

12 jeux pour devenir un as du vocabulaire

À partir du livre « Les mots oiseaux » de Marie Treps.

Guide méthodologique

Nous adressons nos remerciements aux personnes qui nous ont aidées dans la réalisation de ce Projet Professionnel de Fin d'Études.

En premier lieu, nous remercions Mme Catherine Deschepper, Mme Geneviève Durant et M. François Landercy, professeurs à l'École Normale du Brabant-Wallon. En tant que professeurs responsables du projet, ils nous ont guidées et répondu à nos (multiples) questions lors de la réalisation de ce travail.

Nous remercions ensuite Mme Silvia Lucchini, professeur à l'Université Catholique de Louvain en français langue étrangère et interculturalité ainsi que Mme Christine Thiry, institutrice pour leurs précieux conseils et pistes d'améliorations didactiques.

Finalement, nous remercions nos familles et amis qui nous ont aidées dans la relecture et qui nous ont soutenues.

Tables des matières

Avant-propos.....	4
1. Introduction.....	8
2. Présentation du livre « <i>Les mots oiseaux</i> » de Marie Treps...	11
3. Contextualisation de stage.....	14
4. Proposition de parcours.....	16
5. Les fiches méthodologiques.....	21
○ Forme une chaîne.....	22
○ Où est ma paire ?.....	24
○ Attrape — moi, si tu peux !.....	27
○ Fais chauffer tes neurones !.....	29
○ Rentrons à la maison.....	31
○ Inventons des mots.....	33
○ D'où viens-tu ?.....	35
○ Écris-moi une histoire ?.....	37
○ Qui suis-je ?.....	39
○ Retrouve mon mot.....	41
○ À la recherche de tes connaissances.....	43
○ À chacun son pays d'origine.....	44
6. Conclusion.....	46
7. Bibliographies.....	49

avant-propos



Avant-propos

Cher lecteur,

Dans le cadre de notre projet professionnalisant de fin d'études, nous sommes quarante-deux étudiants de l'ENCBW (HE Vinci) à avoir choisi de nous orienter vers une option « Interculturalité – Français langue de l'enseignement ». Pour clôturer nos trois années de formation, nous nous sommes lancés, avec l'aide de nos professeurs, dans un projet de grande envergure : créer des valisettes pédagogiques sur base de livres pour la jeunesse. Mais pas n'importe quels livres ! Nous sommes partis de la sélection proposée dans l'exposition itinérante « Il y a un lapin dans ma tasse de thé ». Cette sélection, opérée par la Fédération Wallonie-Bruxelles, veut permettre l'accès à des ouvrages invitant aux dialogues interculturels tout en évitant stéréotypes et préjugés.

Notre travail était donc de réaliser une valisette contenant diverses activités pouvant faire l'objet de différents parcours au sein des écoles ou écoles de devoirs, bibliothèques... à partir d'un ou de plusieurs ouvrages de cette collection. Les activités des valisettes ont, autant que possible, été testées dans une classe en milieu interculturel pour que nous puissions au mieux adapter leur contenu.






Le résultat, le voici : une vingtaine de propositions qui se présentent sous une forme commune. Bien sûr, chaque valisette est différente. Elle traite de sujets différents, elle propose des parcours différents, elle suggère un matériel ou un travail sur des compétences différentes.

Néanmoins, toutes les valisettes proposées présentent, afin de faciliter le travail de lecture, une structure commune :

- **un guide pédagogique**, qui précise les choix opérés, justifie les options prises, suggère une utilisation, précise les sources utilisées, apporte des compléments d'information sur les contenus ;
- **des « fiches » d'activités** conçues sur un canevas commun. Chaque fiche est précédée d'une page de garde qui donne les informations essentielles liées à sa mise en œuvre. S'ensuit un déroulé complet de l'activité, du jeu, de la séquence d'apprentissages. Enfin, **une rubrique « variante »** propose d'éventuels prolongements, des idées pour pratiquer la différenciation ; ...
- **du matériel** destiné à mener à bien les activités proposées.

Pour faciliter votre passage d'une valisette à l'autre, les structures de ces différents documents sont donc identiques. De la même manière, des pictogrammes vous accompagnent d'une valise à l'autre, quand il s'agit de codes partagés.

Voici une liste exhaustive des pictogrammes communs à tous les groupes :

Pour les fiches et les séances	
	Indique le nombre de périodes demandées pour réaliser l'activité proposée
	Travail individuel
	Travail par deux
	Travail de groupe (nombre d'enfants par groupe précisé dans l'activité)
	Travail avec la classe entière
Pour les variantes	
D1	Différenciation pour les enfants à risque
	D2 : piste d'exploitation pour préparer l'activité
	D3 : piste d'adaptation pendant le travail
	D4 : piste d'approfondissement et/ou piste de remédiation
	D5 : fiches de relances
D+	Dépassement
	D+1 : piste d'adaptation pendant le travail
	D+2 : piste d'approfondissement
P1	Prolongement au sein de la matière
P2	Adaptation pour d'autres cycles
P3	Interdisciplinarité

Si les auteurs du livre ont utilisé d'autres pictogrammes, ils les légènderont dans leur guide méthodologique.

Dans la logique d'une école entrepreneuriale, et convaincus qu'il est important, en pédagogie, de partager ses ressources au profit de l'apprentissage des élèves dont la situation socioculturelle est souvent faible, nous vous proposons ces valisettes en libre partage sous le label **Creative Commons**.

Voici les conditions sous lesquelles nous mettons à disposition ce travail sous le label **Creative Commons** :



Attribution : toutes les licences Creative Commons obligent ceux qui utilisent notre ouvrage à nous créditer lors de l'usage de celui-ci par une citation des noms des auteurs.



Pas d'utilisation commerciale : nous autorisons les utilisateurs à reproduire, à diffuser et à modifier notre ouvrage, pour toute utilisation autre que commerciale, à moins que vous n'obteniez notre autorisation au préalable.



Partage dans les mêmes conditions : nous vous autorisons à reproduire et diffuser nos activités, à condition que vous les meniez dans les mêmes conditions que celles de leur réalisation, c'est-à-dire, ici, à des fins pédagogiques. Toute personne qui souhaiterait publier une adaptation sous d'autres conditions doit au préalable nous demander l'autorisation.



Pas de modification : nous vous autorisons à reproduire et diffuser uniquement l'original de notre travail. Si quelqu'un veut le modifier, il doit obtenir notre autorisation préalable, ou du moins celle des auteurs des sources mentionnées.

Toutes les valisettes proposées sont accompagnées d'une clé USB sur laquelle se trouve une copie de tous nos fichiers en format PDF.

Nous espérons que la lecture de nos valisettes pourra vous donner envie de tester nos activités dans vos classes, et que le partage des ressources que nous vous proposons pourra nourrir vos pratiques en suscitant votre enthousiasme.

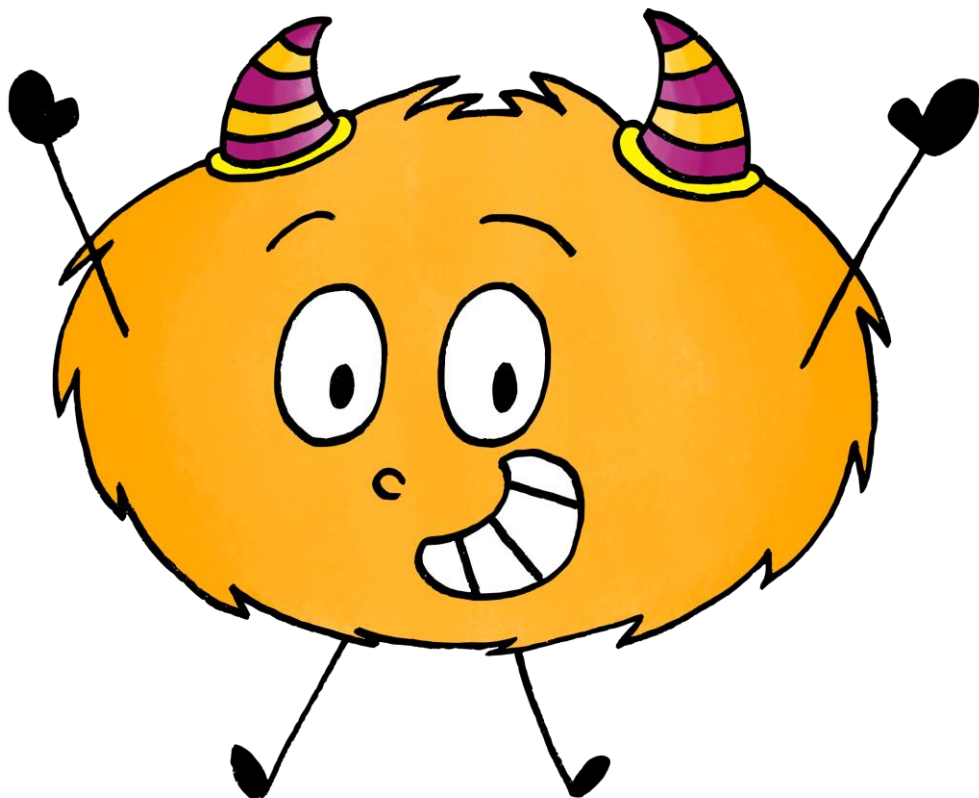
Toute l'équipe ayant travaillé sur ce projet,

Albert Patrice, Besson Victoire, Blocry Julie, Bouillon Chloé, Bourgois Camille, Cornut Wendy,
Cuvellier Mathilde, Debbah Victoria, Debroeyer Delphine, De Coninck Pauline, De Gruben
Aurore, De Halleux Odile, Deravet Marine, Desbordes Joe, Detaille Elhem, Di Vincenzo Shôna,
Dozin Sophie, Dumont Marie, Fabel Aurélie, Faway Virginie, Geerkens Corentin, Goossens
Martin, Guiot Hélène, Henroz Céline, Hoscheit Kelly, Jurdant Sophie, Leroux Louise, Lindholm
Mercedes, Motte Gaëlle, Pino Costa Lolita, Rhoné Lucie, Schmit Nina, Stella Jordan, Stiennon
Océane, Tasiaux Anouck, Vanden Berghe Magali, Van Genechten Laura, Van Houtte Eleonore,
Van Quelkelberg Margaux, Vilain Camille

Les étudiants de 3NP/ ENCBW (Vinci). Spécialisation Interculturel/FLens. 2015-2016

Deschepper Catherine, Durant Geneviève, Landercy François, enseignants

1. Introduction



Pour commencer

Un des fondements de l'éducation à l'école primaire est l'apprentissage de la langue première, dans notre cas, le français. Cette langue est maternelle pour certains ou d'enseignement pour d'autres. Selon nous, c'est même la clé de l'épanouissement de l'enfant. En effet, un enfant qui ne maîtrise pas la langue ne peut exprimer correctement ses pensées ou ses attentes. Cela peut être une source de frustration, de blocage. De même, un élève qui n'a pas de bases suffisantes en français va éprouver des difficultés à comprendre les autres matières telles les mathématiques, les sciences, etc.

Durant nos stages, nous avons constaté à quel point le manque de vocabulaire peut être un obstacle dans les démarches et le bien-être d'un élève en classe : Il ne comprend pas les instructions qu'on lui donne, il ne profite pas des histoires qu'il lit ou qu'on lui raconte, il exprime ses frustrations physiquement plutôt que verbalement, etc. Dès lors, nous avons décidé de faire du vocabulaire le thème central de notre projet de fin d'études : « ***Créer un outil pour enrichir le vocabulaire de façon ludique, progressive et adaptée au niveau de chacun. Cet outil sera la mallette à jeux.*** »

Notre livre de référence est « Les mots oiseaux » de Marie Treps. Ce livre nous a semblé une porte d'entrée intéressante, car il aborde non seulement le vocabulaire en tant que tel, mais aussi l'origine des mots. De quelle langue est issu un mot ? Comment est-il arrivé dans la langue française ? C'est une facette peu exploitée dans l'apprentissage du français bien que très intéressante selon nous. Un mot de la langue française a toujours une origine. Il est issu d'une langue morte ou d'une langue vivante que certains enfants de la classe peuvent pratiquer.

En effet, aborder l'origine des mots permet aussi d'aborder l'origine de l'enfant. Est-il migrant ? A-t-il des parents d'origines différentes ? Parle-t-il le français à la maison ? Quelles autres langues parle-t-il ? Les activités que nous proposons permettent de mettre en évidence ces aspects et de les valoriser.

Enfin, nous voulons un outil « ludique, progressif et adapté ». Nous souhaitons que la majorité des enfants puissent l'utiliser, quel que soit son niveau de français ou son niveau d'apprentissage. Afin d'appliquer une différenciation efficace, nous avons

choisi d'établir différents niveaux pour l'ensemble de nos activités. Enfin, il est important de rendre cet outil attractif. À l'école primaire, le jeu reste un moyen efficace pour entraîner et motiver les enfants dans une activité même si le thème est ardu.

Dans les pages suivantes, nous parlerons brièvement de l'auteur et des thèmes du livre « Les mots oiseaux ». Nous exposerons ensuite les différents aspects de notre stage de fin d'études et de l'intégration de notre projet dans ce stage. Enfin, nous passerons en revue les différentes activités que nous avons créées. Nous terminerons ce travail par quelques mots de conclusion.

2. Présentation du livre



« Les mots oiseaux »

De Marie Treps

Résumé du livre

« Les mots sont des oiseaux. Ils ignorent les frontières. Montagnes, fleuves, lacs, océans et mers, jamais n'arrêteront le vol têtue des mots migrants. D'Europe ou d'Asie, d'Afrique, d'Orient ou du Grand Nord, de tout temps ils se sont envolés, les mots-oiseaux, et sont venus nicher dans notre langue. ».

C'est par ces mots que Marie Treps, l'auteur, commence son ouvrage. Tout au long du livre, elle nous fait voyager d'un thème à un autre, des gourmandises aux sports, des plantes aux habits et accessoires. On découvre que des mots utilisés quotidiennement sont originaires de Chine, de Russie ou encore de Pologne.

Par ce livre, nous voyons qu'une langue n'est pas immuable, mais qu'elle évolue avec le temps, qu'elle emprunte des mots à d'autres langues et qu'elle voyage.

Présentation de l'auteur

Marie Treps est une linguiste et une sémiologue française. Elle travaille au CNRS de Paris.

Elle s'intéresse aux parties ludiques de la langue française et joue avec les mots et les sons. Dans cette idée, elle a écrit « *Allons-y, Alonzo !* », « *Le Dico des Mots-caresses* » ou encore « *Calembourdes* ».

Par la suite, elle s'est sentie attirée par les emprunts de la langue française aux autres langues, aux échanges qui se sont faits au fil du temps. Elle a écrit plusieurs livres en lien avec ce thème, notamment « *Les mots-oiseaux* ».

Marie Treps intervient souvent dans des débats sur la langue française, dans la presse. Elle donne également des conférences et dirige des ateliers d'écriture.

Elle écrit des livres tant pour les enfants que pour les adultes.

Présentation de l'illustrateur

Gwen Keraval est un illustrateur français. Il réalise ses études à l'école Émile Cohl de Lyon. Il travaille ensuite dans un atelier, avec 7 autres illustrateurs et photographes.

Il réalise surtout des illustrations pour livres de jeunesse, mais illustre de temps en temps des jeux pour enfants ou pour la presse. Comme technique, il utilise principalement la peinture, la gouache, collages... Accessoirement, il utilise l'ordinateur.

Pourquoi ce livre ?

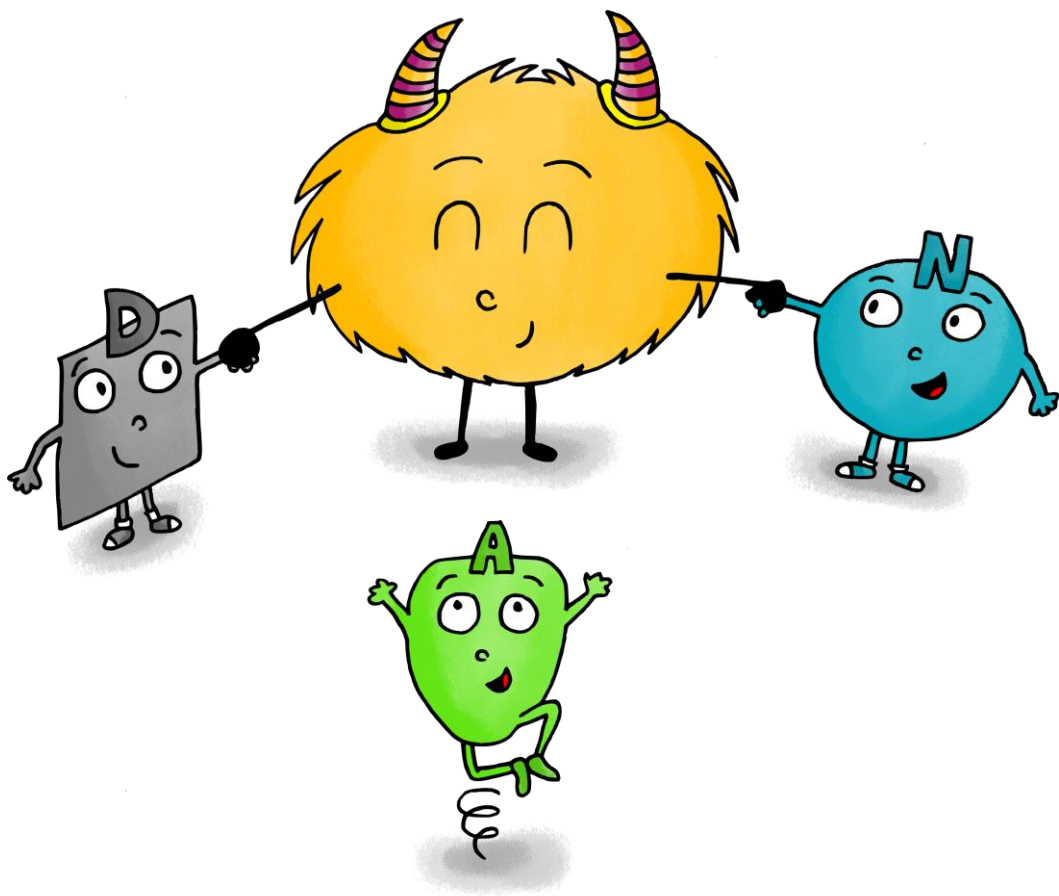
Tout d'abord, nous avons choisi ce livre, car il fait partie de la sélection de livres de jeunesse « *Il y a un lapin dans ma tasse de thé* » ayant pour objectif de favoriser le dialogue interculturel. Cette sélection s'adresse à tous les âges et aborde une multitude de thèmes différents comme la différence, l'identité, les stéréotypes, la langue, la tolérance...

Nous avons choisi d'exploiter ce livre, car il n'est pas destiné à un cycle particulier. On peut tout autant l'utiliser avec des enfants de 6 ans que des enfants de 12 ans.

De plus, il aborde l'interculturalité sous autre angle. Ce n'est pas un livre qui raconte une histoire sur la peur des étrangers, sur les stéréotypes... Il raconte « juste » l'histoire, l'origine de mots qui ont voyagé à travers les langues pour aboutir à la langue française.

Ce livre permet donc d'aborder la richesse des langues, des cultures sans pour autant mettre le projecteur sur la différence et la peur. De plus, pour les enfants ayant le français comme langue maternelle, il y a des surprises sur l'origine de certains mots. Ce livre convient donc à des enfants parlant le français couramment comme aux enfants apprenant le français.

3. Contextualisation du stage



Notre projet au sein du stage

Nous avons fait notre stage dans l'école Sainte – Ursule à Molenbeek. Nous nous occupions du cours de remédiation pour les deux classes de 6^{ème} primaire. Une classe comptait 20 enfants, l'autre 22. Lorsque nous ne donnions pas cours à la classe entière, nous travaillions en sous-groupes de 6 ou 7 élèves, parfois de 14 à 15 enfants. Cela variait en fonction des activités que nous avions à mener.

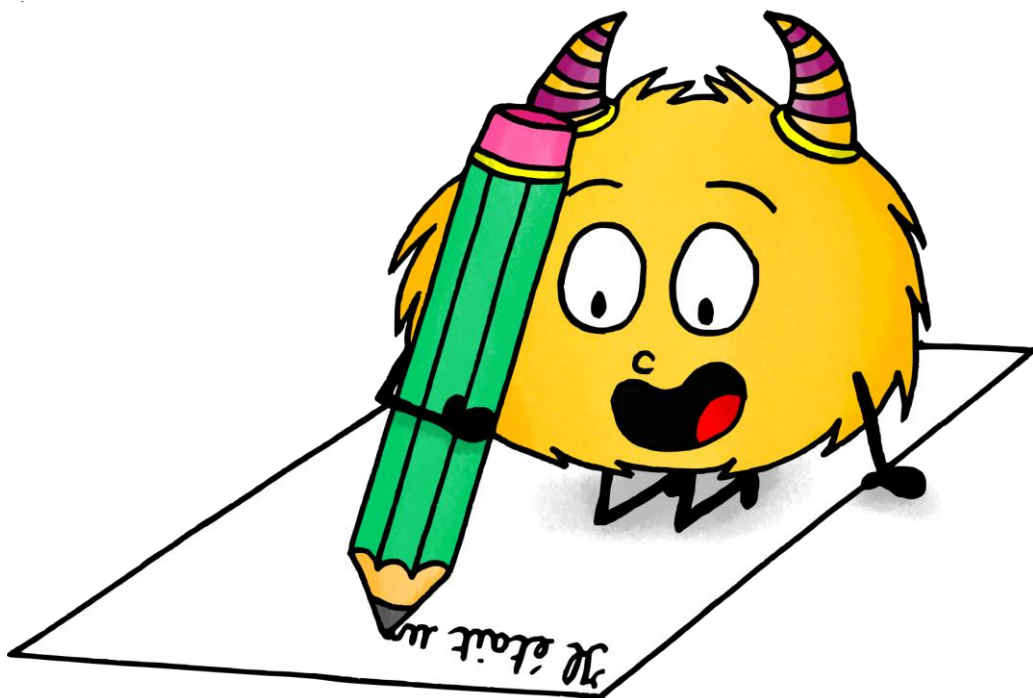
Notre programme de stage comprenait principalement des leçons de mathématiques et d'éveil, ce qui ne nous a pas permis de tester toutes les activités de notre mallette pédagogique. Néanmoins, nous avons pu en tester certaines et nous avons complété nos tests avec des groupes d'enfants de notre entourage. Suite à ces essais, nous avons pu faire quelques constats par rapport aux difficultés éprouvées par les enfants.

Par exemple, nous avons constaté que lorsqu'ils lisaient un texte les enfants ne faisaient pas attention à la ponctuation, ce qui rendait la compréhension de leur lecture très difficile : ils ne tiennent pas compte des arrêts marqués par les virgules, ils ne marquent pas la petite pause à faire après un point indiquant le début d'une nouvelle phrase.

Ensuite, lors d'une activité où les enfants devaient faire deviner des mots au reste de la classe, nous avons remarqué qu'ils avaient un vocabulaire insuffisant que pour permettre aux autres de deviner plus rapidement le mot à trouver.

Enfin, nous avons également pu constater que de nombreux enfants avaient des difficultés au niveau du rythme et de l'intonation. Les textes étaient souvent lus de façon monotone sur un rythme pas toujours adéquat.

4. Proposition de parcours



Par quelle activité commencer ?

Dès la conceptualisation de notre mallette pédagogique, nous souhaitons concevoir des jeux permettant d'apprendre des mots de vocabulaire et les exploiter au maximum. Si les jeux n'ont aucun lien entre eux, ils ont tous un même objectif, celui d'un apprentissage ludique du vocabulaire.

En effet, jouer tout en apprenant est une composante importante dans la motivation chez l'enfant. Emmanuelle MULLER, directeur de publication de l'Université de Nice explique que le « jeu favorise différents aspects :

- Une utilisation des connaissances acquises : l'élève doit être capable de faire appel à ces connaissances et à les utiliser au moment opportun ;
- La prise en compte d'être dans un monde social : ses choix ont des actions sur les autres et réciproquement ;
- Une certaine connaissance de soi : il fait l'apprentissage progressif de la responsabilité de ses actes et de son autonomie ;

Le jeu permet de développer ces capacités et favorise alors pour l'élève la compréhension du monde, donc l'accès à la culture. »¹

Toujours dans une de ses publications, Emmanuelle Muller cite Jean Château : « L'enfant est un être qui joue et rien d'autre. »² Pour cette raison, nous pensons qu'un enfant se tournera plus facilement vers un jeu que vers une série d'exercices. De plus, dans l'ambiance, l'enfant ne perçoit pas ou peu qu'il est occupé d'apprendre, de faire des recherches de vocabulaire, de maîtriser de mieux en mieux son alphabet... Il est totalement pris dans la partie. Ce point est important, notamment pour les enfants ayant des blocages dans les apprentissages où le fait d'être entraîné par l'aspect ludique et la motivation des autres enfants peut, à terme, lui redonner l'envie d'apprendre.

Les jeux peuvent être choisis en fonction de l'ambiance du moment, du temps et de l'espace disponibles. C'est pour cela qu'il n'y a pas de parcours clairement établi.

¹ Muller, Emmanuelle. 2014, 30 mai. « Jouer à l'école ». In *Académie de Nice*. En ligne. <<http://www.ac-nice.fr/ienash/ash/articles.php?lng=fr&pg=725&mnuid=687&tconfig=6>>. Consulté le 01 juin 2016

² Muller, Emmanuelle. 2014. « Le jeu en pédagogie ». En ligne. 5 p. < <http://www.ac-nice.fr/ienash/ash/articles.php?lng=fr&pg=727&mnuid=687&tconfig=6>>. Consulté le 01 juin 2016

Nous avons classé les fiches en fonction du niveau d'acquisition du français et des prérequis. Les premières fiches du parcours ne nécessitent pas ou peu de connaissances dans la langue. Le jeu « À la recherche de tes connaissances » peut être une bonne activité de synthèse.

La dernière fiche du parcours est une activité d'éveil, en interdisciplinarité avec le français.

Afin de toucher un public le plus large possible et de pouvoir s'adapter à des classes de niveaux forts différents, nous présentons les jeux selon trois modalités différentes :

- Le matériel de couleur verte est destiné aux enfants débutants dans l'apprentissage de la langue française ou ayant de grosses difficultés. Les mots de vocabulaire utilisés sont plus simples. Ces jeux conviennent à la fois aux enfants « primo-arrivants », mais aussi aux enfants du début du cycle 2.
- Le matériel de couleur orange est à l'attention des enfants ayant un niveau intermédiaire. Les tâches demandées sont un peu plus complexes que pour le niveau débutant sans être réellement difficiles. Il est intéressant pour les enfants maîtrisant relativement bien la langue, mais montrant un manque de confiance en eux.
- Le matériel de couleur rouge convient aux enfants ayant un niveau avancé, c'est-à-dire ayant une assez bonne maîtrise de la langue française et un vocabulaire riche. Ils vont ainsi pouvoir repousser leurs limites en découvrant de nouveaux mots.

Pour simplifier le choix des activités, nous les avons regroupées sous la forme d'un tableau et indiqué les compétences travaillées pour chacune d'elle.

Nous ne l'avons pas précisé dans le tableau ci-joint, mais il est évident que l'aspect relationnel intervient dans l'ensemble des jeux : fair-play, respect des règles, principe de coopération,.... En effet, il est important pour l'enfant d'apprendre à gérer ses émotions, en cas de réussite, mais aussi en cas d'échec. Au fil des jeux, il se rendra compte que même en perdant, il aura acquis de nouveaux mots, de nouvelles connaissances. Il est donc important que les règles du jeu soient bien expliquées et donc bien comprises par chaque enfant.

Tableau de compétences :

Compétences	Fiches											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Compétences transversales												
Démarches mentales		●	●						●			
Manières d'apprendre												
Attitudes relationnelles	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Français												
<i>Lire</i>												
Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication												
Élaborer des significations												
Dégager l'organisation d'un texte												
Percevoir la cohérence entre phrases et groupes de phrases tout au long du texte												
Tenir compte des unités grammaticales												
Traiter les unités lexicales	●	●	●								●	
Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non — verbaux		●										


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<i>Ecrire</i>												
Orienter son écrit en fonction de la situation de communication								●				
Élaborer des contenus				●		●		●				
Assurer l'organisation et la cohérence du texte								●				
Utiliser les unités grammaticales et lexicales				●								
Assurer la présentation												
<i>Parler — écouter</i>												
Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication					●		●	●	●			
Élaborer des significations					●					●		
Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message					●		●		●	●		
Utiliser et identifier les moyens non verbaux.							●		●			
Formation historique et géographique comprenant la formation à la vie sociale et économique												
<i>Les savoir – faire et savoirs spécifiques à l'éveil et à la formation géographique</i>												
Localiser un lien, un espace												●

5. Les fiches méthodologiques




Forme une chaîne

Forme une chaîne



25 min

Tous cycles
De 2 à 4
joueurs



Inspiré du Domino

Fiche
N°01

Discipline : Français

Objectif(s) :
→ associer des sons identiques.

Scèle 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).

Nous avons décidé de faire une progression au niveau de la difficulté des mots/images qui se trouveront sur les dominos permettant à chaque enfant de progresser à son rythme. Pour la création de nos niveaux, nous nous sommes intéressées aux stades de reconnaissance, expliqués, en partie, par Jocelyne Giasson³.

Dans le premier niveau, nous travaillons principalement le stade analogique. Les enfants doivent découper un mot en différents sons. Ils devront ensuite traiter ces sons. Afin que les graphèmes soient des perturbateurs, ils vont jouer avec des images. Ils pourront

se fier qu'à ce qu'ils entendent.

Dans le deuxième niveau, nous abordons le stade alphabétique. Les enfants vont avoir une première approche avec les lettres de l'alphabet. Ils vont utiliser les correspondances grapho-phonologiques pour analyser le mot. Pour s'assurer que leur attention soit portée sur les lettres en elle-même, nous utilisons des « non-mots ». Ils ne pourront pas se fier à des mots déjà vus, connus et appris.

³ Giasson, Jocelyne. 2012. *La lecture : Apprentissage et difficultés*. Bruxelles : De Boeck, 414 p.


Dans le dernier niveau, nous travaillons sur le stade orthographique. Les enfants vont associer de façon globale une forme à une signification. Ils verront le mot dans leur ensemble et partiront de cette vision pour trouver des associations de dominos possibles.

Le fait de travailler avec des dominos permet à l'enfant d'être face à ses propres connaissances et se situer par rapport à ses apprentissages.

Les règles du jeu de domino sont extrêmement simples et peuvent être vite comprises même par les plus jeunes. Principalement compétitive, cette activité peut facilement être détournée pour devenir coopérative. Les enfants peuvent s'entraider et l'objectif peut être de construire la plus longue chaîne de mots possible.

Où est ma paire ?


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.

Selon nous, ce jeu est intéressant, car il permet d'entraîner la mémoire. Les enfants vont devoir se souvenir des mots sur les cartes et de leur localisation.

Ce jeu va travailler principalement la reconnaissance ainsi que l'assemblage et l'adressage pour les niveaux débutants. Pour les niveaux intermédiaires et avancés, les enfants devront être capables de comprendre le sens du mot.

Nous avons fait une progression pour aller du plus simple vers le plus complexe. En effet, nous partons de la simple

reconnaissance de la forme d'un mot pour arriver à trouver des synonymes et des antonymes aux mots. Cette dernière étape est plus la plus complexe, car nécessite d'avoir bien compris le sens même du mot.

- *Débutant, niveau 1* : Les enfants doivent faire de la reconnaissance visuelle de la forme du mot, des lettres utilisées. Il est destiné principalement aux enfants commençant la lecture.

- *Débutant, niveau 2* : Les enfants doivent pouvoir reconnaître des lettres dans des écritures différentes, et dès lors, des mots dans des écritures différentes (imprimé et cursive).

Ici, nous travaillons principalement la reconnaissance visuelle. En effet, les enfants vont devoir retrouver les similitudes entre deux mots. Dans le niveau 1, la similitude sera parfaite. Dans le niveau 2, les enfants devront faire le lien entre l'écriture imprimée et l'écriture cursive.

- *Débutant, niveau 3* : Les enfants vont devoir lire le mot afin de comprendre ce qu'il désigne pour pouvoir l'associer au dessin correspondant. Ce jeu demande un niveau supérieur, car ce n'est plus de la simple comparaison de lettres. Il faut pouvoir faire un lien entre les lettres, les sons et le sens du mot. Les enfants ont également besoin d'avoir un vocabulaire assez riche pour bien comprendre le mot.

Pour ce 3^e niveau, les enfants devront réellement lire le mot. Ils utiliseront donc leur processus d'assemblage pour des mots irréguliers ou inconnus et leur processus d'adressage pour les mots connus.


- *Intermédiaire, niveau 1* : L'enfant va devoir savoir la signification du mot pour trouver la bonne définition. Pour ce jeu, il faut déjà un assez bon niveau de lecture, car il faut lire et comprendre la définition.
- *Intermédiaire, niveau 2* : Ce niveau est déjà plus complexe. On ne définit plus le mot en tant que tel, mais on parle de son contexte historique ou géographique, de son apparition, de son évolution pour arriver dans la langue française. L'enfant doit donc maîtriser la lecture et savoir ce que le mot signifie.
- *Avancé, niveau 1* : L'enfant va devoir retrouver des synonymes. Ce niveau nécessite une très bonne compréhension du mot ainsi qu'un vocabulaire assez fourni afin de remettre les bons mots ensemble.
- *Avancé, niveau 2* : L'enfant va devoir retrouver des antonymes. Comme le niveau précédent, l'enfant devra avoir une bonne compréhension du mot et une bonne connaissance en vocabulaire.

Selon nous, ce niveau est plus compliqué que le précédent, car trouver le contraire d'un mot demande une gymnastique intellectuelle plus grande.

L'enseignant peut intervertir les deux derniers niveaux en fonction des facilités et des acquis de ses élèves.

Attrape – moi si tu peux !


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) :

DEMARCHES 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.

Nous intégrons, car elle va travailler la discrimination visuelle de manière précise. En effet, les enfants vont devoir non seulement analyser les particularités de leurs cartes, mais également les garder en mémoire pour, ensuite, les comparer avec les particularités des cartes des autres enfants. La procédure d'adressage sera également entraînée.

Pour ne pas le démotiver, nous avons créé différents niveaux. Les cartes seront adaptées à ses capacités ce qui lui permettra de progresser sans que cela lui paraisse insurmontable. Les niveaux

sont progressifs. Lorsque l'enfant ou l'enseignant jugera que le niveau est trop simple, il pourra ou fera passer au niveau supérieur.

- Dans le niveau 1, les enfants devront reconnaître des lettres.
- Dans le niveau 2, les enfants devront reconnaître des syllabes.
- Dans le niveau 3, les enfants devront reconnaître des mots.


Pour ces deux derniers niveaux, nous travaillons plus particulièrement l'adressage. L'activité a pour but de favoriser la saisie automatique de la syllabe et du mot. On dépasse ainsi l'étape de décodage.

Le jeu étant, entre autre, un jeu de rapidité, cela nécessitera chez l'enfant une lecture rapide de sa carte et permettra à l'enseignant de vérifier la bonne acquisition des graphèmes et la bonne discrimination visuelle de l'enfant.

Le côté ludique est également fort présent. L'enfant est pris dans le jeu et dans la rapidité des enchainements. Il ne se rend plus compte qu'il « lit ». Cela devient automatique. Afin d'accentuer cet aspect, nous avons rajouté d'autres cartes comme les cartes « alphabet », « dictée », « carnaval ».


Fais chauffer tes neurones !

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.

Cette activité va permettre à l'enfant de faire appel à sa mémoire pour trouver des mots en lien avec des contraintes. En effet, il devra tenter de trouver un mot pour chaque lettre de l'alphabet tout en respectant un thème désigné par une roue. C'est une façon ludique de faire une mise au point du vocabulaire acquis dans ces thèmes-là.

Dans une optique de progression, nous avons fait des roues de thèmes différentes en fonction des niveaux, mais tenant également compte des besoins des enfants. Par exemple, pour les débutants, nous avons mis des thèmes

liés au vocabulaire de base (les aliments, les habits, le matériel scolaire, les animaux,...) tandis que les enfants plus avancés seront confrontés à des thèmes nécessitant un vocabulaire plus élaboré.

Le facteur de vitesse entre en compte. En effet, les enfants ont un temps limité pour compléter leur feuille. Si les réponses sont rapides, l'enseignant peut estimer que le vocabulaire est réellement acquis ou non. Pour les enfants, ce facteur est surtout un challenge supplémentaire.

La mise en commun à la fin d'une manche est essentielle. En effet, lors du décompte, les enfants vont mettre en commun les mots trouvés. Ils pourront donc ainsi enrichir leur vocabulaire, corriger un mot mal prononcé, revoir le sens et l'utilisation d'un mot.

La manche peut se terminer de 2 manières différentes : soit le joueur termine de remplir sa feuille avant que le sablier n'ait fini de s'écouler soit, le temps est écoulé et le nombre de mots trouvés est comptabilisé. Il était important de fixer une fin de manche, car, selon le thème tiré au sort, il se peut qu'un joueur ne trouve pas de mot pour chacune des lettres de l'alphabet

Une des exploitations proposées nous semble essentielle dans l'acquisition du vocabulaire. Avant de jouer, les enfants réalisent une carte conceptuelle⁴ autour d'un des thèmes afin de créer des réseaux sémantiques. Les différents mots de la carte doivent être reliés par une condition minimale. Par condition minimale, on entend un petit mot (nom, verbe,...) qui mettent en lien les deux mots pour créer une phrase.

Par exemple :




Après la partie, les enfants complètent leur réseau sémantique. Au fur et à mesure de l'année, des liens nouveaux vont être mis entre les mots et le réseau va s'agrandir.

⁴ Bogaards, Paul. 1994. *Le vocabulaire dans l'apprentissage des langues étrangères*. Coll. « Langues et apprentissages ». Paris : Didier, 256 p.


Rentrons à la maison

Rentrons à la maison



15-30 min

Tous cycles
De 2 à 6 joueurs



Inspiré du jeu de l'oie

Fiche
N°05

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.

Cette activité est intéressante, car elle permet de travailler deux aspects différents.

Dans un premier temps, elle permet à l'enfant de chercher du vocabulaire dans sa mémoire, de trouver des mots en lien avec un thème en particulier. Comme les enfants disent les mots trouvés à voix haute, les adversaires s'assurent de l'existence du mot, ... Par conséquent, il y a un enrichissement du lexique chez tous les enfants.

Cette activité sert aussi à solliciter à nouveau du vocabulaire appris précédemment.

Dans un deuxième temps, le jeu va permettre à l'enfant de montrer qu'il maîtrise une langue. Et ce, même s'il ne maîtrise pas encore le français. Il va endosser, durant quelques instants, le rôle de professeur et va enseigner des mots dans sa langue maternelle aux autres enfants. Il va même pouvoir récompenser un élève pour sa bonne prononciation ou pour les efforts qu'il a fournis. Cette dimension va donc jouer un rôle important pour la confiance et l'estime en soi.


De plus, le fait de pouvoir traduire le mot dans sa langue maternelle permet à l'enseignant de vérifier si le joueur a une bonne compréhension du sens du mot.

L'apprentissage du vocabulaire est complètement mêlé à l'ambiance de jeu. L'enfant ne se rend plus réellement compte qu'il est occupé à apprendre. Il se laisse porter par le plaisir.

L'enseignant peut profiter de ce jeu pour pousser les enfants à utiliser les outils de référence, comme le dictionnaire, pour s'assurer de l'existence d'un mot.

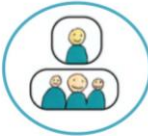
Inventons des mots

Inventons des mots



25 min

Cycles 3 et 4
De 4 à 6
joueurs



Fiche
N°06

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).
X Non présent dans la boîte
→ feuille pour écrire/crayons/stylo.

Pour réaliser cette activité, nous nous sommes inspirées des jeux d'écriture de l'Oulipo. Il nous semblait pertinent pour plusieurs raisons. En effet, demander aux enfants d'inventer des mots sur base de définitions ou à l'inverse, de créer des définitions sur base de mots leur permet de travailler leur créativité. En effet, ils devront créer des mots/définitions tout en établissant un lien logique entre le mot et sa définition. Cela permet également d'utiliser leurs acquis.

Nous avons établi une progression logique au sein de ce jeu permettant à l'enseignant de pouvoir

différencier sa classe au mieux. Au début du jeu, les enfants recevront une définition, avec laquelle ils devront inventer un mot. Ensuite, les enfants recevront le mot et devront inventer l'origine ou la définition du mot qu'ils ont reçu. Pour terminer, les enfants seront libres de créer eux — même un mot imaginaire, sa définition et son origine.

S'il le souhaite, chaque enfant peut avoir un moment individuel pour se concentrer sur son écrit. Ensuite, les enfants peuvent échanger en petits groupes.

Dès lors, les enfants, mal à l'aise avec leur production, ne doivent pas le faire devant toute la classe.

Le fait que les enfants se retrouvent en groupe permet l'échange d'idées. Dès qu'un enfant a présenté son travail, les membres du groupe peuvent alors donner leurs idées d'amélioration du travail. Une discussion constructive peut naître de ces échanges.


Enfin, cette activité peut servir d'« échauffement » avant une activité d'écriture à proprement dite. C'est une activité spontanée qui ne dure pas trop longtemps.

Pour proposer des activités d'écriture du même genre, le livre « La grammaire de l'imagination » de Gianni Rodari⁵ regorge d'idées.

⁵ Rodari, Gianni. 2010. *Grammaire de l'imagination*. Coll. « Contre-Allée ». s.l. : Rue Du Monde, 224 p.


D'où viens — tu ?

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.

Diverses raisons nous ont incitées à intégrer ce jeu dans la mallette pédagogique.

Tout d'abord, ce jeu permet de travailler l'expression orale. Au cours de nos stages, nous avons pu constater que l'expression orale est un domaine moins travaillé en classe.

Ce projet peut être travaillé tout au long de l'année, car il ne dure que très peu de temps. Il peut donc être réalisé chaque matin par un enfant différent. Le fait que les enfants puissent ensuite regarder la vidéo leur

permet d'évaluer leurs progrès. C'est pourquoi nous pensons que l'activité aurait réellement tout son sens si les enfants pouvaient la refaire plusieurs fois sur l'année.

Ensuite, le travail ludique de l'expression orale des enfants rencontre un réel objectif d'apprentissage. Pour ce faire, les enfants devront inventer deux origines à un mot. Ce faisant, ils pourront laisser libre court à leur créativité. Par ailleurs, les enfants ne présenteront pas leur travail de n'importe comment. Chaque enfant sera filmé afin de réaliser une capsule vidéo. Nous pensons que cela peut réellement motiver les enfants, car c'est une activité peu fréquente en milieu scolaire.


Lorsqu'un enfant présente son travail, les autres enfants ont une intention d'écoute, car ils doivent retrouver la vraie origine du mot. Cela permet aux enfants d'être réellement attentifs au travail présenté.

Nous trouvons important de créer une grille de critères partant des observations des enfants. Ainsi, ils se rendront compte par eux-mêmes des éléments à maîtriser lors d'une présentation orale. Pour les enfants ne parlant pas ou peu le français, il est intéressant de mettre l'accent sur la prononciation.

Le fait de réaliser une capsule vidéo permet de travailler l'utilisation des nouvelles technologies. Les enfants auront ainsi la possibilité d'y être initiés, car ils pourront se filmer mutuellement durant les présentations. Les enfants garderont une trace de leur travail et pourront voir et revoir leur évolution et les progrès acquis durant leur année scolaire.


Écris – moi une histoire !

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).
- X Non présent dans la boîte
 - feuilles / stylo / crayons / post-it.

Cette activité est à mener comme un atelier d'écriture⁶ pour permettre aux enfants de s'améliorer et de s'autocorriger avant de présenter leur production au reste de la classe.

La partie individuelle du début de jeu, permet aux enfants de laisser libre court à leur imagination. Ils doivent écrire une histoire avec comme seule contrainte 3 mots imposés. Nous espérons ainsi libérer leur imaginaire et les entraîner leur créativité.

La seconde partie de l'activité se fait en groupe. L'idée est que chaque joueur puisse recevoir un avis de la

part de ses coéquipiers quant à son travail. En effet, ils peuvent lui donner des conseils pour qu'il puisse intégrer au mieux les mots reçus. Un autre avantage du travail en petits groupes est de permettre aux enfants hésitant à dévoiler leurs productions écrites à de grands groupes de le faire de façon plus intime. A chaque moment de l'activité, les enfants ont une tâche à réaliser. En début d'activité, les

⁶ Jolibert, Josette. 2007. *Former des enfants producteurs de texte*. Coll. « Pédagogie pratique à l'école ». Paris : Hachette, 160 p

enfants écrivent leur texte. Ensuite, soit ils lisent leur texte, soit ils écoutent le lecteur afin de découvrir les 3 mots.


Cette activité permet la recherche de la définition des mots reçus dans le dictionnaire. Cela permet à l'enfant d'acquérir une certaine autonomie par rapport à l'enseignant et de se rassurer quant à la bonne compréhension de mots de vocabulaire.

Cette activité propose un défi aux enfants : intégrer au mieux les mots imposés pour que ceux-ci n'apparaissent pas de manière trop flagrante dans leur texte. Cela peut fortement motiver les enfants à rédiger un texte suffisamment fluide et éviter que les auditeurs ne repèrent trop facilement ces mots imposés. Nous avons choisi de demander aux enfants d'écrire un texte de façon à ce que l'on puisse garder une trace de leur travail apprendre l'activité terminée et réaliser ensuite un recueil des textes produits par les enfants. De plus, sur base de ses textes, il peut être intéressant d'approfondir avec les enfants le schéma narratif pour les aider à construire une histoire cohérente

Nous avons veillé à ce que les mots imposés soient de difficultés progressives afin de pouvoir nous adapter au niveau de chacun.


Qui suis — je ?

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).

Nous avons décidé de mettre ce jeu dans la mallette pédagogique, car nous pensons que c'est un bon moyen de « driller » le vocabulaire. L'enfant doit maîtriser son vocabulaire pour pouvoir l'expliquer rapidement. L'enfant qui doit faire deviner le mot est face à ses propres connaissances. Il peut donc s'auto — évaluer au niveau de l'acquisition du vocabulaire.

Ensuite, ce jeu permet de travailler sur une explication claire et concise. L'enfant doit aller droit au but pour pouvoir faire deviner le plus de mots possible. Il va donc

développer un esprit de synthèse. Cet esprit sera encore plus développé lors de la 2^{ème} manche. En effet, le joueur devra synthétiser un mot par un seul autre mot.

Ce jeu nécessite également une bonne écoute. Les enfants qui écoutent devront être capables de faire rapidement des liens entre ce qui est dit et leurs connaissances.

De plus, cette activité va permettre de développer d'autres points importants comme la mémoire puisque les mots reviennent lors de chaque manche. La coopération est présente lorsque les enfants d'une même équipe mettent leurs

connaissances en commun pour deviner un mot en ne faisant plus qu'une seule proposition. Enfin, nous soulignons l'importance du geste et de la posture pour s'exprimer, principalement lors des 2 dernières manches.

Nous avons pensé à une progression dans les cartes allant d'un niveau débutant, avec des mots faciles à un niveau avancé avec des mots plus complexes.


À la fin du jeu, nous pensons qu'il est intéressant de faire un moment de métacognition⁷. L'enseignant peut demander aux enfants les plus performants dans le jeu d'expliquer leurs stratégies au reste de la classe.

Pour finir, le jeu peut facilement être complété avec d'autres mots, récemment vus au cours.

⁷ Ghaye, Béatrice et Nicole Rahier. 1999. *Comment « apprendre à apprendre » : une méthodologie basée sur la métacognition*. Namur : Averbode : Averbode, 71 p.


Retrouve mon mot

Retrouve mon mot



10 min

Tous cycles
2 joueurs



Inspiré du *Qui est-ce ?*

Fiche
N°10

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) ;

Nous avons décidé de mettre cette activité dans la mallette pédagogique, car elle va aborder différents points intéressants.

Elle va permettre aux enfants de créer et de poser la question la plus judicieuse et la plus précise pour cerner le plus facilement un mot. Elle va permettre aux enfants de relever des caractéristiques au niveau lexical du mot, mais aussi au niveau du sens. Les enfants solliciteront le vocabulaire acquis précédemment.

L'enfant va devoir analyser l'ensemble des caractéristiques des mots pour pouvoir préciser sa

question et ne retenir que les éléments favorables.


Cette activité va également permettre de travailler la formulation des questions, la phrase interrogative.

Pour finir, cette activité peut facilement s'adapter à une utilisation en groupe classe. L'enseignant fait deviner un mot à l'ensemble des élèves. Les élèves posent tour à tour une question. L'activité peut également être adaptée pour travailler d'autres mots de vocabulaire ainsi que d'autres concepts comme les formes géométriques, les fractions, les nombres,...

Si les enfants ont construit un réseau sémantique lors des jeux précédents, ils peuvent le compléter avec le nouveau vocabulaire appris.

À la recherche de tes connaissances


À la recherche de tes connaissances



30-50 min

Cycles 3 et 4

De 4 à 6
joueurs



Inspiré du Trivial Pursuit

Fiche
N°11

Discipline : Français

Objectif(s) :

→ répondre correctement à des questions de vocabulaire.

Socle de compétence(s) :

LJRE

→ 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.

Cette activité permet de travailler 6 volets différents : les synonymes et les antonymes, des mots, leur origine, leur définition, les préfixes et les suffixes ainsi que les expressions.

Ce jeu est une synthèse des apprentissages des enfants grâce aux activités présentes dans la mallette.

Nous avons choisi de réaliser un jeu de plateau afin que les enfants soient motivés par l'aspect ludique de l'activité.


Nous avons veillé à nous adapter aux acquis différenciés des enfants en proposant 3 niveaux différents de questions :

- pour les débutants : il y a deux propositions de réponse ;
- pour les intermédiaires : il y a trois propositions de réponse ;
- pour les avancés : pour certaines questions, il y a trois propositions de réponses, pour d'autres il n'y en a aucune.

De cette façon, même les enfants en difficulté pourront prendre part à cette activité. L'activité permettra à l'enfant de situer ses acquis par rapport aux apprentissages et lui donnera une indication de ceux à perfectionner. Cette activité permet aussi à l'enseignant d'avoir une vision d'ensemble des connaissances de chaque enfant.


À chacun son pays d'origine

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.

Cette activité permet de travailler l'éveil géographique en y intégrant la notion d'interdisciplinarité.

C'est une activité ludique qui tient compte des différences de niveaux de connaissance au sein d'une même classe. Des relances sont prévues pour aider ceux qui ont plus de difficultés.

Les enfants apprennent à situer un pays sur une carte. Nous pensons que la localisation n'est pas une tâche évidente pour les enfants. Il est donc important de travailler cette compétence avec les

enfants.

Après l'activité, il est intéressant de demander aux enfants de s'exprimer. L'enseignant peut ainsi savoir s'ils ont trouvé l'activité facile ou non.

Cela permet aussi de faire un lien entre le pays d'origine des enfants et l'origine des mots présents dans les différentes activités de la mallette pédagogique.

Pour aborder la question de l'origine des enfants (ou celle de leurs parents et/ou grands-parents), l'enseignant peut proposer un cercle philo-théo⁸. Les enfants abordent les questions qu'ils souhaitent et ce, dans un cadre particulier et structuré.

⁸ Brunelli, Jean, Brigitte Cantineau, Myriam Damay et Michèle Galland. 2015. *Mosaïques 8/10 ans : Guide d'enseignement*. Coll. « Mosaïques ». Bruxelles : De Boeck, 403 p.

6. Conclusion



Pour conclure

L'expérimentation de nos activités, nous a conduit à différentes constatations.

De manière générale, il est important de prévoir suffisamment de temps lors des moments de jeux. La mise en route prend parfois du temps et c'est frustrant pour les enfants de devoir s'arrêter au milieu d'une partie.

Réaliser ces jeux en classe demande une bonne gestion de groupe. L'enseignant doit pouvoir garder une ambiance calme, demander aux enfants de chuchoter afin qu'ils puissent tous profiter du moment sans être perturbés par le bruit.

Enfin, l'enseignant ne doit pas négliger les retours post-activités. Ces moments permettent de voir si l'activité a été comprise et si elle a été bénéfique pour l'enfant. La mise en commun est un moment riche pour chacun.

De manière plus précise, même si tous les jeux ont bien fonctionné, certains étaient plus efficaces que d'autres.

Les activités de rapidité, telles que « Attrape — moi, si tu peux » et « Qui suis-je ? », ont été particulièrement bien appréciées par les enfants. Ils ont rapidement compris les règles et ils étaient tellement captivés qu'ils en ont oublié la facette apprentissage.

Les activités d'écriture comme « Inventons des mots » et « Écris – moi une histoire » ont eu un démarrage plus lent. L'écriture n'est pas spontanée chez ces enfants et il a fallu un temps de mise en condition. Mais une fois pris au jeu, il n'était plus possible de les arrêter.

Le jeu « À la recherche de tes connaissances » est un jeu plus complexe et nécessite une bonne base de vocabulaire, pas nécessairement acquise par tous. Ce jeu nécessite une longue période de préparation et d'adaptation qui doit être prise en compte.

Enfin, les autres activités ont également connu un beau succès. Nous retiendrons cependant qu'il ne faut, pas hésiter à modifier les règles pour les adapter aux enfants.

Au fil du temps, notre mallette pourrait être complétée avec de nouveaux jeux inspirés par des jeux de rôles, des jeux télévisés ou d'autres jeux de société.

Nous pourrions également ajouter un « carnet de bord » pour chaque enfant. Il y inscrirait, après chaque jeu joué, 3 à 5 mots nouveaux et la phrase associée. En fin de semaine, l'animatrice pourrait interroger les enfants sur les nouveaux mots de la semaine. De cette manière, les enfants atteindront plus efficacement les objectifs d'enrichissement du vocabulaire.

Pour conclure, nous pensons que la mallette est un bon complément à l'apprentissage du vocabulaire chez les enfants. L'aspect ludique est un atout pour les entraîner dans l'envie d'apprendre et enrichir leur vocabulaire tout en s'amusant.

7. Bibliographie



Bibliographie

En général

- Babelio. 2016. «Gwen Keraval». In *Babelio*. En ligne. <<http://www.babelio.com/auteur/Gwen-Keraval/50189>>. Consulté le 28 mai 2016.
- Descheeper, Catherine. 2015. *Français et didactique 3NP : Apprentissage de la lecture et de l'écriture au cycle 5/8*. Louvain-la-Neuve : Encbw.
- Fédération Wallonie Bruxelles Culture. 2013. *Il y a un lapin dans ma tasse de thé : une sélection de livres de jeunesse pour nourrir le dialogue interculturel*. En ligne. 114 p. <http://www.servicejeunesse.cfwb.be/index.php?eID=tx_nawsecuredl&u=0&file=fileadmin/sites/sj/upload/sj_super_editor/sj_editor/documents/Publications/VivreEnsemble_completOKpdf.pdf&hash=45346d405905176ab9bbd7f9a25c97b40a03eea8>. Consulté le 28 mai 2016.
- Marianne. 2014. « Marianne 2014 : Les dessins ». S.l. :Crayaction.
- Marietreprs.fr. 2016. « Parcours ». In *Marie Treps*. En ligne. <<http://marietreprs.fr/www/bio.html>>. Consulté le 28 mai.2016.
- Ministère de la communauté française. 1999. *Socles des compétences*. Belgique.
- Muller, Emanuelle. 2014, 30 mai. « Jouer à l'école ». In *Académie de Nice*. En ligne. <<http://www.ac-nice.fr/ienash/ash/articles.php?lng=fr&pg=725&mnuid=687&tconfig=6>>. Consulté le 01 juin 2016
- Muller, Emmanuelle. 2014. «Le jeu en pédagogie». En ligne. 5 p. <[50](http://www.ac-</div><div data-bbox=)

nice.fr/ienash/ash/articles.php?lng=fr&pg=727&mnuid=687&tconfig=6>. Consulté le 01 juin 2016

- Mysticlolly. 2016. « Les Mystik's ». In *Journal de bord d'une instit* » (un peu moins) débutante... . En ligne.
<<http://www.mysticlolly-leblog.fr/les-mystik-s-c25018772/1>>. Consulté le 28 mai 2016.
- Ricochet-jeunes. 2016. « Les illustrateurs : Gwen Keraval ». In *Ricochet-jeunes.org*. En ligne.
<<http://www.ricochet-jeunes.org/illustrateurs/recherche/3895-gwen-keraval>>. Consulté le 28 mai 2016.
- Ricochet-jeunes. 2016. « Les auteurs : Marie Treps ». In *Ricochet-jeunes.org*. En ligne.
<<http://www.ricochet-jeunes.org/auteurs/recherche/8272-marie-treps>>. Consulté le 28 mai 2016.
- Treps, Marie. 2007. *Les mots oiseaux*. France : Le Sorbier, 60 p.
- Wyns, Marielle. 2013. « Chapitre 3.2 : les types et genres de textes. » In *Cours de français 2013-2014*. Louvain-la-Neuve : Encbw

Forme une chaîne

- Anneileino. 2015, mai. « Marelle ». In *Pixabay*. En ligne.
<<https://pixabay.com/fr/saut-sauter-enfant-homme-1154509/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Bergadder. 2013, février. « Rose ». In *Pixabay*. En ligne.
<<https://pixabay.com/fr/rose-rose-rouge-rouge-fleur-266785/>>. Consulté le 02 juin 2016.

- Bergadder. 2013, février. «Lézard». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/lézard-lézard-vert-reptile-vert-139988/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Brightmonster. 2016, mars. «Pintade». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/pintade-des-animaux-oiseaux-1204305/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- ClkerFreeVectorImages. 2012, avril. «Lavabo». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/lavabo-évier-lavabo-washbowl-294605/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- ClkerFreeVectorImages. 2012, avril. «Trombone». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/trombone-bureau-broches-titulaire-308487/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- ClkerFreeVectorImages. 2012, avril. «Genou». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/la-jambe-tibia-pied-genou-orteils-33397/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- ClkerFreeVectorImages. 2012, avril. «Télévision». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/surveiller-écran-plat-lcd-black-32743/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- ClkerFreeVectorImages. 2012, avril. «Neige». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/igloo-neige-blocs-briques-accueil-48806/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- ClkerFreeVectorImages. 2012, avril. «Glaçon». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/glaçon-congelés-l-eau-la-glace-24409/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Creisi. 2014, janvier. «Trompette». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/trompette-instrument-de-musique-1055356/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Collectif. 2014. *Le petit Larousse illustré*. Paris : Larousse.

- ConDesign. 2014, octobre. «Légume». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/légumes-panier-de-légumes-récolte-752153/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Ddouk. 2014, novembre. «Nounours». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/ours-jouet-ourson-ours-peluche-1347320/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Frolicsomepl. 2013, septembre. «Sirop». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/médicaments-cure-le-sirop-pharmacie-342449/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Giasson, Jocelyne. 2012. *La lecture : apprentissage et difficultés*. Bruxelles : De Boeck, 414 p.
- Hans. 2010, novembre. «Citron». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/citron-limone-citronnier-1117568/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Hans. 2010, novembre. «Jambon». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/assiette-jambon-jambon-7497/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Hans. 2010, novembre. «Oursin». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/oursins-de-mer-oursin-violet-452921/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Hbeiser. 2014, juillet. «Léopard». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/léopard-cat-savuti-botswana-694460/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Hnhiri. 2012, septembre. «Babouches». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/maroc-asslah-babouches-artisanat-108634/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- IzaRut. 2015. «Nénuphar». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/nénuphar-fleur-eau-gouttes-été-1138788/>>. Consulté le 02 juin 2016.

- Jackmac34. 2014, octobre. « Classeur ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/classeur-factures-archives-1205068/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Jackmac34. 2014, octobre. « Roue ». In *Pixabay*. En ligne <<https://pixabay.com/fr/charrette-roue-agriculture-ferme-1049327/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Jan — Mallander. 2014, novembre. « Matelas » In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/salle-l-espace-chambre-à-coucher-567735/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Jarmoluk. 2014, janvier. « Neige ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/hiver-neige-nature-260817/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- JJuni. 2014, novembre. « Télécommande ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/télécommande-un-billion-types-1143461/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Kapa65. 2013, octobre. « Marron ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/châtaigne-l-automne-arbre-fruits-464074/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Leohau. 2015, décembre. « Tonneau ». In *Pixabay*. En ligne <<https://pixabay.com/fr/vin-baril-tonneau-de-vin-barils-1237329/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Markus53. 2013, décembre. « Pharmacie ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/fenêtre-couleur-pharmacie-médicaux-254578/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- MichaelGaida. 2014, décembre. « Cinéma ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/cinéma-salle-de-cinéma-films-entrée-1241422/>>. Consulté le 02 juin 2016.

- Msalguero. 2015, novembre. « Robinet ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/robinet-salle-de-bain-goutte-d-eau-943297/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- OpenClipartVectors. 2013, avril. « Robot ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/robot-android-148989/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- OpenClipartVectors. 2013, avril. « Journal ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/journal-article-tous-les-titres-154444/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- PublicDomainPictures. 2010, décembre. « Lama ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/alpaga-des-animaux-bizarre-brown-18009/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Règles-de-jeux.com. 2016. « Règle du Domino ». In *Règles-de-jeux.com*. En ligne. <<http://www.regles-de-jeux.com/regle-domino>>. Consulté le 24 mai 2016.
- Skeeze. 2014, mai. « Surgeler ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/northern-cardinal-oiseau-redbird-541182/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Skeeze. 2014, mai. « Lapin ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/lapins-europeens-bunnies-herbe-1006621/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Stevepb. 2014, juin. « Parfum ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/parfum-vaporisateur-corporel-420174/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Stux. 2012, novembre. « Peinture ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/peintures-acryliques-couleur-174638/>>. Consulté le 02 juin 2016.

- 9355. 2012, décembre. « Bonbon ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/pick-and-mix-bonbons-pour-enfants-171342/>>. Consulté le 02 juin 2016.

Où est ma paire ?

- OpenClipartVectors. 2013, avril. « Robot ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/robot-android-148989/>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Règles-de-jeux.com. 2016. « Règle du Memory ». In *Règles-du-jeux.com*. En ligne. <<http://www.regles-de-jeux.com/regle-du-memory/>>. Consulté le 25 mai 2016.

Attrape — moi, si tu peux ?

- Maréchal, Cyril et Nicolas Maréchal. 2016. « Jungle speed ». In *Jeux de Nim*. En ligne. <<http://www.jeuxdenim.be/jeu-JungleSpeed>>. Consulté le 25 mai 2016.
- Vuarchex, Thomas et Pieric Yakrovenko. 1997. *Jungle Speed*. France : Asmodee

Fais chauffer tes neurones

- Bogaards, Paul. 1994. *Le vocabulaire dans l'apprentissage des langues étrangères*. Coll. « Langues et apprentissages ». Paris : Didier, 256 p.
- Vroust, Véronique. 2013, 10 mars. « Comment élaborer un abécédaire ? (grande section) ». In *Guyane — ressources : premier degré*. En ligne.

<<http://webtice.ac-guyane.fr/gfa/spip.php?article128>>. Consulté le 24 mai 2016.

Rentrons à la maison

- Règles-de-jeux.com. 2016 ? « Règle du Jeu de l'oie ». In *Règles-de-jeux.com*. En ligne. <<http://www.regles-de-jeux.com/regle-du-jeu-de-l-oie/>>. Consulté le 25 mai 2016.

Inventons des mots

- Colé, Pascale, Michel Fayol, Roland Goigoux, Jean-Émile Gombert, Philippe Mousty et Sylviane Valdois. *Enseigner la lecture au cycle 2*. Paris : Nathan.
- New, Boris et Christophe Pallier. 2001. « Génération des nonmots à partir de combinaison de n-grammes ». In *Lexique ToolboxI*. En ligne. <<http://www.lexique.org/toolbox/toolbox.pub/index.php?page=trigramme>>. Consulté le 31 mai 2016.
- Rodari, Gianni. 2010. *Grammaire de l'imagination*. Coll. « Contre-Allée ». France : Rue Du Monde, 224 p.

Écris – moi une histoire

- Jolibert, Josette. 2007. *Former des enfants producteurs de texte*. Coll. « Pédagogie pratique à l'école ». Paris : Hachette, 160 p.

Qui suis — je ?

- Ghaye, Béatrice et Nicole Rahier. 1999. *Comment « apprendre à apprendre » : une méthodologie basée sur la métacognition*. Averbode : Averbode, 71 p.
- Maréchal, Cyril et Nicolas Maréchal. 2016. « Time's up ! ». In *Jeux de Nim*. En ligne. <<http://www.jeuxdenim.be/jeu-TimesUp>>. Consulté le 25 mai 2016.
- Sarrett, Peter. 2007. *Time's up !* France : Repos Production.

Retrouve mon mot

- Coster Théo et Ora Coster. 1979. *Qui est-ce ?* France : MB.
- Français facile. 2016. « Le cri des animaux ». In *Françaisfacile.com : cours de français 100% gratuits*. En ligne. <<http://www.francaisfacile.com/exercices/exercice-francais-2/exercice-francais-3937.php>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Liste de mots. 2014. « Liste des moyens de transport : tous les moyens de transport par ordre alphabétique ». In *Liste de mots*. En ligne. <<http://www.listedemots.com/liste-moyens-transport>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Liste de mots. 2014. « Liste des sports : tous les sports par ordre alphabétique. » In *Liste de mots*. En ligne. <<http://www.listedemots.com/liste-sports>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Liste de mots. 2014. « Liste des animaux : tous les animaux par ordre alphabétique ». In *Liste de mots*. En ligne. <<http://www.listedemots.com/liste-animaux>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Liste de mots. 2014. « Liste des fruits : tous les fruits par ordre alphabétique ». In *Liste de mots*. En ligne. <<http://www.listedemots.com/liste-fruits>>. Consulté le 02 juin 2016.

- Liste de mots. 2014. «Liste des légumes : tous les légumes par ordre alphabétique». In *Liste de mots*. En ligne. <<http://www.listedemots.com/liste-legumes>>. Consulté le 02 juin 2016.
- Règles-de-jeux.com. 2016. «Règles du Qui est-ce ?». In *Règles-de-jeux.com*. En ligne. <<http://www.regles-de-jeux.com/regle-du-qui-est-ce/>> Consulté le 25 mai 2016.

À la recherche de tes connaissances

- Champion, Richard. 2012. *Konito*. France : Iello.
- Collectif. 2014. *Le petit Larousse illustré*. Paris : Larousse.
- JamesDeMers. 2012, mars. « Cheval ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/cheval-cheval-sauvage-poney-marsh-60153/>>. Consulté le 06 juin 2016.
- Julesroman. 2014, juillet. « Plage ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/coquilles-massage-thérapie-sable-792912/>>. Consulté le 06 juin 2016.
- Moorpheus. 2013, juin. « Mer ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/mer-baie-front-de-mer-plage-418742/>>. Consulté le 06 juin 2016.
- Omlets 6. 2016, mars. « Montagnes enneigées ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/neige-les-alpes-pentes-montagnes-1227855/>>. Consulté le 06 juin 2016.
- Règles-de-jeux.com. 2016. « Règle du Trivial Pursuit ». In *Règles-de-jeux.com*. En ligne. <<http://www.regles-de-jeux.com/regle-du-trivial-poursuit/>>. Consulté le 26 mai 2016.

- Romi. 2013, janvier. « Fleur ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/pavot-coquelicots-pare-1431174/>>. Consulté le 06 juin 2016.
- Tpsdave. 2012, novembre. « Maison ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/pays-bas-paysage-ciel-nuages-97830/>>. Consulté le 06 juin 2016.

À chacun de son pays d'origine

- Almak. 2016, avril. « Vermicelle ». In *Pixabay*. En ligne <<https://pixabay.com/fr/vermicelle-pâtes-produits-1282061/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- Barni1. 2013, août. « Mikado ». In *Pixabay*. En ligne <<https://pixabay.com/fr/mikado-des-bâtons-de-bois-jouer-665425/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- Ben_Kerkcx. 2013, octobre. « Zen ». In *Pixabay*. En ligne <<https://pixabay.com/fr/image-bouddha-méditation-foi-216411/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- Brett_Hondow. 2013, août. « Ping-pong ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/ping-pong-tennis-de-table-pagaies-1205609/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- Brunelli, Jean, Brigitte Cantineau, Myriam Damay et Michèle Galland. 2015. *Mosaïques 8/10 ans : Guide d'enseignement*. Coll. « Mosaïques ». Bruxelles : De Boeck, 403 p.
- Bykst. 2013, novembre. « Choucroute ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/choucroute-saucisse-manger-655062/>>. Consulté le 03 juin 2016.

- Eukalyptus. 2013, octobre. « Porte ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/porte-bleu-belle-196114/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- Extremis. 2015, avril. « Toboggan ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/toboggan-aquatique-diapositive-960318/>>. Consulté le 06 juin 2016.
- FrantisekKrejci. 2015, février. « Coffre ». In *Pixabay*. En ligne <<https://pixabay.com/fr/coffre-decoration-brun-brown-1417416/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- Gavilla. 2016, février. « Kimono ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/japon-gueisha-theatre-kabuki-1416901/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- Hans. 2010, novembre. « Calèche ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/chevaux-calèche-moule-tourisme-116884/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- Jackmac34. 2014, octobre. « Paréo ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/paréo-plage-tissus-772777/>>. Consulté le 3 juin 2016.
- Kathrina5. 2016, mai. « Véranda ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/cottage-maison-propriété-véranda-1318073/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- Olivia_Planneur. 2014, octobre. « Caramel ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/caramel-cuisine-thermomètre-644281/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- OpenClipartVectors. 2013, avril. « Judo ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/art-lutte-contre-le-gi-judo-kimono-1293108/>>. Consulté le 03 juin 2016.

- OpenClipartVectors. 2014, avril. « Boussole ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/boussole-directions-au-nord-sud-159202/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- PublicDomainPictures. 2010, décembre. « Dictionnaire ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/livre-relié-texte-pages-1798/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- PublicDomainPictures. 2010, décembre. « Estrade ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/chaises-estrade-fans-club-20083/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- PublicDomainPictures. 2010, décembre. « Bonsaï ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/bonsaï-arbre-vert-plantes-petits-316573/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- Romi. 2013, novembre. « Quiche ». In *Pixabay*. En ligne <<https://pixabay.com/fr/quiche-gâteau-de-légumes-tomates-1403459/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- StockSnap. 2015, mars. « Store ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/fenêtre-stores-décor-924985/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- Tvjoern. 2016, mai. « Edredon ». In *Pixabay*. En ligne. <<https://pixabay.com/fr/dimanche-lit-farniente-paresseux-1358907/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- Tvselleri. 2016, février. « Tiramisu ». In *Pixabay*. En ligne <<https://pixabay.com/fr/tiramisu-mousse-dessert-1186465/>>. Consulté le 03 juin 2016.
- ValerieBaron. 2014, mai. « Chacal ». In *Pixabay*. En ligne <<https://pixabay.com/fr/chacal-savane-chasse-342021/>>. Consulté le 3 juin 2016.

- Yolanda. 2013, Juillet. « Poncho ». In *Pixabay*. En ligne <<https://pixabay.com/fr/p%C3%A9rou-mammif%C3%A8re-andes-lama-hauteur-143872/>>. Consulté le 03 juin 2016.

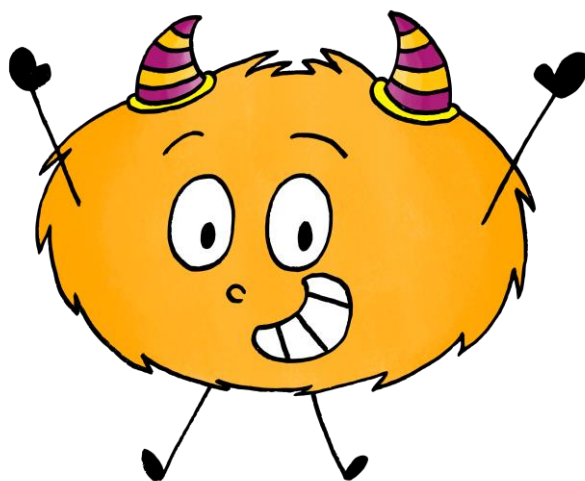
12 jeux pour devenir un as du vocabulaire

À partir du livre « Les mots oiseaux » de Marie Treps.

L'annonce d'une leçon de vocabulaire n'amène que des moues dépitées et des soupirs d'ennuis dans vos classes ?

Nous avons la solution !

Avec ces 12 jeux, vous pourrez enrichir le vocabulaire de vos élèves, sans qu'ils ne râlent. Mieux encore, ils en redemanderont.



Ce guide méthodologique ainsi que la mallette pédagogique ont été réalisés dans le cadre du Projet Professionnel de Fin d'Étude en Interculturalité — Français Langue d'Enseignement.