

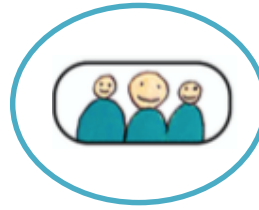
Forme une chaîne

Fiche
N°01



25 min

Tous cycles
De 2 à 4
joueurs



Inspiré du Domino

Discipline : Français

Objectif(s) :

→ associer des sons identiques.

Socle de compétence(s) :

LIRE

→ traiter les unités lexicales.*

* Nous travaillons ici les sons, à l'intersection entre lire, écrire, parler et écouter. Cette compétence n'est pas clairement évoquée dans les socles.

Résumé de l'activité :

Les joueurs doivent former une chaîne de dominos en associant des mots entre eux.

Matériel :

- ✓ Présent dans la boîte
- dominos (verts pour les débutants, orange pour les intermédiaires et rouges pour les avancés).

JEU : Forme une chaîne

★ Informations techniques

- Durée : 25 minutes

- Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs

- Matériel :
 - les dominos vert clair pour les débutants, niveau 1 ;
 - les dominos verts pour les débutants, niveau 2 ;
 - les dominos vert foncé pour les débutants, niveau 3 ;
 - les dominos orange clair pour les intermédiaires, niveau 1 ;
 - les dominos orange pour les intermédiaires, niveau 2 ;
 - les cartes orange foncé pour les intermédiaires, niveau 3 ;
 - les dominos rouge clair pour les avancés, niveau 1 ;
 - les dominos rouges pour les avancés, niveau 2 ;
 - les dominos rouge foncé pour les avancés, niveau 3.

- But du jeu : Les joueurs doivent former une chaîne de dominos en associant des mots entre eux.

∞ Règles / Déroulement

Les joueurs reçoivent des dominos :

Pour les niveaux « débutants », les joueurs recevront des dominos avec des images. Ils devront convertir l'image en mot.

Pour les niveaux « intermédiaires », les joueurs recevront des dominos avec des « non-mots »

Pour les niveaux « avancés », les joueurs recevront des dominos avec des mots.

Chaque joueur reçoit 6 ou 7 dominos (le nombre de dominos distribué dépend du nombre de joueurs). Il les dépose « face visible ».

Le reste des dominos est mis au centre de la table. Il fait office de pioche.

Le joueur le plus jeune commence et met un premier domino sur la table. Le joueur suivant, dans le sens horloger, pose à son tour un domino ayant le même son sur au moins un côté d'un domino déjà présent et ainsi de suite.

Dans le cas où un joueur ne sait pas déposer de domino, il en pioche un.

Le gagnant est le joueur ayant déposé tous ses dominos dans la chaîne.

Il se peut que le jeu soit bloqué, le gagnant est alors le joueur ayant le moins de dominos devant lui.

Pour les débutants, niveau 1 :

Les joueurs doivent, dans un premier temps, traduire l'image en mot. Ensuite, ils doivent associer un mot dont la première syllabe est identique à la dernière syllabe du mot précédent (au niveau sonore).

Exemple : Rideau — Dauphin — Finlande

Pour les débutants, niveau 2 :

Après avoir traduit l'image, les joueurs vont devoir associer des dominos dont le début d'un mot rime avec la fin du mot précédent.

Exemple : Cheval — Album — Homme — Mener

Pour les débutants, niveau 3 :

Une fois la traduction de l'image faite, les joueurs vont devoir associer des mots dont le premier phonème est identique au dernier phonème du mot mis précédemment.

Exemple : Brouette — Tartine

Pour les intermédiaires, niveau 1 :

Les joueurs devront faire correspondre la première syllabe de leur « non-mot » à la dernière syllabe du « non-mot » précédent.

Pour les intermédiaires, niveau 2 :

Les joueurs devront faire rimer le début du « non-mot » à la fin du « non-mot » précédent.

Pour les intermédiaires, niveau 3 :

Les joueurs devront associer des « non-mots » dont le premier phonème est identique au dernier phonème du domino précédent.

Pour les avancés, niveau 1 :

Les joueurs devront faire correspondre la première syllabe de leur mot à la dernière syllabe du mot précédent.

Pour les avancés, niveau 2 :

Les joueurs devront faire rimer le début du mot à la fin du mot précédent.

Pour les avancés, niveau 3 :

Les joueurs devront associer des mots dont le premier phonème est identique au dernier phonème du domino précédent.

◆ Remarques/Exploitations

Exploitation(s) :

- Demander aux joueurs de créer eux-mêmes de nouveaux dominos, en fonction des mots de vocabulaire travaillés en classe.

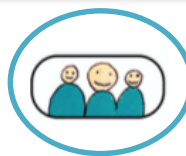
Où est ma paire ?



15-20 min

Tous cycles

De 2 à 4 joueurs



Fiche
N°02

Inspiré du Memory

Discipline : Français

Objectif(s) :

- retrouver des paires de mots (même mot, le mot et son image, le mot et sa définition, le mot et son origine, le mot et son synonyme, le mot et son antonyme) ;
- comprendre la signification des mots (vocabulaire) ;
- trouver son contraire ou un équivalent.

Socle de compétence(s) :

DÉMARCHES MENTALES

- mémoriser l'information.

LIRE

- traiter les unités lexicales : comprendre en confirmant le sens du mot, en établissant les relations que les mots entretiennent entre eux (synonymes, antonymes) ;
- percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux.

Résumé de l'activité :

Les joueurs vont devoir retrouver des paires de cartes. Les différentes paires varient en fonction des niveaux et se compliquent pour les intermédiaires et avancés.

Les joueurs vont passer de la simple reconnaissance du mot à devoir retrouver des synonymes et antonymes d'un mot.

Matériel :

- ✓ Présent dans la boîte
 - les cartes (vertes pour les débutants, orange pour les intermédiaires et rouges pour les avancés).
- ✗ Non présent dans la boîte
 - un dictionnaire, si nécessaire.

JEU : Où est ma paire ?

★ Informations techniques

- Durée : De 15 à 20 minutes

- Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs

- Matériel :
 - un jeu de cartes
 - vert clair pour les débutants, niveau 1 ;
 - vert pomme pour les débutants, niveau 2 ;
 - vert foncé pour les débutants, niveau 3 ;
 - orange clair pour les intermédiaires, niveau 1 ;
 - orange foncé pour les intermédiaires, niveau 2 ;
 - rouge clair pour les avancés, niveau 1 ;
 - rouge foncé pour les avancés, niveau 2 ;
 - un dictionnaire si nécessaire.

- But du jeu : Les joueurs doivent retrouver un maximum de paires de cartes.

∞ Règles / Déroulement

Mélanger les cartes et les étaler, face contre table.

Le joueur le plus jeune commence. Il doit retourner deux cartes de son choix.

- Si les cartes sont identiques, il les garde et peut rejouer.
- Si les cartes sont différentes, il les retourne face cachée. C'est au joueur suivant de jouer.

Si nécessaire, le joueur a accès à ses outils (dictionnaire...) pour comprendre la signification d'un mot.

Le jeu se termine lorsque toutes les paires ont été trouvées. Le joueur possédant le plus de paires gagne la partie.

Pour les débutants, niveau 1 :

Le but est de retrouver les mêmes mots.

Pour les débutants, niveau 2 :

Le but est de retrouver les mêmes mots, dans une écriture différente (imprimée – cursive).

Pour les débutants, niveau 3 :

Le but est de retrouver un mot et l'image correspondante.

Pour les intermédiaires, niveau 1 :

Le but est de retrouver un mot et sa définition.

Pour les intermédiaires, niveau 2 :

Le but est de retrouver un mot et l'histoire de son origine.

Pour les avancés, niveau 1 :

Le but est de retrouver un mot et son synonyme.

Pour les avancés, niveau 2 :

Le but est de retrouver un mot et son antonyme.

◆ Remarques/Exploitations

Prolongement(s) :

- Demander aux joueurs de créer un memory, en choisissant des mots en fonction de contraintes (thème, classe de mots...) et en fonction de leur niveau.

Remarque(s) :

- Pour les avancés, il est possible que le niveau 2 soit plus simple que le niveau 1. Libre à vous, de les intervertir.

Attrape — moi, si tu peux !



15-30 min

Tous cycles

De 2 à 6
joueurs



Inspiré du Jungle Speed

Fiche
N°03

Discipline : Français

Objectif(s) :

- reconnaître rapidement 2 mots identiques ;
- distinguer des différences dans la graphie de deux mots ;
- retenir la spécificité de sa carte pour la comparer rapidement à une autre.
Garder ces particularités en mémoire.

Socle de compétence(s) :

DÉMARCHES MENTALES :

- mémoriser l'information : enregistrer l'information dans la mémoire pour pouvoir l'utiliser dans une situation nouvelle.

LIRE

- traiter les unités lexicales : comprendre en distinguant les éléments qui composent un mot.

Résumé de l'activité :

Les joueurs vont devoir reconnaître rapidement deux lettres/assemblages de lettres/mots identiques afin de s'emparer en premier du totem. Au plus vite le joueur reconnaît des cartes identiques, au plus vite il attrape le totem, au plus vite son tas de cartes diminue. Le premier joueur sans carte a gagné.

Matériel :

- ✓ Présent dans la boîte
 - les cartes (vertes pour les débutants, orange pour les intermédiaires et rouges pour les avancés) ;
 - le totem.

JEU : Attrape — moi, si tu peux !

★ Informations techniques

- Durée : 15 à 30 minutes

- Nombre de joueurs : De 2 à 6 joueurs

- Matériel :
 - les cartes vertes pour les débutants ;
 - les cartes orange pour les intermédiaires ;
 - les cartes rouges pour les avancés ;
 - un totem.

- But du jeu : Les joueurs doivent se débarrasser de toutes leurs cartes.

∞ Règles / Déroulement

Un joueur mélange les cartes et en distribue la totalité. Les joueurs les gardent face cachée sur la table.

Le totem est placé au centre de la table, si possible à égale distance de tous les joueurs.

Chacun à leur tour, les joueurs retournent une carte devant eux. Les cartes forment donc, devant chaque joueur, un tas « face visible ».

Les joueurs doivent rester attentifs à toutes les cartes visibles (pas encore recouvertes par une autre) et, doivent réagir lorsque :

- 2 joueurs ont le même mot devant eux. Le premier qui attrape le totem gagne et passe son tas au perdant. Le perdant glisse son tas et celui de son adversaire sous ses cartes, face cachée.

ATTENTION : seuls les joueurs ayant les mêmes cartes sont impliqués dans le duel. Si un autre joueur intervient et fait tomber le totem, il reprend le tas de tous les joueurs ;

- Si la carte « alphabet » apparaît, tous les joueurs doivent essayer d'attraper le totem. Le premier qui l'attrape peut déposer son tas sous le totem. Ce tas sera récupéré par le prochain perdant d'un duel ;
- Si la carte « dictée » apparaît, tous les joueurs doivent retourner simultanément une nouvelle carte. Si dans ces nouvelles cartes, deux mots identiques apparaissent, il y a duel ;
- Si la carte « carnaval » apparaît, on ne se fie plus au mot, mais à la couleur des mots. Dès que la carte « carnaval » est recouverte, on reprend les règles de duel de base.

◆ Remarques/Exploitations

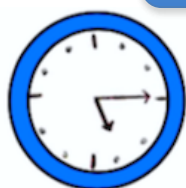
Prolongement(s)/variante(s) possible(s) :

- Rajouter de nouvelles cartes « lettre », « syllabe » ou « mot » lorsque le niveau devient trop facile pour les joueurs.

Remarque(s) :

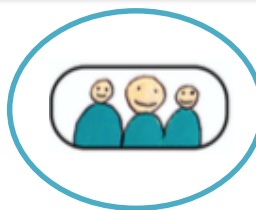
- Importance de jouer dans un lieu relativement dégagé ; les mouvements pour attraper le totem pouvant être brusques.
- S'assurer que tous les enfants aient bien compris les règles du jeu, afin d'éviter toute tension durant la partie.

Fais chauffer tes neurones !



25 min

Tous cycles
De 4 à 6
joueurs



Fiche
N°04

Discipline : Français

Objectif(s) :

→ pouvoir retrouver des mots de vocabulaire mémorisés en lien avec un thème et une contrainte.

Socle de compétence(s) :

ÉCRIRE

→ élaborer des contenus : rechercher et inventer des idées, des mots ;
→ utiliser les unités grammaticales et lexicales : utiliser un vocabulaire précis et adapté à la situation de communication.

Résumé de l'activité :

Pour chaque lettre de l'alphabet, les joueurs vont devoir stimuler leur mémoire pour trouver des mots de vocabulaire en lien avec un thème défini.

Matériel :

- ✓ Présent dans la boîte
 - les roues « thèmes » (verte pour les débutants, orange pour les intermédiaires et rouge pour les avancés) ;
 - un sablier ;
 - une sonnette ;
 - les feuilles « alphabet ».
- ✗ Non présent dans la boîte
 - stylo / crayons pour écrire.

JEU : Fais chauffer tes neurones !

★ Informations techniques

- Durée : 25 minutes (5 manches de 5 minutes)
- Nombre de joueurs : De 4 à 6 joueurs
- Matériel :
 - un sablier ;
 - une sonnette ;
 - une roue « thèmes » verte pour les débutants ;
 - une roue « thèmes » orange pour les intermédiaires ;
 - une roue « thèmes » rouge pour les avancés ;
 - les feuilles « alphabet ».
- But du jeu : Pour chaque lettre de l'alphabet ; les joueurs doivent trouver un mot en fonction d'un thème donné.

∞ Règles / Déroulement

Le jeu se déroule en 5 manches. Toutes les manches se déroulent de la même façon.

Le joueur le plus jeune lance la roue « thèmes ». Il retourne ensuite le sablier pour lancer la partie.

Chaque joueur compète la feuille « alphabet » le plus rapidement possible. Il doit trouver un mot par lettre, dans le thème désigné par la roue. Plus les mots sont originaux, plus il a de chance d'avoir des points.

La manche prend fin lorsque :

- L'un des joueurs a fini de remplir sa feuille. Il fait alors retentir la sonnette ;
- Le temps est écoulé.

Le décompte des points se fait comme suit :

- + 2 points lorsqu'un mot n'a été trouvé que par un seul joueur ;
- + 1 point lorsqu'un mot a été trouvé par plusieurs joueurs ;
- Les lettres H, K, Q, W, X, Y, Z comptent double.

Durant le décompte, les joueurs mettent en commun les mots trouvés.

Un autre joueur lance la roue des thèmes pour commencer la deuxième manche. Et ainsi de suite jusqu'à la 5^{ème} et dernière manche.

Le gagnant est le joueur accumulant le plus de points au terme des 5 manches.

◆ Remarques/Exploitations

Variante(s) :

- Pour les joueurs débutants et plus jeunes, ne pas trouver des mots pour toutes les lettres. En cibler quelques-unes.

Exploitation(s) possible(s) :

- Avant de faire la première manche, demander aux joueurs de réaliser une carte conceptuelle des différents thèmes afin de créer un réseau sémantique. À la fin de la partie, laisser les joueurs compléter leur carte.

- Reprendre les différents mots trouvés par les joueurs pour les organiser sous la forme d'un abécédaire plus classique.

Exemple : Tous les mots commençant par A sur une page, les mots commençant par B sur une autre...

Dépassement(s) :

- Demander aux joueurs de créer un texte, logique et cohérent, en reprenant le plus de mots possible commençant par la même lettre.

Exemple : Le joueur choisit de travailler sur la lettre A. Il va donc tenter d'insérer le plus possible de mots commençant par la lettre A, tout en gardant un texte cohérent.

Remarque(s) :

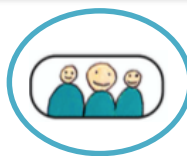
- Si nécessaire, laisser les joueurs avoir accès à leurs outils. Ils gèrent leur temps comme ils le souhaitent.
- Pour les joueurs débutants et plus jeunes (ayant un geste scripteur plus lent), faire le jeu en coopération : faire des groupes comprenant un joueur débutant avec un joueur plus expérimenté et sachant écrire plus rapidement.

Rentrons à la maison



15-30 min

Tous cycles
De 2 à 6 joueurs



Fiche
N°05

Inspiré du Jeu de l'oie

Discipline : Français

Objectif(s) :

- trouver des mots selon une contrainte de thème et de lettre ;
- se sentir « maître » dans une langue et s'amuser à apprendre des mots aux autres enfants.

Socle de compétence(s) :

PARLER/ÉCOUTER

- orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication : en tenant compte des contraintes de l'activité ;
- élaborer des significations : relier des informations significatives du message à ses connaissances ;
- assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message : veiller à la présentation phonique du message.

Résumé de l'activité :

Les joueurs vont devoir mobiliser le vocabulaire appris en restituant des mots, selon des contraintes (thèmes et lettres) et faire des liens avec leur langue maternelle.

Matériel :

- ✓ Présent dans la boîte
 - le plateau de jeu ;
 - la roue des thèmes (verte pour les débutants, orange pour les intermédiaires et rouge pour les avancés) ;
 - des pions ;
 - un dé ;
 - cartes bonus « + 2 cases » ;
 - un récapitulatif des cases spéciales.

JEU : Rentrons à la maison

★ Informations techniques

- Durée : De 15 à 30 minutes

- Nombre de joueurs : De 2 à 6 joueurs

- Matériel :
 - le plateau de jeu ;
 - la roue des thèmes, verte pour les débutants ;
 - la roue des thèmes, orange pour les intermédiaires ;
 - la roue des thèmes, rouge pour les avancés ;
 - des pions ;
 - un dé ;
 - cartes bonus « + 2 cases » ;
 - un récapitulatif des cases.

- But du jeu : Les joueurs doivent arriver à la fin du chemin, à la maison. Le premier arrivé a gagné.

∞ Règles / Déroulement

Les joueurs placent leur pion sur la case départ. Celui qui fait le plus grand nombre avec le dé commence.

Il lance à nouveau le dé et avance son pion du nombre de cases indiquées.

- S'il tombe sur une case « lettre », il fait tourner la roue des thèmes (adaptées au niveau des joueurs). Il doit alors trouver un mot commençant par la lettre indiquée sur sa case et dans le thème donné par la roulette.

Une fois le mot trouvé et dit, l'enfant peut le prononcer dans sa langue maternelle (si elle est différente du français). Il va ensuite demander aux autres joueurs de répéter le mot. Il pourra donner une carte bonus « + 2 cases » à l'enfant ayant le mieux prononcé le mot ou ayant fait le plus d'efforts.

La carte bonus peut être utilisée n'importe quand dans la partie.

- S'il tombe sur la case « dé », il peut rejouer.
- S'il tombe sur une case avec une échelle, il peut choisir de prendre ou non l'échelle.
- S'il tombe sur une case « toboggan », il est obligé de le prendre.
- S'il tombe sur la case « pique-nique », il passe 1 tour.
- S'il tombe sur la case « hôtel », il passe 2 tours.
- S'il tombe sur la case « train », il peut avancer d'une case.
- S'il tombe sur la case « avion », il peut avancer de 2 cases.
- S'il tombe sur la case « puits », il doit faire un 6 avec le dé pour en sortir.
- S'il tombe sur la case « perte de son dictionnaire », il doit retourner à la case départ.

Lorsque le joueur a joué, c'est au tour du suivant.

Un joueur gagne la partie, lorsqu'il arrive exactement sur la case maison. Sinon, il reculera du nombre de cases équivalent à l'excédent de points.

◆ Remarques/Exploitations

Prolongement(s) :

- Rajouter autant de roues « thèmes » que nécessaire pour revoir les mots de vocabulaire appris récemment.
- Construire un abécédaire, en lien avec les mots et thèmes rencontrés lors du jeu.
- Compléter une carte mentale/un réseau sémantique.

Remarque(s) :

- Ce jeu s'adresse principalement aux classes accueillant des primo-arrivants ou des enfants ayant une langue maternelle autre que le français. Il peut, toutefois, être joué par des enfants ne parlant que le français. Dans ce cas, la carte bonus « +2 cases » ne sera pas utilisée.
- Il est important de bien expliquer les règles aux enfants afin qu'il n'y ait pas de malentendus durant la partie.

Inventons des mots

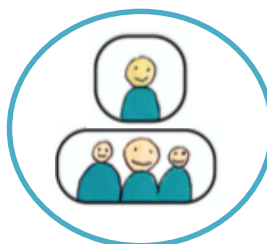
Fiche
N°06



25 min

Cycles 3 et 4

De 4 à 6
joueurs



Discipline : Français

Objectif(s) :

→ inventer de nouveaux mots, leur définition et leur origine.

Socle de compétence(s) :

ÉCRIRE

→ élaborer des contenus : rechercher et inventer des idées, des mots.

Résumé de l'activité :

Les joueurs doivent inventer de nouveaux mots et y associer une définition et une origine plausible.

Matériel :

- ✓ Présent dans la boîte
 - cartes vertes pour les débutants (définitions / origines) ;
 - cartes orange pour les intermédiaires (mots).
- ✗ Non présent dans la boîte
 - feuilles pour écrire/crayons/stylo.

JEU : Inventons des mots

★ Informations techniques

- Durée : 25 minutes

- Nombre de joueurs : De 4 à 6 joueurs

- Matériel :
 - les cartes vertes pour les débutants ;
 - les cartes orange pour les intermédiaires.

- But du jeu : Les joueurs doivent inventer de nouveaux mots et y associer une définition et une origine plausible.

∞ Règles / Déroulement

Pour les débutants :

Chaque joueur reçoit une carte verte sur laquelle il est écrit une définition. Il doit inventer un mot imaginaire qui pourrait correspondre à cette définition. Ensuite, chaque joueur présente son mot et sa définition.

Pour les intermédiaires :

Chaque joueur reçoit une carte orange sur laquelle il est écrit un mot imaginaire. Il doit inventer une définition qui pourrait correspondre à ce mot. Ensuite, chaque joueur présente son mot et sa définition.

Pour les avancés :

Chaque joueur doit créer un mot imaginaire et lui trouver une origine et une définition. Ensuite, chaque joueur présente ce qu'il a inventé.

◆ Remarques/Exploitations

Exploitation(s) :

- Mettre à disposition des lettres et thèmes pour aider les enfants en panne d'imagination.
- Utiliser les mots, les origines et les définitions pour faire un jeu d'association, type jeu des 7 familles.

Remarque(s) :

- Utiliser les cartes des niveaux débutants et intermédiaires comme échauffement des joueurs du niveau avancé.

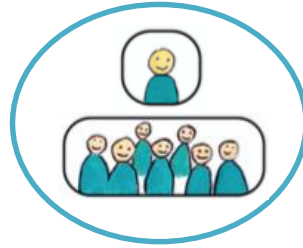
D'où viens-tu ?



20 min
05 min
10 min

Cycle 3 et 4

En groupe
classe



Fiche
N°07

Discipline : Français

Objectif(s) :

- inventer deux origines d'un mot ;
- expliquer son travail à voix haute et correctement devant la classe.

Socle de compétence(s) :

PARLER

- orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication : en tenant compte de l'intention poursuivie, des contraintes de l'activité et des modalités de la situation ;
- assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message : organiser et percevoir la progression des idées ;
- utiliser et identifier les moyens non verbaux : utiliser et repérer des indices corporels.

Résumé de l'activité :

Les joueurs reçoivent un mot et l'origine du mot. Ils doivent alors inventer deux autres origines pour ce mot et les présenter aux autres joueurs. Les autres joueurs devront retrouver la vraie origine du mot.

Matériel :

- ✓ Présent dans la boîte
 - les cartes (vertes pour les débutants, les cartes orange pour les intermédiaires et les cartes rouges pour les avancés).
- X Non présent dans la boîte
 - matériel pour réaliser des capsules vidéo et les visionner.

JEU : D'où viens — tu ?

★ Informations techniques

- Durée : 20 min de préparation individuelle + 5 min pour réaliser la capsule vidéo + 10 min pour visionner la vidéo et construire la grille de critères d'analyse.

- Nombre de joueurs : En groupe classe.

- Matériel :
 - les cartes vertes pour les débutants ;
 - les cartes orange pour les intermédiaires ;
 - les cartes rouges pour les avancés ;
 - caméra (matériel pour réaliser la capsule vidéo) ;
 - télévision (matériel pour regarder la capsule vidéo) ;

- But du jeu : Les joueurs doivent inventer deux origines pour un mot. Ils devront présenter aux autres joueurs les origines inventées ainsi que la vraie. Les joueurs devront reconnaître l'origine exacte du mot.

∞ Règles / Déroulement

Chaque joueur reçoit une carte qui contient un mot et l'origine de ce mot.

- Pour les débutants, les joueurs recevront une carte verte.
- Pour les intermédiaires, les joueurs recevront une carte orange.
- Pour les avancés, les joueurs recevront une carte rouge.

Les joueurs inventent deux origines à leur mot (ils peuvent noter quelques mots-clés pour se souvenir de ce qu'ils ont inventé).

Un premier joueur présente son mot et ses 3 origines (les deux origines inventées et la vraie).

Les joueurs sont filmés lorsqu'ils présentent. De cette façon, ils pourront voir leur présentation et trouver des pistes pour améliorer leur expression orale.

Il est donc important que pour chaque présentation :

- Un joueur soit chargé de filmer celui qui présente.
- L'ensemble des joueurs se concertent pour déterminer l'origine véritable du mot.
- Après la présentation, les joueurs regardent la capsule vidéo et l'analysent.

Les joueurs doivent établir des critères essentiels à une expression orale adéquate (tant au niveau verbal que non – verbal). Ces critères seront mis en évidence sous forme d'une grille susceptible d'évoluer au fur et à mesure des présentations.

◆ Remarques / Exploitations

Exploitation(s) :

- Afin que les joueurs puissent s'améliorer, il serait intéressant de pouvoir présenter plusieurs mots et suivre l'évolution.

Remarque(s) :

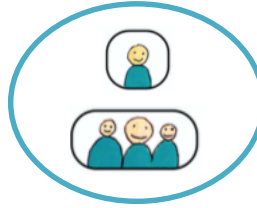
- Veiller à ce que les joueurs réfléchissent à l'ordre des origines lors de la présentation afin que la vraie origine ne soit pas toujours au début.
- Veiller à ce que chacun puisse présenter un mot et puisse filmer.
- Pour rendre la tâche plus difficile, les joueurs peuvent modifier légèrement quelques éléments de la vraie origine du mot. La distinction entre la vraie origine et les origines inventées sera plus complexe. Les détails auront toute leur importance.

Écris – moi une histoire



50 min
50 min

Cycles 3 et 4
De 4 à 6
joueurs



Fiche
N°08

Discipline : Français

Objectif(s) :

- pouvoir écrire un texte cohérent en intégrant des mots imposés ;
- lire le texte écrit aux membres de son groupe de façon à faire deviner les mots imposés.

Socle de compétence(s) :

ÉCRIRE

- orienter son écrit en fonction de la situation de communication : en tenant compte de l'intention poursuivie (raconter) et du contexte de l'activité ;
- élaborer des contenus : rechercher et inventer des idées (histoires) ;
- assurer l'organisation et la cohérence du texte : planifier l'organisation générale par le choix d'un modèle d'organisation adéquat au texte à produire.

PARLER

- orienter sa parole en fonction de la situation de communication : en tenant compte de l'intention poursuivie.

Résumé de l'activité :

Les joueurs vont devoir écrire une histoire dans laquelle ils devront intégrer des mots imposés. Ensuite, les joueurs liront leur texte. Les autres joueurs doivent retrouver les mots imposés.

Matériel :

- ✓ Présent dans la boîte
 - les mots pour chaque niveau (verts pour les débutants, orange pour les intermédiaires et rouges pour les avancés).
- ✗ Non présent dans la boîte
 - feuilles / stylo / crayons / post-it.

JEU : Écris – moi une histoire

★ Informations techniques

- Durée : 2 périodes de 50 minutes
- Nombre de joueurs : De 4 à 6 joueurs
- Matériel :
 - les cartes vertes pour les débutants ;
 - les cartes orange pour les intermédiaires ;
 - les cartes rouges pour les avancés ;
 - des feuilles pour que les enfants puissent écrire leur texte ;
 - post — it sur lequel les enfants écrivent les mots.
- But du jeu : Les joueurs doivent écrire une histoire en intégrant 3 mots imposés. Lors de la lecture du texte, les autres joueurs vont devoir retrouver ces 3 mots.

∞ Règles / Déroulement

Chaque joueur reçoit 3 mots. Ces mots ne doivent pas être révélés aux autres joueurs.

- Le groupe débutant reçoit des cartes vertes qui contiennent des mots plus faciles.
- Le groupe intermédiaire reçoit des cartes orange qui contiennent des mots plus difficiles.
- Le groupe avancé reçoit des cartes rouges qui contiennent des mots difficiles.

Dans un temps limité, chaque joueur doit écrire une histoire en intégrant les mots reçus. L'histoire doit avoir un sens.

Les joueurs ont accès au dictionnaire pour vérifier la compréhension des mots reçus.

Ensuite, les joueurs sont répartis par groupe de 6.

Chacun à leur tour, ils vont devoir lire leur texte aux autres joueurs et ceux – ci devront retrouver les 3 mots imposés.

Après la lecture du premier joueur, les autres joueurs écrivent les 3 mots qu'ils pensent avoir retrouvés.

Ils font ensuite une mise en commun et expliquent comment ils ont retrouvé les mots, les indices qui les ont aidés...

Ils comptabilisent leurs points :

- + 5 points : si les 3 mots sont corrects ;
- + 2 points : si 2 mots sur 3 sont corrects ;
- + 1 point : si 1 mot sur 3 est correct ;
- 0 point : si aucun mot n'est correct.

Le joueur ayant le plus de points, gagne la partie.

◆ Remarques / Exploitations

Exploitation(s) :

- Vous pouvez donner aux joueurs une grille d'évaluation reprenant les critères à maîtriser. Les joueurs peuvent ensuite l'enrichir afin d'améliorer leur expression orale.

Remarque(s) :

- Exploiter les imageries (mots courts, mots longs et mots rares) pour trouver de nouveaux mots.

Qui suis — je ?



30-50 min

Tous cycles
De 4 à 10 joueurs



Fiche
N°09

Inspiré du Time's up

Discipline : Français

Objectif(s) :

- faire deviner des mots à son équipe ;
- trouver un mot représentatif pour faire deviner un autre mot à son équipe ;
- mémoriser des mots devinés précédemment, pour les restituer par la suite.

Socle de compétence(s) :

DÉMARCHES MENTALES

- mémoriser l'information.

PARLER/ÉCOUTER

- orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication : en tenant compte des contraintes ;
- assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message : veiller à la présentation phonique du message ;
- utiliser et identifier les moyens non verbaux : utiliser et repérer des indices corporels.

Résumé de l'activité :

Les joueurs vont devoir faire deviner une série de mots à leur équipe. Le jeu se déroule en 3 manches de plus en plus complexes : ils pourront s'exprimer librement au début, ne citer qu'un seul mot représentatif et, pour finir, ne s'exprimer que par mimes et bruits.

Matériel :

- ✓ Présent dans la boîte
 - un sablier ;
 - les cartes (vertes pour les débutants, orange pour les intermédiaires et rouges pour les avancés).

JEU : Qui suis — je ?

★ Informations techniques

- Durée : De 30 à 50 minutes

- Nombre de joueurs : De 4 à 10 joueurs (de préférence un nombre pair)

- Matériel :
 - les cartes vertes pour les débutants ;
 - les cartes orange pour les intermédiaires ;
 - les cartes rouges pour les avancés ;
 - un sablier.

- But du jeu : Les joueurs doivent faire deviner (et deviner) le plus de mots à leur équipe.

∞ Règles / Déroulement

Avant de commencer la partie, les joueurs se répartissent en équipe de 2 ou 3 joueurs (en fonction du nombre). Les cartes utilisées sont mélangées.

Le jeu va se dérouler en 3 manches :

- 1^{ère} manche :
Un premier joueur va prendre le paquet de cartes.
Un joueur d'une autre équipe va retourner le sablier en disant « GO ».

Le joueur va devoir faire deviner le plus de mots possible à son équipe. Pour cela, il peut s'exprimer librement, MAIS il ne peut :

- utiliser un diminutif ;
- épeler le mot ;
- le dire dans une autre langue.

S'il n'arrive pas à faire deviner son mot, il peut défausser la carte et passer au mot suivant.

Les coéquipiers peuvent proposer autant de mots qu'ils le souhaitent. Tous les mots devinés sont sortis du tas et mis devant l'équipe.

Lorsque le temps est écoulé, le joueur « garant du temps » crie « STOP ». Le joueur s'arrête alors de parler, remet sa carte sous le tas et le passe à l'équipe suivante.

La manche se termine quand 30 mots ont été devinés. Les joueurs comptent leurs points (=nombre de cartes devinées).

○ 2^{ème} manche :

Avant de mélanger à nouveau les cartes, chaque équipe lit ses mots à voix haute.

La deuxième manche se déroule comme la première, aux différences près :

- le joueur ne peut dire qu'un seul mot pour faire deviner la carte ;
- les coéquipiers ne peuvent proposer qu'une seule réponse.

Si le mot n'est pas deviné, le joueur dépose la carte, face cachée sur la table.

Lorsque le temps est écoulé, le joueur mélange toutes les cartes non devinées (celles défaussées ainsi que celles qu'il n'a pas eu le temps de faire deviner) et passe le tas à l'équipe suivante.

Attention : si le joueur n'a pas réussi à faire deviner de cartes, mais qu'il reste du temps, son tour est terminé. Il passe le tas à l'équipe suivante.

○ 3^{ème} manche :

Cette dernière manche est identique à la précédente sauf que le joueur ne peut plus parler. Il doit faire deviner les mots par des mimes ou des bruits.

Le jeu se termine à la fin des 3 manches. L'équipe gagnante est celle accumulant le plus de points.

◆ Remarques/Exploitations

Prolongement(s) :

- Rajouter des séries de mots en fonction du vocabulaire appris.
- Utiliser les mots devinés en demandant aux joueurs de créer une histoire en intégrant ces mots.

Remarque(s) :

- Il est tout à fait possible de ne réaliser qu'une seule manche sur les trois.

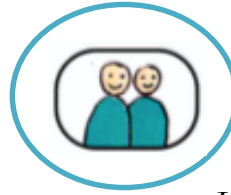
Retrouve mon mot



10 min

Tous cycles

2 joueurs



Fiche
N°10

Inspiré du Qui est —

Discipline : Français

Objectif(s) :

- poser les bonnes questions afin d'éliminer un maximum de mots ;
- déterminer les caractéristiques d'un mot au niveau de son sens, de ses unités lexicales...

Socle de compétence(s) :

PARLER/ÉCOUTER

- élaborer des significations : sélectionner les informations répondant à un projet ;
- assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message : organiser et percevoir la progression des idées, identifier les informations principales et secondaires.

Résumé de l'activité :

Les joueurs vont devoir deviner le mot caché de leur adversaire en posant des questions. Ils vont ainsi devoir analyser les mots pour poser LA question qui en éliminera un maximum, afin de trouver le plus rapidement possible ce mot.

Matériel :

- ✓ Présent dans la boîte
- 2 plateaux de jeu ;
- 48 cartes « mots » par niveau (48 vertes, 48 orange, 48 rouges) ;
- 24 cartes à piocher par niveau (24 bleues, 24 jaunes, 24 roses) ;

JEU : Retrouve mon mot

★ Informations techniques

- Durée : 10 minutes par manche

- Nombre de joueurs : 2 joueurs

- Matériel :
 - 2 plateaux de jeu ;
 - 48 cartes « mot » vertes pour les débutants ;
 - 48 cartes « mots » orange pour les intermédiaires ;
 - 48 cartes « mots » rouges pour les avancés ;
 - 24 cartes à piocher bleues pour les débutants ;
 - 24 cartes à piocher jaunes pour les intermédiaires ;
 - 24 cartes à piocher roses pour les avancés.

- But du jeu : Les joueurs doivent deviner le mot de leur adversaire en posant des questions fermées (dont la réponse doit être oui ou non).

∞ Règles / Déroulement

Chaque joueur prend un plateau avec les cartes mots :

- vertes pour les débutants ;
- orange pour les intermédiaires ;
- rouges pour les avancés.

Chaque joueur pioche une carte :

- Bleue pour les débutants.
- Jaune pour les intermédiaires.
- Rose pour les avancés.

Cette carte sera celle que l'adversaire devra deviner. Chaque joueur la dépose sur son plateau, sans la montrer à l'autre joueur.

Le joueur ayant le plus de « A » dans son prénom commence (si aucun des deux n'a de « A », c'est celui qui a le plus de « E », de « I », de « O » ou de « U »). Il va poser une question. Cette question doit être fermée : on ne peut y répondre que par oui ou par non.

Exemple : Ton mot commence-t-il par la lettre E.

- Si la réponse est oui : le joueur peut abaisser tous les mots ne commençant pas par la lettre E.
- Si la réponse est non, il peut baisser tous les mots commençant par E.

Le deuxième peut à son tour poser une question.

ATTENTION : Chaque joueur ne peut poser qu'une seule question à la fois, que la réponse soit négative ou positive.

Le jeu prend fin lorsque l'un des joueurs pense avoir trouvé le mot de son adversaire. Lors de son tour, il demande à son adversaire si c'est le bon mot.

- S'il a bien identifié le mot, il gagne la partie.
- S'il n'a pas identifié le mot, il perd la partie.

◆ Remarques/Exploitations

Prolongement(s) possible(s) :

- Travailler la formulation et la construction des questions, des phrases interrogatives.

Remarque(s) :

- Il est possible de faire un « Retrouve mon mot » en groupe : chaque joueur a un exemplaire des mots devant lui. Un joueur choisit le mot à deviner. À tour de rôle, les autres posent une question pour pouvoir affiner leur recherche du mot.

À la recherche de tes connaissances



30-50 min

Cycles 3 et 4

De 4 à 6
joueurs



Fiche
N°11

Inspiré du Trivial Pursuit

Discipline : Français

Objectif(s) :

→ répondre correctement à des questions de vocabulaire.

Socle de compétence(s) :

LIRE

→ traiter les unités lexicales : comprendre en établissant les relations que les mots entretiennent entre eux.

Résumé de l'activité :

Il s'agit d'un jeu de plateau où les joueurs devront répondre à des questions de vocabulaire.

Matériel :

- ✓ Présent dans la boîte
 - le plateau de jeu ;
 - le dé ;
 - les cartes (vertes pour les débutants, orange pour les intermédiaires et rouges pour les avancés) ;
 - les pions ;
 - les puzzles.

JEU : À la recherche de tes connaissances

★ Informations techniques

- Durée : 30 à 50 minutes

- Nombre de joueurs : De 4 à 6 joueurs

- Matériel :
 - le plateau de jeu ;
 - les cartes vertes pour les débutants ;
 - les cartes orange pour les intermédiaires ;
 - les cartes rouges pour les avancés ;
 - chaque carte contient des couleurs différentes :
 - synonymes ;
 - antonymes ;
 - origines ;
 - définition ;
 - préfixe — suffixe ;
 - les expressions ;
 - un dé ;
 - les puzzles ;
 - des pions.

- But du jeu : Pour obtenir les 6 pièces d'un même puzzle, les joueurs doivent répondre correctement à des questions de vocabulaire.

∞ Règles / Déroulement

Tous les pions sont placés sur la case centrale du plateau.

Un premier joueur lance le dé et avance son pion dans la direction qu'il souhaite.

Son voisin de gauche pioche une carte et lit la question correspondant à la couleur de la case sur laquelle le pion se trouve.

Si le joueur répond correctement, il peut rejouer.

Si la réponse est fautive, le joueur suivant lance le dé.

Lorsque le joueur arrive sur une des 6 cases « Puzzle » et qu'il répond correctement à la question, il reçoit une pièce de la couleur de la case. Il peut ensuite rejouer.

Lorsque le puzzle est reconstitué, le joueur retourne sur la case centrale du plateau.

Le joueur gagne la partie s'il répond correctement à la question finale choisie et posée par les autres joueurs. S'il ne répond pas correctement, il doit attendre son tour pour une autre question.

Pour le niveau débutant :

Le joueur aura le choix entre 2 propositions de réponse. La bonne réponse est notée en gras.

Pour le niveau intermédiaire :

Le joueur aura le choix entre 3 propositions de réponses. La bonne réponse est notée en gras.

Pour le niveau avancé :

Le joueur aura le choix entre 3 propositions de réponses ou aucune proposition. S'il n'y a qu'une proposition, après la question, le lecteur ne doit pas le lire à voix haute.

La bonne réponse est notée en gras.

◆ Remarques/Exploitations

Exploitation(s) :

- Ce jeu peut servir d'activité de synthèse des apprentissages repris dans la mallette pédagogique.

À chacun son pays d'origine



25 min

Tous cycles
De 4 à 6
joueurs



Fiche
N°12

Discipline : Éveil géographique

Objectif(s) :

→ placer l'illustration d'un mot sur son pays d'origine.

Socle de compétence(s) :

LES SAVOIR-FAIRE

→ localiser un lieu, un espace.

Résumé de l'activité :

Chaque joueur reçoit l'illustration d'un mot. Chacun à son tour, il viendra la coller sur la carte du monde.

Matériel :

- ✓ Présent dans la boîte
 - carte du monde ;
 - illustrations des mots ;
 - cartes « mots » ;
 - carnet de relances ;
 - tableau des scores.

JEU : À chacun son pays d'origine

★ Informations techniques

- Durée : 25 minutes
- Nombre de joueurs : De 4 à 6 joueurs
- Matériel :
 - les cartes « mots » ;
 - la carte du monde ;
 - les illustrations des mots, à replacer sur la carte ;
 - un carnet avec des relances ;
 - un tableau des scores.
- But du jeu : Les joueurs doivent placer correctement un maximum d'illustrations de mots sur leur pays d'origine. À chaque réponse correcte, les joueurs reçoivent des points. Le joueur ayant récolté le plus de points a gagné.

∞ Règles / Déroulement

Un premier joueur pioche une carte « mot », il la lit à voix haute et place l'illustration du mot sur la carte du monde.

- Si la réponse est correcte : + 5 points et il peut rejouer.

- Si le joueur ne connaît pas le pays d'origine du mot, il peut demander à un autre joueur de lui donner un indice (chaque carte « mot » comporte un numéro et le joueur doit regarder dans le carnet, l'indice qui correspond au numéro de la carte).
Si le joueur parvient à répondre correctement avec l'indice : + 2 points.
- Au cas où le joueur se trompe : – 3 points et passe son tour.

Les joueurs doivent noter leurs points dans le tableau prévu à cet effet.

À la fin du jeu, chaque joueur comptabilise ses points.

◆ Remarques/Exploitations

Exploitation(s) :

- Cette leçon peut servir de base pour présenter les différents continents ainsi que la provenance des animaux, des aliments, des objets du quotidien...