

Apprendre à parler avec des jeux de société.

Une démarche initiée par **Emmanuelle CANUT** dans le cadre de l'association **ASFOREL** (Association de Formation et de Recherche sur le Langage).

Une démarche expérimentée dans le cadre de notre projet de tutorat
École Suzanne Lacore - Jimmy DEMAUX (MS/GS) - Valérie PYNTHÉ (TPS/PS)

Qu'est-ce qu'apprendre à parler ?

C'est :

- Organiser des mots dans des phrases qui ont du sens,
- Organiser ces phrases dans un discours,

ET

- Inscrire son discours dans une situation particulière, dans un échange avec quelqu'un d'autre (un dialogue).

Comment apprendre à parler ?

Cela nécessite :

- Un apprentissage du lexique,
- Un apprentissage de la syntaxe,
- Une utilisation de ces 2 composantes dans un but précis, une situation qui donne sens.

Le choix des jeux de société

Pourquoi avons-nous adhéré à cette démarche ?

**Démarche
structurante
au niveau
syntaxique**

Objectifs langagiers
spécifiques à chaque jeu

**Prise en charge
langagière
individuelle et
non-duelle**

Interactions langagières
individuelles, spécifiques à
chaque enfant au sein d'un
groupe

**Développement
des relations
sociales**

- Respect des règles
- Gestion des frustrations
- Coopération, développement de stratégies
- Échange, partage

Le choix des jeux de société

Qu'apporte cette démarche à nos élèves ?

Une situation qui donne sens:
- expliquer les règles d'un jeu à un tiers,
- expliquer ce que l'on fait, ses choix, ses stratégies...

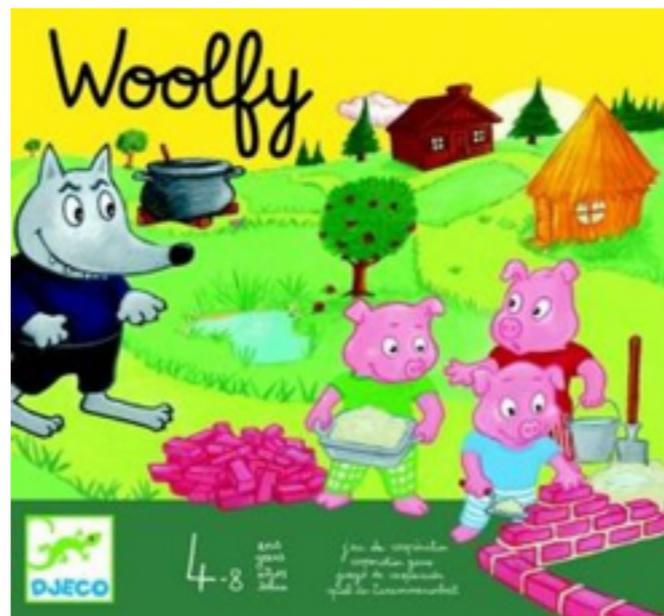
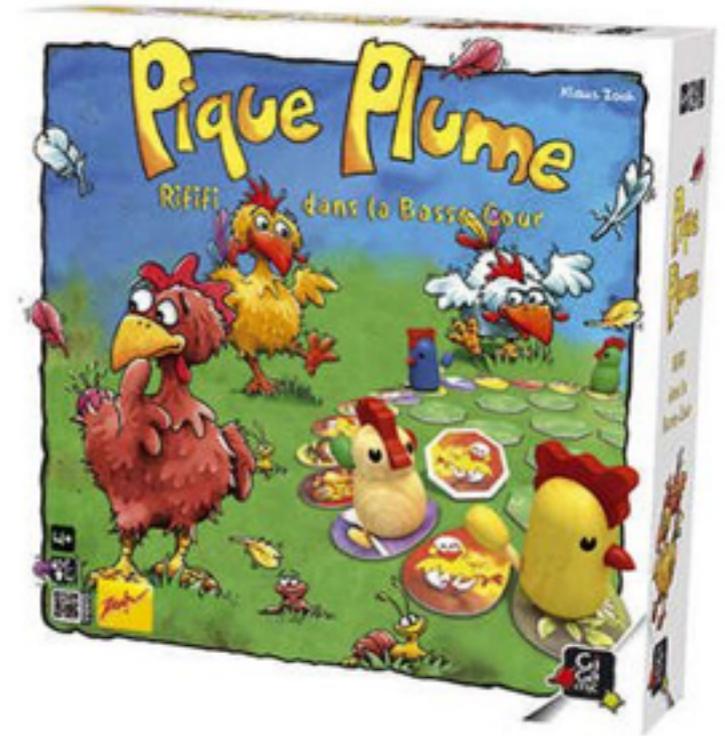
Une situation qui va permettre à l'élève de structurer un discours complet, organisé logiquement et temporellement.

Une situation qui va permettre une évolution du langage de l'enfant:
- extension des énoncés,
- complexification des énoncés,
- diversification des énoncés.

Quels jeux de société ?

- Jeux adaptés à l'âge des enfants avec une règle compréhensible
- Jeux qui permettent à l'adulte et à l'enfant de faire des verbalisations assez longues et complexes
- Tous les jeux de société ne sont pas des supports efficaces à un entraînement au langage

EXEMPLE DE JEUX DE SOCIÉTÉ



CLASSIFICATION DES JEUX DE SOCIÉTÉ

- Supports propices à un entraînement au langage sans modification de la règle du jeu

 Jeux de mémoire	 Jeux d'observation	 Jeux de plateau	 Jeux de stratégie	 Jeux de poursuite	 Jeux de coopération
<p>Memory divers</p> <p>Pique plume (Zicke Zacke, Ed. Zoch)</p>	<p>Tatouvu (Eveil et jeux)</p>	<p>Jeux de l'oie</p>	<p>Quak (Ed. Haba)</p> <p>Hoppel Poppel (Ed. Haba)</p> <p>Pasta pasta (Ed. Haba)</p>		<p>Le verger (Obstergarten, Ed. Haba)</p> <p>Docteur hérisson (Doktor Igel, Ed. Haba)</p> <p>Wolfy (Ed. Djeco)</p>
<p>Jeux de 4 à 7 familles</p>	<p>Lotos divers</p> <p>Colori (Ed. Amigo spiele)</p> <p>Lynx (Ed. Educa)</p> <p>Comptons les petits poissons (Ed. Haba)</p> <p>A tâtons (Ed. Haba)</p> <p>Halli galli (Ed. Amigo spiele)</p>	<p>Les petits chevaux</p>		<p>Croque carotte (Ravensburger)</p> <p>Toutous chapeardeurs (Ravensburger)</p> <p>La course au fromage (Ravensburger)</p> <p>Die mause bande (Ed. Haba)</p>	<p>Allez les escargots (Ravensburger)</p>

 : Jeux à utiliser en début d'action.

Déroulement des premières séances de jeux

L'adulte anime le jeu mais ne joue pas !

1 • Avant de jouer

- **L'adulte nomme** et dispose les éléments du jeu
- **L'adulte explique la règle** du jeu
- **L'adulte explique la finalité** du jeu

2 • Au cours du jeu

- **L'adulte intervient pour commenter** ce que les joueurs doivent faire ou sont en train de faire. **Il verbalise différents types de phrases complètes et structurées**
- **L'adulte sollicite de temps en temps les enfants** pour qu'ils verbalisent ce qu'ils sont en train de faire ; il **confirme et reformule** leurs propos

3 • À la fin du jeu

- **L'adulte incite les enfants à conclure** : expliquer pourquoi ils ont gagné ou perdu ou ce qu'il aurait fallu faire pour gagner

Déroulement des séances suivantes

Quand les enfants connaissent bien le jeu :
on peut leur demander de reformuler la règle,

- soit pour se remémorer comment on joue à ce jeu,
- soit parce que d'autres enfants dans le groupe ne connaissent pas encore le jeu.

1) Les enfants nomment les ***éléments du jeu*** et les disposent

2) Les enfants expliquent les ***grandes phases chronologiques*** du jeu

3) Les enfants expliquent la ***finalité*** du jeu

Le rôle fondamental de l'enseignant

Le processus d'apprentissage du langage s'appuie sur des **éléments linguistiques proposés par l'adulte en situation.**

Ces éléments vont **permettre à l'enfant :**

- de **se représenter mentalement** les raisonnements effectués
- de pouvoir **les réutiliser de manière autonome** dans d'autres situations

Le rôle fondamental de l'enseignant

Produire et faire produire des constructions simples de plus en plus longues

je lance le dé

j'ai fait un six (alors) j'avance de six cases et je passe le dé à mon copain

Produire et faire produire des constructions de plus en plus complexes et diversifiées

je **peux avancer** mon pion

j'ai rattrapé la poule **qui** est devant moi

quand/si je fais un 3, je gagne...

comme c'est la **même** couleur **que** mon lapin, **je peux le poser** sur le plateau

c'est lui **qui** a gagné **parce qu'**il a réussi à **trouver** toutes les images

... de manière conscientisée et non intuitive

➔ avoir en tête une grille de constructions langagières qu'on peut proposer

Types de constructions à produire
au fil du temps, en fonction des jeux et des capacités langagières des enfants

- **Des constructions infinitives (Verbe + Verbe infinitif ; à + Verbe infinitif ; de + Verbe infinitif) :**
« il **faut lancer** le dé... », « tu **peux rattraper** le pion de devant »,
« tu **dois donner à manger** à ton animal d'abord »...
- **Que conjonction (que après un verbe conjugué) :**
« il **faut que** tu arrives sur la case numéro 3 »,
« je **voudrais que** tu me donnes la carte avec la coccinelle »
- **Discours indirect (paroles rapportées) :**
« tu lui **dis de** prendre ta carte », « je **dis que** tu dois reculer de trois cases »
- **Interrogation indirecte :**
« je **sais où** tu dois aller », « tu **sais comment** tu dois faire »
- **Qui relatif :**
« je te donne la carte de Petit Ours **qui** est habillé en rouge »
- **Que relatif :**
« la carte **que** tu me donnes est une maison »
- **Où relatif :**
« j'ai trouvé la carte **où** on voit une image de bébé »
- **Causalité (parce que, puisque, comme) :**
« tu avances de quatre cases **parce qu'il** y a un quatre sur le dé »,
« il va rejouer **puisque'il** a gagné la carte », « **comme** la cloche a sonné, il faut rejouer »
- **But (pour + Verbe infinitif et pour que) :**
« tu jettes le dé **pour avancer** ton pion », « **Pour que** tu arrives en premier il faut faire un six »
- **Condition/hypothèse (si) :**
« **si** tu fais 6 tu attends le prochain tour »
- **Temporalité (quand, pendant que, chaque fois que, après que, dès que, avant de, gérondif...) :**
« **quand** tu veux rejouer il faut jeter le dé », « **chaque fois que** tu tires les mêmes cartes tu les gardes », « tu comptes **en avançant** »
- **Quantitative (comparatif plus/moins/autant... que) :**
« je veux la fille qui est **plus grande que** le garçon »
- **Tandis que, alors que, tellement que, sans que, surtout que, déjà que, sinon, tellement vite que... :**
« il a joué **tellement vite** qu'il a oublié de prendre... », « tu as avancé **alors que** tu devais reculer »
- **Extraction avec « c'est, voilà, il y a ... qui, que » :**
« **c'est** la carte du chat **que** tu dois choisir ».

Le rôle fondamental de l'enseignant

Repérer les tentatives des enfants pour pouvoir les reprendre et les reformuler dans des phrases légèrement plus complexes (ZPD de Vygotsky)

E : c'est rouge on met direct dans son panier comme ça le corbeau il attrape pas

A : Si on tombe sur une face rouge on prend une cerise et on la met dans son panier (...)

E : si on tombe sur le corbeau il peut avancer et on met une carte si on veut celle-ci on met celle-ci ou si on veut celle-ci on met n'importe

A : Quand on tombe sur la face corbeau on va prendre une pièce du puzzle pour dire que le corbeau est en train d'arriver

Faire de « l'entraînement au langage » nécessite

★ Une écoute particulière (fatigante, oreille non formée sauf à la norme)

★ Un retour sur son propre langage

➔ Un enregistrement audio s'avère indispensable pour analyser son langage au regard des propositions faites par les élèves

Un exemple: l'analyse de nos corpus avec le jeu du Memory

JEU N°1 : MEMORY



🧩 Type de jeu / description

Jeu de mémoire (discrimination visuelle) – 2 à 4 joueurs
Choisir une thématique (Memory de la forêt, des animaux, de la cuisine, des couleurs, etc.)

🧩 Contenu de la boîte

48 cartes. On peut choisir moins de cartes en fonction des capacités des enfants.

🧩 Règle du jeu

Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table. Le premier joueur retourne deux cartes. Si les images sont identiques, il gagne la paire constituée et rejoue. Si les images sont différentes, il les repose faces cachées là où elles étaient et c'est au joueur suivant de jouer. La partie est terminée lorsque toutes les cartes ont été assemblées par paires. Le gagnant est celui qui a le plus de paires.

🧩 Objectif Langage

Utiliser par exemple des constructions clivées (*C'est l'écureuil que je dois trouver*), des constructions de but (*Pour gagner, il faut trouver deux cartes pareilles*), des constructions avec *parce que* (*Il rejoue parce qu'il a trouvé une paire*).

🧩 Déroulement de la première séance

Description du jeu et explication des règles par l'adulte

1 • Avant de jouer (les enfants découvrent le jeu)

▶ L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu

« Je vous montre les cartes qui sont dans la boîte. Sur les cartes, il y a des dessins (*en nommer plusieurs : voici un écureuil, un champignon, un nid...*). Avez-vous remarqué qu'il y a deux fois la même carte pour chaque image (pour chaque animal) ? Elles vont par paires. Pour commencer, je mélange les cartes et je les pose faces cachées sur la table. »

▶ L'adulte explique les différentes phases du jeu

« Chacun à votre tour, vous allez retourner deux cartes l'une après l'autre. Vous devez trouver deux cartes identiques, c'est-à-dire des cartes qui sont pareilles. Par exemple, si je retourne la carte où il y a un écureuil je dois alors trouver le deuxième écureuil. Si vous retournez les mêmes cartes, vous gagnez la paire et vous rejouez. Si les cartes sont différentes, vous les reposez à leurs places à l'envers. Et c'est à votre copain de jouer. »

▶ L'adulte explique la finalité du jeu

« Celui qui gagne est celui qui aura le plus grand nombre de paires de cartes. »

2 • Au cours du jeu

- « C'est à X de jouer. Retourne une carte. Qu'est-ce que c'est ? Pour gagner, que dois-tu faire ? Pense à retourner une carte que nous n'avons pas encore découverte car tu sais peut-être où se trouve son double/l'autre carte. »
- « Maintenant que tu as retourné l'écureuil, souviens-toi : X a retourné l'autre écureuil tout à l'heure. Tu te souviens où il l'a reposé ? C'est l'autre carte avec l'image de l'écureuil que tu dois trouver. »
- « Bravo. Tu as trouvé une paire d'écureuils. Donc, tu les gardes et tu choisis une autre carte. » ou « Comme cette carte n'est pas la même que la première carte que tu as retournée, tu as fini de jouer et tu reposes les cartes à leurs places. »

3 • À la fin du jeu

- « C'est X qui a gagné parce qu'il a trouvé le plus de paires de cartes semblables. »
- « Y a gagné. Il a réussi à avoir le plus grand nombre de cartes qui sont identiques. »

Déroulement des séances suivantes

Explication du jeu et reformulation de la règle par les enfants avec l'aide de l'adulte

1) Les enfants nomment les éléments du jeu et les disposent

Adulte : Avant de commencer à jouer à ce jeu/ Pour se souvenir de comment on joue au Memory / Comme j'ai oublié comment on joue, on va redire la règle du jeu. X, peux-tu nous rappeler d'abord ce qu'il y a dans la boîte de ce jeu ? Qu'est-ce qu'il faut pour jouer ?...

Enfant(s) : Dans la boîte, il y a des cartes avec des images qui vont par deux...

Adulte : Y, peux-tu nous dire ce qu'il faut faire avant de commencer à jouer ? Que fait-on avec les cartes ?...

Enfant(s) : Il faut mélanger les cartes et les poser à l'envers sur la table...

Adulte : Oui, avant de jouer, il faut poser les cartes faces cachées sur la table.

2) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, les grandes phases du jeu

Adulte : Z, tu peux nous dire ce qu'il faut faire pour jouer ? Qu'est-ce que je dois faire pour gagner une paire de cartes ?...

Enfant(s) + Adulte : Il faut/je dois retourner deux cartes. Si j'ai trouvé deux cartes avec le même dessin/pareilles, je les gagne et je rejoue. Si les deux cartes ne sont pas pareilles/ sont différentes, alors je les repose sur la table à leurs places...

3) Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, la finalité du jeu

Adulte : X, peux-tu nous dire comment on sait qu'on a gagné ? Quand est-ce qu'on gagne ?...

Enfant(s) : On gagne quand on a le plus grand nombre de paires/ C'est celui qui a le plus de paires qui gagne...

Fiche « aide-mémoire »

MEMORY.

- Constructos directés

c'est la voiture que tu dois trouver

- Constructos de but

Pour gagner, il faut trouver
2 cartes pareilles

- Constructos de Causalité

Tu peux garder les cartes parce
qu'elles sont pareilles.

• Comme elles sont pareilles, tu peux...

- Constructos de Condi^o

Si tu retournes la m^e carte,
alors tu gagnes la paire

Analyse des enregistrements par E. CANUT

Lille 1 Hellemmes

Interactions positives (avec bienveillance et encouragements !)

Enregistrement de J. Demeaux

Explication du jeu par l'adulte :

- Phrases complètes et organisation des phases du jeu
- Remémoration du lexique

Pendant le jeu :

Propositions/reformulations qui donnent l'expérience d'un fonctionnement langagier avec mobilité du lexique :

- *Ce sont les aiguilles que tu dois retrouver*
- *Ce sont les mêmes cartes, les cartes sont les mêmes*
- *Tu peux garder, tu as gagné les cartes parce qu'elles sont pareilles, ce sont les mêmes*
- *Les cartes ne sont pas pareilles donc tu ne peux pas les prendre*
- *Ce sont les racines que tu dois retrouver*
- *Tu ne peux pas les prendre parce qu'elles ne sont pas pareilles*
- *Ce sont les écorces que l'on a vu dans la forêt de phalempin*

Sollicitations pour explications par les enfants avec reformulations des phrases incomplètes

On pourrait envisager dans une prochaine étape « d'exiger » des enfants de davantage expliquer « explique-moi »

Enregistrement de V. Pynthe

Explication par un enfant des règles du jeu.

Les enfants sont bien sollicités pour expliquer ce qu'ils font.

Reformulations positives avant et pendant le jeu : phrases complètes, organisées syntaxiquement, mobilité des éléments lexicaux (position différente dans les phrases)

E. Le but du jeu on doit retrouver les mêmes cartes

A. oui tout à fait le but du jeu c'est de retrouver les mêmes cartes. Quand on a retrouvé les deux cartes qui sont pareilles, les mêmes cartes, on peut les prendre

(...)

E. pa(rce) que les prendre les prendre

A. Alors on peut les prendre parce que ce sont les mêmes

=> Dans ces deux exemples montre que les reformulations de l'adulte sont juste un niveau au-dessus : 2 phrases simples de l'enfant reformulées avec une construction présentative et avec « quand », un essai de « parce que » et V+Vinf de l'enfant reformulé avec « parce que » dans une phrase complète

Les enfants réinvestissent « parce que » dans des phrases incomplètes, systématiquement reformulé par l'adulte dans des phrases complètes.

E. parce que c'est pas les mêmes

E. pa(rce) que est pas pareil

A. il ne peut pas les prendre parce qu'elles ne sont pas pareilles

A. il les retourne parce que ce ne sont pas les mêmes

On pourrait envisager dans une prochaine étape « d'exiger » des enfants de faire des phrases complètes (« tu peux me le dire en entier ») mais pour certains enfants ils ont déjà saisi :

E. j'ai gagné parce que j'ai retourné les mêmes cartes !

Grille d'analyse des interactions

Ecole :
Prénom de l'enfant :
Date de l'observation ou de l'enregistrement :
Âge de l'enfant à la date de l'observation ou de l'enregistrement :

Support utilisé :
Si livre illustré, types de constructions présentes dans le texte du livre lu :

AU COURS DU DIALOGUE, L'ENFANT A PRODUIT :		Propositions et reprises de l'enfant		propositions et reformulations de l'adulte*		Commentaires
		Nombre	Exemple	Nombre	Exemple	
« Phrases » simples	Incomplètes	- Des mots isolés (non insérés dans une phrase)				
		- Un groupe de mots isolés Ex : « dans la maison », « pas là maman », etc.				
	Complètes	- Courtes Ex : « (je) veux pas », « c'est (un) canard », « il est dans sa maison », etc.				
		- Juxtaposées Ex : « (je) vois ça c'est la voiture », « y a plus de shampoing, il est parti dans l'eau »				
		- Reliées par un coordonnant (et, puis, après, mais...) Ex : « il voit des gâteaux mais y a pas de feutres », « elle a pas voulu sa viande et elle jette l'assiette »				

Phrases complexes	Incomplètes	<p><u>Une complexité (IC)</u> => poursuite d'un énoncé précédent Ex: « <i>pour prendre la salade</i> », « un canapé <i>qui est trop lourd</i> », « <i>parce que elle a du chagrin</i> », « <i>en miaulant</i> »</p> <p>=> avec des problèmes de construction (essais) Ex : « <i>pour mélanger qu'on mange</i> » -</p> <p><u>Plusieurs complexités (IC)</u> => poursuite d'un énoncé précédent</p> <p>=> avec des problèmes de construction (essais) Ex : « <i>(par)ce que faut être petit pour faut pas être grandir</i> »</p>					
	Complètes	<p><u>Une complexité (IC)</u> Ex : « elle enlève le slip <i>pour se laver</i> », « ils sont contents <i>quand ça roule</i> »</p> <p><u>Plusieurs complexités (IC)</u> Ex : « <i>quand (e)lle a fini de rincer les dents e(lle) boit un peu d'eau</i> », « Lucie lance loin <i>pour que Pablo aille chercher le jouet</i> »</p>					

* l'adulte a repris ou reformulé la construction de l'enfant (immédiatement ou plus tard)

Notre projet de tutorat dans ce cadre

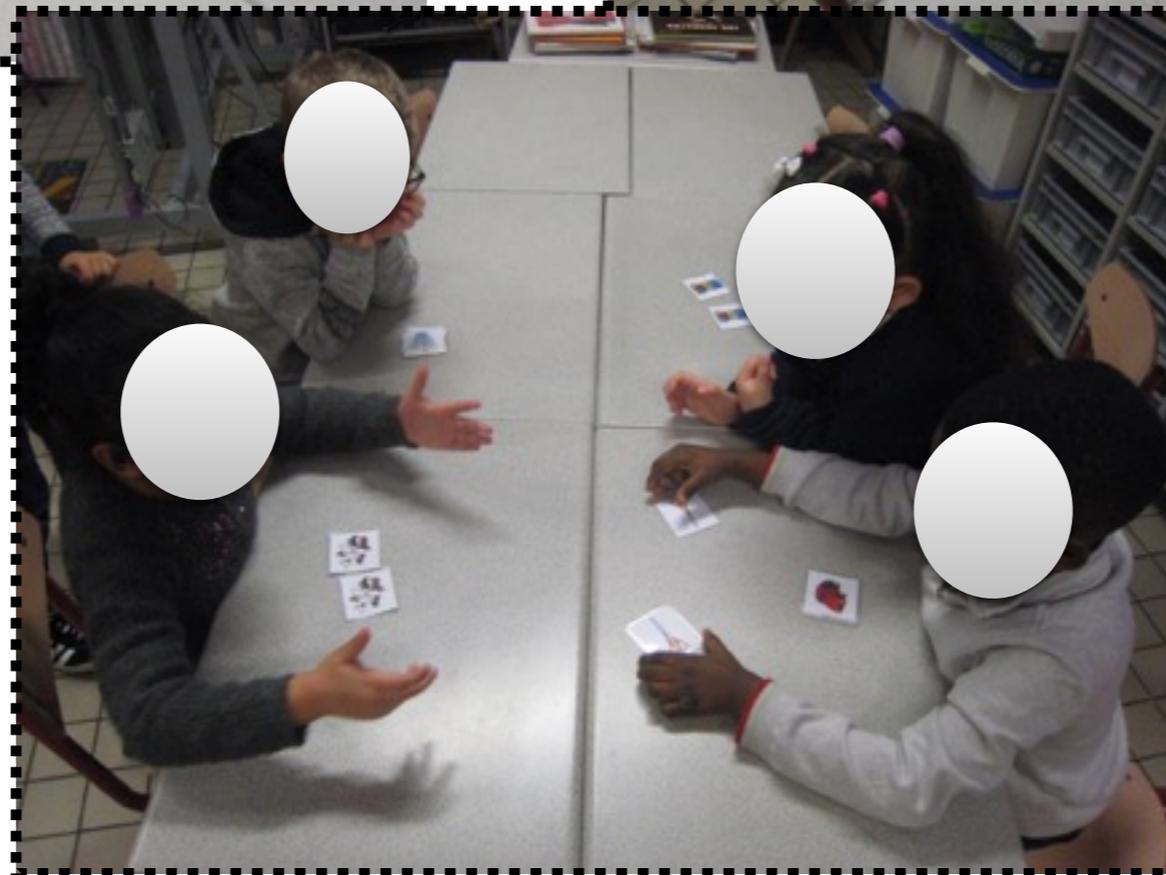
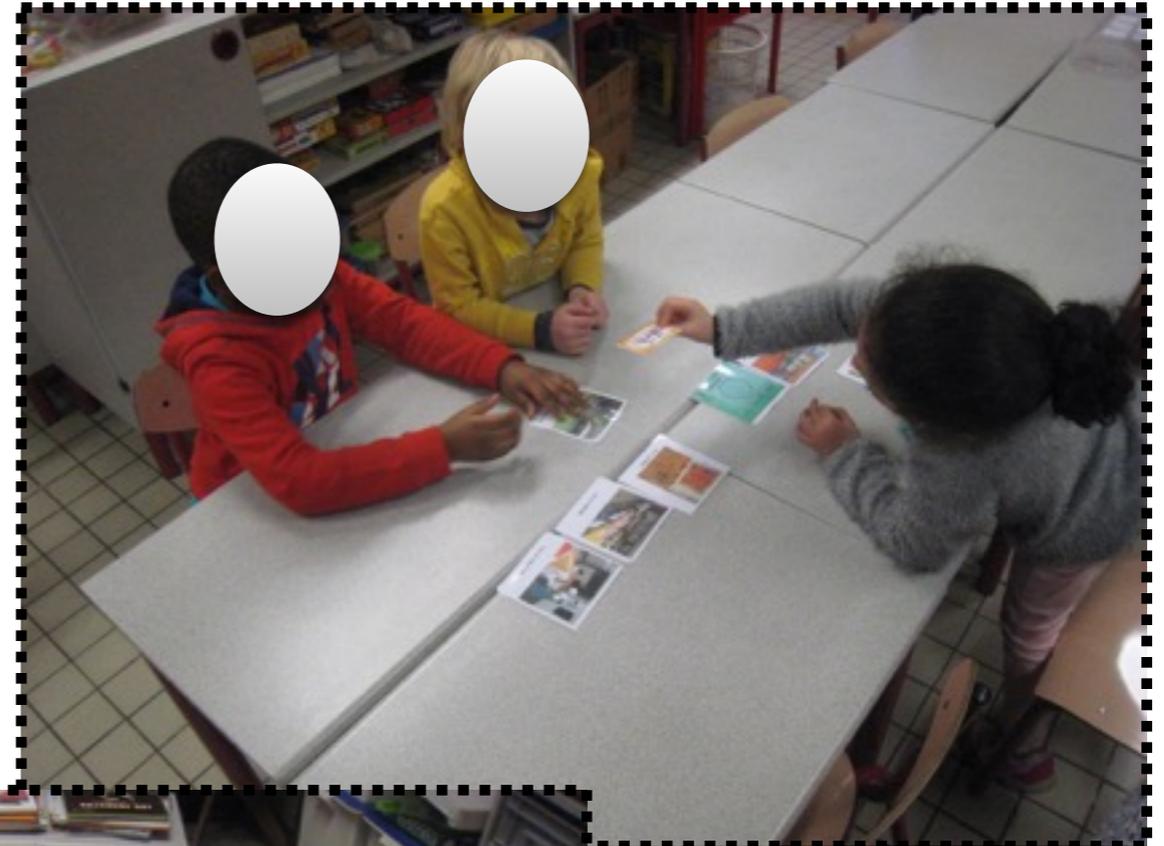
Phase Préparatoire

Dans la classe de MS/GS:

- Explication des règles du jeu (Lynx et memory en début d'action) en collectif
- GS jouent en autonomie (connaissent déjà les jeux)
objectif principal: savoir jouer ensemble
- Atelier Dirigé d'entraînement langagier avec les MS
phase 1: c'est l'enseignant qui est meneur
- Atelier Dirigé d'entraînement langagier avec les GS (accueil, etc...)
phase 1: c'est l'enseignant qui est meneur
- Atelier Dirigé d'entraînement langagier avec les GS (accueil, etc...)
phase 2: ce sont les élèves qui deviennent meneurs

- Atelier autonome avec les GS

phase 3: ce sont les élèves de GS qui deviennent meneurs de GS ou MS en vue de devenir meneurs avec des PS



Notre projet de tutorat dans ce cadre

Phase Préparatoire

Dans la classe de TPS/PS:

JEUX DU LYNX Junior ET DES PIÈCES DE L'ÉCOLE

Choix du jeu du Lynx pour sa règle assez simple pour des PS et néanmoins préparatoire au jeu du memory



Choix du jeu des Pièces de l'école pour son lien avec notre projet de tutorat autour de l'environnement urbain

- Atelier Dirigé d'entraînement langagier avec les PS
phase 1: c'est l'enseignant qui est meneur
- Atelier de systématisation avec l'ATSEM
- Premiers ateliers autonomes de langage avec les PS les plus experts et capables d'entrer en relation

Notre projet de tutorat dans ce cadre

Phase de Jeu inter-classes

ÉLÈVES EN AUTONOMIE - Jeu des pièces de l'école

1 GS meneur de jeu / 1 PS en réception

Le GS distribue les cartes et pose les questions:

- « *Qui a ... ?* » ; « *Montre-moi....* »
- « *C'est bien, c'est le couloir...* »

puis GS meneur de jeu / PS en réception puis en production

- « *Où joues-tu au cerceau ?* »
- « *Dans la salle de jeux.* »
- « *C'est bien; tu joues au cerceau dans la salle de jeux.* »



ÉLÈVES EN AUTONOMIE - Le lynx Junior

1 GS meneur de jeu / 1 ou 2 PS en réception.

Le GS explique les règles du jeu et mène le jeu:

- « *Je pose les cartes sur la table. Je pioche une carte dans la boîte. Pour gagner la carte, tu dois retrouver la même image sur la table.* »
- « *Où est le chat ?* »

Durant l'action, le GS reformule la règle:

- « *C'est le chat que tu dois retrouver.* »
- « *Oui, c'est bien ; tu as trouvé la même image.* »
- « *Oui, c'est bien. Tu peux la prendre parce qu'elles sont pareilles.* »



ÉLÈVES En Atelier semi-dirigé — Klecks

ATSEM meneur de jeu / 6 à 8 PS-TPS qui ne peuvent pas encore travailler en autonomie.

L'ATSEM explique la règle du jeu et la finalité du jeu. Elle mène le jeu.

L'ATSEM propose des éléments linguistiques en situation.

- « *Tu fais tourner la flèche.* »
- « *C'est une chose jaune que tu dois retrouver.* »
- « *La flèche indique que tu dois chercher une carte avec un objet jaune.* »
- « *Tu as trouvé une fleur qui a des pétales jaunes.* »



Explication de la règle du jeu

- Je mets les cartes sur la table
- Sur ces cartes, il y a des objets de différentes couleurs.
- Chacun votre tour, vous allez faire tourner la petite flèche.
- Si la flèche s'arrête sur le jaune, vous devez prendre une carte avec un objet jaune.
- S'il n'y a plus de carte avec du jaune, vous passez votre tour.
- Celui qui gagne est celui qui a le plus de cartes.

ÉLÈVES En Atelier Dirigé — Memory

PE meneur de jeu / Élèves fragiles (2 GS + 3PS)

Les GS connaissent bien le jeu.

Le PE leur demande de reformuler la règle du jeu aux PS.

En situation, le PE produit et fait produire des constructions de plus en plus complexes...

... et diversifiées (dans la ZPD).

Phase de Jeu MS

ÉLÈVES En Atelier Dirigé — Memory

Élèves fragiles (4 à 5)

phase 1: c'est l'enseignant qui est meneur

ÉLÈVES EN AUTONOMIE - Jeu du Lynx et Jeu du mémoire

1 MS meneur de jeu / 3 à 4 MS joueurs

phase 3: 1 MS nomme et dispose les éléments du jeu; il reformule la règle (la phase 2 - idem phase 3 mais en présence de l'enseignant - s'est déroulée en collectif au préalable du démarrage du jeu)



Phase de Jeu MS

ÉLÈVES En Atelier Dirigé — Nouveaux Jeux (ex: Le verger, les petits chevaux avec règle adaptée....)

phase 1: c'est l'enseignant qui est meneur

ÉLÈVES EN AUTONOMIE - Jeu du Lynx et Jeu du mémoire

1 MS meneur de jeu / 3 à 4 MS joueurs

phase 3: 1 MS nomme et dispose les éléments du jeu; il reformule la règle (la phase 2 - idem phase 3 mais en présence de l'enseignant - s'est déroulée en collectif au préalable du démarrage du jeu)



ÉLÈVES En Atelier Dirigé — Nouveaux Jeux (ex: Le verger, les petits chevaux avec règle adaptée....)

Élèves fragiles (4 à 5)

phase 1: c'est l'enseignant qui est meneur

ÉLÈVES EN AUTONOMIE - Jeux: Lynx, Mémoire, Verger

