
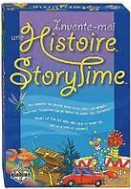



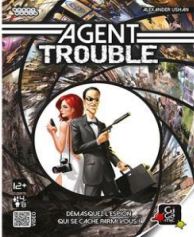


## Suggestions de jeux pour travailler la communication orale

Titre du jeu	Description	Autres informations
<p style="text-align: center;">Bla Bla Bla</p> 	<p>Ce jeu a pour but de développer l'imagination et l'expression orale. Il est constitué de 240 cartes. Chaque carte est illustrée par un objet, un lieu, un personnage.... L'enfant doit associer une carte avec une autre et justifier son choix, créer une histoire imaginaire à partir de plusieurs cartes, ou encore trouver parmi un certain nombre de cartes celle qui le représente le mieux, les autres joueurs devant deviner de quelle carte il s'agit.</p>	<p style="text-align: center;">3 à 5 joueurs 7 à 12 ans</p>
<p style="text-align: center;">Invente-moi une histoire</p> 	<p><i>Invente-moi une Histoire</i> favorise le langage, la créativité et la coopération. Il s'agit d'inventer des histoires à l'aide des pastilles de couleur illustrées. Que l'on invente nos histoires de façon individuelle ou collective, avec des pastilles sélectionnées ou tirées au hasard, le but est de s'amuser.</p>	<p style="text-align: center;">À partir de 4 ans Plus de 2 joueurs</p>
<p style="text-align: center;">Nomme-moi</p> 	<p>Jeu de communication qui encourage l'échange et l'écoute et favorise le développement du langage, la coopération ainsi que la connaissance de soi et des autres. Inclut 1 tapis de jeu et 108 pastilles-questions illustrées, conçues pour permettre à l'enfant de mettre des mots sur ce qu'il vit, dans un contexte amusant et non compétitif (p. ex. : nomme-moi 3 choses faciles pour toi, 2 choses que tu n'aimes pas à l'école, etc.)</p>	<p style="text-align: center;">À partir de 4 ans Plus de 2 joueurs</p>
<p style="text-align: center;">Tic-tac Boum Junior</p> 	<p>À tour de rôle, les joueurs doivent trouver un mot se rapportant au thème représenté sur la carte et passer la bombe à son voisin avant qu'elle n'explose !</p>	<p style="text-align: center;">6 ans et + 2-12 joueurs Pour travailler le vocabulaire</p>
<p style="text-align: center;">Mont-à-mots Singeries</p> 	<p>Jeu d'expression corporelle et orale, qui consiste à improviser sur des thématiques amusantes (métiers, animaux, sports, moyens de transport, personnages, etc.) pour faire deviner un mot écrit et illustré sur une carte en exécutant un mime avec ou sans sons, ou en répondant uniquement par «oui» ou par «non» à des questions posées par les adversaires.</p>	<p style="text-align: center;">5 ans et + Plus de 2 joueurs</p>

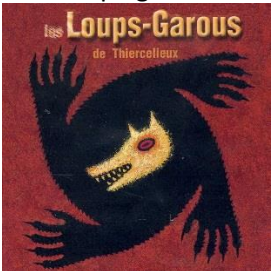

<p>Qui donne sa langue au chat?</p> 	<p>Ce jeu de parcours de type « serpents et échelles » permet de stimuler la compréhension des questions « Qui ? », « Avec quoi? », « Où? », « Pourquoi? », « Comment? » et « Quand? » chez les enfants. Les 144 cartes-questions sont illustrées et en couleurs afin de soutenir la compréhension des enfants ayant des difficultés langagières, peu de vocabulaire ainsi que les enfants allophones.</p>	<p>4 ans et + 2 à 4 joueurs</p>
<p>Hanabi</p> 	<p>Hanabi est un petit jeu sur un mode coopératif. Son originalité réside dans la façon de tenir ses cartes en main : c'est en effet tournées vers vos coéquipiers que vous tiendrez vos cartes et c'est en échangeant des informations entre joueurs que vous tenterez de relever le défi du jeu, soit composer 5 feux d'artifice de couleurs différentes.</p>	<p>2 à 5 joueurs À partir de 8 ans Pour travailler l'efficacité de sa prise de parole et de son écoute</p>
<p>Agent trouble<sup>1</sup></p> 	<p>Un joueur incarne un espion qui ne connaît pas l'endroit où il se trouve et doit faire parler les autres joueurs, des agents spéciaux, pour le découvrir.</p>	<p>12 ans et + (À Adapter en classe : certaines cartes doivent être retirées) Pour travailler la formulation de questions et la clarté des propos</p>
<p>Bubble talk</p> 	<p>Le jeu se compose de 150 cartes « images » délirantes et de 300 cartes « bulle » avec sur chacune d'entre elles une phrase qui va permettre de légèrer une image .</p>	<p>3 à 8 joueurs À partir de 8 ans Pour travailler les éléments prosodiques</p>
<p>Kaléidos</p> 	<p>Le jeu d'observation fascinant !  Le temps d'un sablier, essayez de découvrir un maximum d'objets commençant par la même lettre dans l'une des dix magnifiques illustrations.</p>	<p>2 à 10 joueurs À partir de 10 ans Pour travailler la richesse du vocabulaire</p>

<sup>1</sup> Pour des infos supplémentaires sur les modifications liées à ce jeu, voir Marie-Pier Duquette

<p>Mystérium<sup>2</sup></p> 	<p>Dans ce jeu coopératif et asymétrique, un joueur tiendra le rôle du fantôme et les autres joueurs ceux des médiums. Tous auront le même but: élucider les circonstances étranges de la mort du fantôme afin qu'il repose enfin en paix ! Ne pouvant parler, le défunt tentera de se faire comprendre des médiums en leur adressant, d'outre-tombe ces visions, qu'ils devront interpréter pour reconstituer les événements de la nuit du crime. Plus ils s'entraident et viseront juste, plus il leur sera facile de démasquer le vrai coupable.</p>	<p>2 à 7 joueurs</p> <p>À partir de 10 ans</p> <p>Pour travailler la prise en compte des idées des autres</p>
<p>Wazabi</p> 	<p>Dans Wazabi, un seul but : se débarrasser de ses dés. Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile!</p>	<p>2 à 6 joueurs</p> <p>À partir de 8 ans</p> <p>Pour travailler la prise de parole à tour de rôle</p>
<p>Dernier épisode<sup>3</sup></p> 	<p>Inventez l'incroyable histoire de votre propre super héros et racontez ses exploits contre une panoplie de super vilains. Créez des aventures loufoques en intégrant des jetons aléatoires et contestez les histoires des autres joueurs pour ridiculiser leurs héros !</p>	<p>3 à 6 joueurs</p> <p>À partir de 8 ans</p> <p>Pour travailler la formulation de propos pertinents(enchaînement des idées)</p>
<p>Animal suspect</p> 	<p>Dans le jeu <b>Animal Suspect</b>, mettez vos talents d'imitateurs à drôle d'épreuve grâce à ce jeu totalement décalé. Lancez les deux dés spéciaux et faites deviner aux autres joueurs l'Animal et l'Expression correspondants au tirage. Serez-vous le moustique timide ? La pieuvre amoureuse ?</p>	<p>3 à 8 joueurs</p> <p>À partir de 8 ans</p> <p>Pour travailler l'ajustement du volume, du débit et du rythme</p>
<p>Dixit</p> 	<p>Le jeu Dixit fait appel à votre imagination, à votre interprétation et à votre univers personnel. Confrontez votre vision des cartes avec celles de vos amis, et découvrez-vous les uns les autres. Dans ce jeu familial, rêve, imagination, poésie, et références culturelles aboutissent à un mélange d'exception.</p>	<p>3 à 6 joueurs</p> <p>À partir de 8 ans</p> <p>Pour travailler la richesse du vocabulaire</p>

<sup>2</sup> Pour des infos supplémentaires sur les modifications liées à ce jeu, voir Marie-Pier Duquette

<sup>3</sup> Idem. Certaines cartes devraient être retirées.

<p>Loups-garous</p> 	<p>Jeu dans lequel les loups-garous tentent d'éliminer les villageois alors que les villageois tentent d'éliminer les loups-garous.</p>	<p>À partir de 10 ans 8 à 18 joueurs</p>
	<p>Jeu d'association où les joueurs doivent trouver les liens qui unissent leurs 25 cartes avec les cartes étalées du jeu. Mais attention, les liens doivent être dictés clairement et les cartes du dessus changent au rythme des associations des autres joueurs.</p>	<p>À partir de 8 ans 2 joueurs et +</p>

Si vous avez d'autres suggestions, merci de les partager via le BAVARD hebdomadaire.