

Le jeu des rêves

La Montgolfière des enfants

Apprendre à conjuguer le futur en s'amusant.

*Elle rêve que demain...
elle mangera une glace*

5-7
ans



JEU DES REVES

J'utilise le futur

de 5 à 9 ans

Conceptrice : Patricia JACQUES
licenciée en logopédie (orthophonie)

licenciée en psychologie

patricia.jacques@skynet.be

www.lmde.be

Buts du jeu :

Apprendre aux enfants de 4 à 9 ans à utiliser le futur ainsi que le présent et le passé pour des verbes usuels du langage enfantin. Le jeu favorise également le bon usage des pronoms personnels « il ou elle » ou des pronoms « je et tu » si l'enfant s'identifie à la personne qui rêve. Il aide à l'enrichissement du vocabulaire des verbes et permet de corriger des phrases agrammaticales.

Matériel :

- 4 planches contenant chacune un enfant qui dort et rêve et 10 objets placés dans un ciel étoilé; sur deux planches il y a un garçon et sur les deux autres une fille afin de favoriser l'identification.
- 40 cartons ovales avec 20 actions réalisées par les deux petits garçons et 20 réalisées par les deux petites filles.
- 4 transparents en plastique
- 10 pions ronds
- 2 pions jaunes
- 1 dé
- la liste des actions choisies et des objets utilisés.

Règle du jeu :

Quelque soit le nombre de joueurs, un adulte participe à la partie en tant que joueur ou comme superviseur.

pour 2 joueurs :

1 enfant et 1 adulte ou 2 enfants et 1 adulte qui supervise.

Les joueurs se placent côte à côte. On décide d'abord si l'on joue avec 2 planches ou avec les 4.

Dans le 1^{er} cas, chaque joueur choisit une des 4 planches et la place devant lui. On trie alors les cartons ovales qui correspondent aux planches choisies: si l'on a pris le plan de jeu avec le petit garçon blond, on choisit les 10 actions effectuées par un petit garçon blond; si l'on a pris le plan de jeu avec la petite fille brune, on choisit les 10 actions effectuées par une petite fille brune et ainsi de suite.

Si l'on joue avec les 4 planches, chaque joueur choisit 2 planches et on utilise tous les cartons ovales.

On mélange les cartons ovales et on les place sur la table face cachée. Le plus jeune commence et prend un carton. L'adulte l'invite alors à expliquer l'image en lui soufflant, surtout au commencement du jeu, le début des phrases. Il dira par exemple :

- Il rêve que demain, il conduira un tracteur ; ou
- Elle rêve que plus tard elle patinera ; ou
- Il rêve que la semaine prochaine il jouera au tennis.

Le joueur place alors le carton sur l'objet utilisé pour réaliser l'action. Et si l'objet ne se trouve pas sur sa planche mais bien sur celle de l'autre, il lui donne le carton. Et on continue ainsi à décrire chacun son tour les 20 ou 40 actions dessinées sur les cartons et à les placer correctement.

Le 1^{er} qui a posé ses 10 cartons sur la planche ou ses 20 cartons sur les 2 planches a gagné.

pour 3 ou 4 joueurs :

2 ou 3 enfants et un adulte ou 4 enfants et un adulte qui supervise.

Chaque joueur prend une planche et le jeu se déroule comme expliqué précédemment pour 2 joueurs, les participants se plaçant face à face, deux par deux.

Variante de la règle pour 2 joueurs.

On utilise les pions ronds, les pions jaunes, le dé et les 4 plastiques transparents.

Chacun choisit un plan de jeu qu'il glisse sous un transparent en associant les gommettes de même couleur (plan de jeu avec une gommette rouge en bas à droite est à glisser sous le transparent avec la gommette rouge).

Chaque participant place 5 jetons ronds sur son plan de jeu en cachant 5 dessins pris au hasard.

Chacun pose, face visible, les 10 ovales correspondant à sa planche à côté de celle-ci (ex : la petite fille brune qui dort avec les ovales des actions de la petite fille brune).

La partie peut alors commencer. Elle se joue avec un dé et chacun suit le circuit de son plan de jeu.

Le plus jeune lance le dé et avance son pion jaune, qui est posé sur la case « départ », du nombre équivalent en suivant les flèches.

- S'il tombe sur une image, il cherche l'ovale qui contient le même objet et le pose sur l'image, remet son pion sur l'ovale posé et décrit l'image :
« La petite fille rêve que demain elle patinera ».
- S'il tombe sur un pion rond, il l'ôte, le garde, cherche l'ovale qui contient le même objet que l'image et le pose sur celle-ci. Ensuite il remet son pion sur l'ovale et décrit correctement l'action.

On continue ainsi à suivre les flèches et décrire les actions choisies. Le 1^{er} qui a ôté les 5 ronds ou 4 ronds de sa planche (décision à prendre avant la partie) a gagné. |

Plutôt que d'utiliser le futur, on peut décrire les actions au présent (ex : Il rêve qu'il roule à vélo) ou à l'imparfait (ex : Elle rêve qu'hier elle mangeait une glace). Pour des enfants plus jeunes, on peut se contenter de phrases plus simples (ex : Elle pêche un crabe) ou trouver les infinitifs adéquats (ex : se déguiser).

En plus de l'exercice oral, on peut proposer d'écrire les actions choisies au futur, au présent ou au passé.

On ne pénalise pas les tournures incorrectes; l'adulte, simplement, corrige oralement d'éventuelles erreurs. On peut aussi tolérer plusieurs verbes par image. Par exemple, l'image du gâteau avec les bougies. Parmi les réponses correctes citons : Elle rêve que demain elle soufflera des bougies ou qu'elle fêtera son anniversaire.

On peut proposer cet exercice, plusieurs fois, à quelques jours d'intervalle et essayer d'obtenir que l'adulte intervienne de moins en moins dans la description des actions.

Après le jeu, on peut questionner les enfants et leur demander :

« Et toi, à quoi rêves-tu ? »...et ainsi exercer l'emploi de la 1^{ère} personne du singulier du futur plutôt que la 3^{ème} personne qui est utilisée dans le jeu.

On peut aussi corriger les fréquentes erreurs lors de l'emploi du futur proche « Je rêve que demain je vais... ». En effet, « je vais » est souvent remplacé par « je va... ».

« La Montgolfière des enfants » : Tél : + 32 (0) 2 633 30 87

Voici les actions et les objets utilisés (en jaune):

pour la petite fille brune

1. Elle soufflera les bougies
2. Elle caressera un dromadaire
3. Elle pêchera un crabe
4. Elle voyagera en train
5. Elle ouvrira la cage de son canari
6. Elle glissera sur sa luge
7. Elle s'endormira dans les bras de papa
8. Elle recevra une baguette magique
9. Elle habitera un château
10. Elle gonflera un ballon.

pour la petite fille blonde

1. Elle patinera (patins)
2. Elle fera un dessin (cadre)
3. Elle se déguisera (robe et chapeau)
4. Elle donnera à manger aux lapins (carotte)
5. Elle mangera une glace
6. Elle nagera dans la rivière
7. Elle sautera en parachute
8. Elle attrapera un papillon
9. Elle volera en avion
10. Elle plantera un palmier

pour le petit garçon brun

1. Il montera à cheval
2. Il skiera (skis)
3. Il écrira une lettre à Saint Nicolas
4. Il cueillera des cerises
5. Il jouera au tennis (raquette)
6. Il roulera à vélo
7. Il construira un château
8. Il conduira un tracteur
9. Il grimpera à l'échelle
10. Il trouvera un trésor (coffre).

pour le petit garçon blond

1. Il se reposera dans un hamac
2. Il arrosera ses plantes (fleurs)
3. Il se cachera dans un coffre
4. Il peindra des étoiles vertes sur les murs de sa chambre
5. Il marchera sur la lune
6. Il apprendra à parler à son perroquet
7. Il se pendra à une liane
8. Il gagnera une course (arrivée)
9. Il cuira des crêpes
10. Il ramassera des coquillages