuer des cartes avec des dessins aux élèves et leur demander de passer au tableau à tour de rôle pour placer leur étiquette dans la bonne colonne.

Laisser faire tous les élèves (groupe restreint) et leur demander de passer au tableau une deuxième fois pour argumenter leur choix : « j'ai placé كلب avec كتاب parce que j'entends K au début... ». Il peut y avoir discussion lorsqu'une carte pourrait être dans deux colonnes différentes. C'est là qu'expliquer le choix devient important.

Exerce la mémoire auditive et la discrimination, incite à la réflexion sur les sons.

Les mots jumeaux

Proposez à la classe une série de mots (n'importe lesquels ou par champs lexical) dans laquelle vous direz deux fois le même mot. Les élèves doivent détecter les mots jumeaux (le mot qui est dit deux fois).

Exerce la mémoire auditive, renforce l'attention et la concentration. Selon la classe ou le groupe (groupe d'élèves à l'aise ou groupe d'élèves débutants ou en difficulté), on peut modifier la longueur de la liste et l'intervalle laissé entre les mots jumeaux.

Padi padou

Choisissez un son et demandez à un élève de vous donner 4 mots **ne contenant pas** ce son. On passe ensuite à un autre élève, avec le même son. Au bout de 4 ou 5 élèves, on change le son.

On peut compliquer en demandant davantage de mots, ou décider de deux sons en même temps.

Exerce la discrimination auditive et renforce l'attention.

Certains élèves (les plus petits, les non-arabophones ou non-dialectophones) ne sauront pas forcément proposer des mots de façon spontanée, on peut les aider en leur proposant des dessins qu'ils pourront nommer.

Le prince dort

Le prince choisit une attitude. Son aide doit commenter tout haut en disant par exemple :

ينام الأمير.

Les autres élèves doivent l'imiter. Au bout de 5 attitudes différentes, deux autres élèves prennent la place du prince et du ministre (ou le jeu se termine).

Les attitudes possibles : bailler, fermer les yeux, lever une main ou un pied, se gratter la tête, le dos, faire semblant de rire... en fonction des verbes d'action qui ont été appris.

Jeu de langage, d'expression corporelle et d'imitation.

Là aussi, on peut s'aider des dessins représentant les verbes d'actions.

L'intrus :

Annoncez 5 noms (d'animaux par exemple) parmi lesquels vous aurez glissé un intrus (un objet, un aliment...). Les élèves doivent trouver l'intrus et expliquer pourquoi c'est l'intrus.

Selon le niveau de la classe, on peut ensuite corser la difficulté : animaux à quatre pattes dont un à deux pattes, animaux herbivores et un carnivore, 4 femelles et un mâle...

Exerce l'esprit logique et enrichit le vocabulaire.

Variante : selon le niveau de classe, on peut partir de dessins. On distribue 5 dessins à 5 élèves, chacun vient afficher le dessin au tableau en disant le nom de l'animal. Puis les autres élèves

doivent trouver l'intrus et dire pourquoi c'est l'intrus. On distribue ensuite 5 autres dessins à 5 autres élèves.

Remarque : dans les jeux du type Intrus, l'important n'est pas de trouver l'intrus, c'est de pouvoir justifier son choix. Souvent plusieurs justifications sont valables et doivent être acceptées par l'enseignant, même si ce n'est pas ce qu'il avait prévu au départ.

Par exemple : si vous donnez les mots حمامة / كلب / حليب / فيل / جمل

L'intrus le plus évident est حليب puisque les autres sont des animaux.

Mais l'intrus peut aussi être حمامة qui est le seul mot qui ne contient pas de ج. Si l'élève peut le justifier, on doit accepter sa réponse.

Métaphores en couleurs

On utilise souvent la métaphore pour qualifier une couleur : jaune d'or, vert pomme, rouge comme une tomate, noir comme du charbon...

Amusez-vous à proposer d'abord la métaphore en demandant aux élèves de trouver la couleur correspondante : dites par exemple ciel, citron, pomme (on acceptera jaune, vert, rouge), souris, soleil, chocolat, orange, rose...

Réemploi des noms de couleurs, enrichissement du vocabulaire.

Le jeu du perroquet

Prononcez 3 mots courts présentant des ressemblances de sons, par exemple : قمل ، نمل ، جمل

Un élève doit les prononcer à son tour dans le même ordre et le plus exactement possible. On reprend ensuite les 3 mots dans un autre ordre avec un autre élève.

Puis on refait la même chose avec d'autres séries de 3 mots.

Jeu de répétition et de prononciation, exerce l'écoute et la discrimination auditive.

Pour aider à la compréhension, les étiquettes images correspondantes aux mots choisis peuvent être affichées au tableau, 3 par 3.

L'esprit de contradiction

Vous donnez des ordres à la classe, les élèves devant les exécuter "à l'envers". Par exemple, "levez-vous" voudra dire "restez assis", "fermez les yeux" signifiera "ouvrez les yeux", si vous dites "levez les mains", ils devront les garder vers le bas.

Développe la concentration et l'écoute.