

jeux pour l'expression orale

Récapitulatif de jeux classés suivant des compétences d'expression orale. Ce travail est la mise en tableau du document :

Evaluation à l'école Primaire (septembre 2001) du ministère de l'Education nationale :

Compétence	Critères d'évaluation	Mots clés	Jeux	
Dénommer les objets de la vie quotidienne	Produit le mot attendu Produit un mot proche Désigne l'objet par sa fonction Réponse erronée Absence de réponse	Production	Coins jeux Jeux de Kim Jeux de lotos Imagiers Réalisation d'un imagier	
		Comprend le mot attendu Ne comprend pas Absence de réponse	Compréhension	Réalisation d'un dictionnaire thématique Réalisation de tris Constitution de listes d'objets Activités à partir des Comptines
	Changer noms, adjectifs, verbes, prépositions Provoquer des réponses / à la structure initiale Ecouter et repérer les erreurs...			
	Activités sur la précision du lexique		Jeux des devinettes	Synonymes, contraires
			Recherche de définitions	A partir d'un mot
			Recherche de mots	A partir d'une définition
Jeux avec des familles mots			Mots qui font peur, rire....	
		Activités de création lexicale	A partir d'un nom : farine, fariner A partir d'un verbe : alimenter, alimentation A partir de préfixe : possible, impossible A partir de suffixe : jardin, jardinet	

Compétence	critères d'évaluation	mots clés	jeux
Maîtriser quelques notions de temps	Réponse attendue Autre réponse Plusieurs réponses Aucune réponse	Avant Commence Après Fini En train de Histoire à compléter Fin	Marionnette qui exécute les consignes données Récit d'une histoire connue Planification de la journée, semaine Description des étapes d'un rituel Explication d'une expérience avec connecteurs temps Mise en ordre des séquences d'un conte connu Mise en ordre des séquences d'une histoire vécue Planification d'une série d'actions Jeu de rythmes Suite chronologique de 2 ou 3 actions à réaliser Mise en ordre d'images séquentielles Jeu "si tu trouves l'objet que j'ai caché, tu dois d'abord.." Application d'une consigne complexe Recherche de mots Jeux avec des familles mots Activités de création lexicale

Compétence	Critères d'évaluation	Mots clés	jeux	
Comprendre des consignes simples et complexes	Exécution correcte Exécution partielle Exécution erronée Aucune réponse	Réception	Travailler l'écoute Travailler le lexique des co Développer les capacités à Pertinences ou de la faisabilité des consignes	Instaurer des moments de silence Inciter les enfants à regarder l'adulte Mobiliser l'attention sur le message verbal Termes relatif au temps Termes relatif aux positions dans l'espace Elaborer un dictionnaire de ces termes Jacques à dit
		Production de consigne	Reformuler des consignes Créer des consignes	Jeu des devinettes Reformulation de règles de jeux Consignes de déplacement : tortue Jeu de classement Jeu interactif entre enfants

Compétence	critères d'évaluation	mots clés	jeux
Partager son attention	Copie des signes Attention à deux sources d'information Nombre de cases cochées correspondant à l'histoire entendue	Mémorisation Attention Rappel	Observer l'enseignant qui mime et dit une comptine pour le refaire Identifier un objet les yeux bandés, par le toucher, l'odorat Jeu des devinettes:plusieurs critères pour un objet Faire un déplacement en variant les modes de déplacement

Compétence	critères d'évaluation	mots clés	jeux
Produire la fin d'un récit fictif connu des enfants	Continuer le récit et le terminer Evoquer les détails du dénouement de l'histoire Clôre le récit Relie entre elles les parties Comprend le mot attendu du récit	Récit Schéma du récit Compréhension Prise de parole devant un auditoire	Ateliers d'écoute de contes Reconstituer un évènement vécu en classe sous forme d'images de photos Reconstituer une histoire en remettant en ordre les images en 3 ou 4 épisodes Insérer une image représentant un épisode dans l'ensemble des épisodes Sélectionner des images ayant trait à une histoire Analyser la structure d'une histoire Rechercher les temps essentiels du récit Verbaliser les procédures de réalisation Donner son point de vue personnel Oser demander des explications sur des consignes Constituer le livre de vie de la classe Raconter un évènement survenu Préparer un projet : anniversaire Créer un objet S'entraîner à créer des histoires : Etoffer une histoire Emmêler une histoire Créer à partir de dessins Créer un mime simple Raconter une histoire suivant le point de vue d'un des personnages Continuer une histoire Créer un accompagnement de voix, bruits, musique

Compétence	critères d'évaluation	mots clés	jeux
Comprendre un récit fictif	Identifier et sélectionner les informations de l'histoire	Compréhension	Jeu de l'objet mystère Jeu des images à trouver à partir d'indices verbaux
Sélectionner les informations	Mettre en ordre chronologiquement	Sélection	Emploi du temps quotidien Insérer une image dans une série
Justifier ses choix	Justifier et expliquer un choix sur le personnage	Justification	Carte d'identité des personnages (physique et moral)
	Justifier et expliquer un choix sur le lieu	Traitement de l'information	Recenser les lieux de l'histoire et justifier les choix

Compétence	critères d'évaluation	mots clés	jeux
Comprendre un récit d'expérience	Savoir extraire le thème	Thème	Jeu symbolique : faire comme dans l'histoire Parler de l'histoire avant la lecture:personnage, lieux..Montrer les images du livre Construire des référents : affichages,photos
		Récit	
		Schéma du récit	Mime des activités de la classe Reconnaître une histoire lue par le maître/ aux couvertures de livres
	Identifier le personnage principal	Compréhension	Loto des personnages Carte d'identité des personnages
	Repérer le problème posé au personnage principal		Jouer l'histoire Lire 3 résumés et choisir le meilleur Trouver le titre à une histoire Lire avec hum, hum pour cacher les mots clés d'une histoire

Compétence	critères d'évaluation	mots clés	jeux
Compréhension et transmission de consignes d'action	adapter une conduite langagière adaptée en fonction du but visé	Communication	Jeu de mimes Jeu théâtraux
	Relier les propositions successives entre elles	Compréhension	Puis formuler verbalement Jeu de parcours Règles de vie de la classe
	Utiliser les pronoms personnels	Régulation d'action	Transmission de consignes, messages... par un enfant Description d'un parcours Règle de jeu à inventer

Compétence	critères d'évaluation	mots clés	jeux
Parler et communiquer	Ecouter les autres enfants et l'enseignant	Ecoute	Tout moment de la journée Rituel de l'écoute à installer : se tenir droit, attendre le silence par exemple Poser des questions pour remotiver
	Prendre la parole dans diverses situations	Prise de parole articulation	Dialogue avec l'élève En petit groupe : chacun donne un avis En groupe classe : information sur le travail groupe
	Respecter les règles de prise de parole	Règles conversationnelles	Utilisation d'objet médiateur : micro Jeu du téléphone Règle de vie de la classe
	Tenir compte de ce qui vient d'être dit		Jacques à dit Jeu type : Jeu des métiers Compléter un récit Expliquer une expérience pour refaire

Compétence	critères d'évaluation	mots clés	jeux
Comprendre des consignes simples et complexes	Exécution entièrement correcte	Réception	Ecoute du silence Suivre des yeux Faire deux actions dont une est verbale
	Exécution partiellement correcte		Formuler les actions Jacques à dit
	Exécution totalement erronée	Production	Reformuler les actions, jeux Jeu des devinettes
		Compréhension et compétences associées	Planifier son travail, recette, jeu de course Jeu du qui est-ce? Jeu des prénoms

Compétence	critères d'évaluation	mots clés	jeux
Nommer des métiers	Production attendue Comprend le mot attendu Produit un mot proche Explique la fonction Réponse erronée Sans réponse	métiers	Coins jeux Jeu de Kim Jeu de lotos imagiers Réalisation d'imagier thématique
		compréhension	Jeu de tris Activités à partir des comptines... Changer noms, adjectifs, verbes, prépositions Provoquer des réponses / à la structure initiale Ecouter et repérer les erreurs... Synonymes, contraires
		Production	Jeux des devinettes Recherche de définitions Recherche de mots Jeux avec des familles mots Activités de création lexicale A partir d'un mot A partir d'une définition Mots qui font peur, rire... A partir d'un nom : farine, fariner A partir d'un verbe : alimenter, alimentation A partir de préfixe : possible, impossible A partir de suffixe : jardin, jardinet

Compétence	critères d'évaluation	mots clés	jeux
Maîtriser quelques notions d'espace	Exécution entièrement correcte Exécution partiellement correcte Exécution totalement erronée	Espace	Activités motrice Description de parcours
		Devant	Réalisation de figures à partir de consignes orales Respect et réalisation de parcours
		Droite	Jeu type tortue Parcours moteur : yeux cachés
		Entre	Verbalisation de sa position à un moment donné Planifier son travail, recette, jeu de course
		Au-dessus	Description (lieu) d'un objet