

1.2.3 QUEL EST-CE MOT ?

Extrait de Guide pour enseigner la lecture

Objectifs : consolider l'apprentissage du vocabulaire spécifique.

3 manches.

Matériel : une feuille pour les résultats ; un sablier.

Organisation : 2 à 4 équipes de 4 ou 5 élèves.

Préalable : construire les cartes du jeu. Ce jeu s'inspire des règles du times'up, mais :

- Contrairement au vrai jeu, les mots sont connus, les équipes ont même pu les réviser à satiété pour être plus performantes
- Les mêmes termes peuvent revenir plusieurs fois ; les multiples expositions rendent leur mémorisation plus systématique.
- Les cartes sont faites par l'enseignant.e à partir des mots dont il a souligné l'importance dans les séances précédentes, ou pendant la confection des outils récapitulatifs. Elles peuvent aussi être confectionnées par les élèves eux-mêmes.

Description du jeu

Un des membres d'une équipe tire une carte sur laquelle se trouve un mot et doit le faire deviner aux autres.

Dans la première manche, il a le droit de dire tout ce qu'il veut : donner la définition, un exemple, un synonyme, etc. sauf prononcer le mot lui-même. Quand une carte est trouvée, on en tire une autre dans le temps limité par le sablier. Il faut faire deviner le maximum de mots à ses coéquipiers dans le délai du sablier. On n'a pas le droit de refuser une carte difficile, même si elle n'est pas trouvée par les autres. Si la carte n'est pas trouvée, présenter la carte aux autres et leur demander quels mots auraient permis de la découvrir. ; l'équipe ne marque pas de point. On a un joker à utiliser pour toute la partie. La première manche s'arrête quand toutes les cartes ont été découvertes

Pour la deuxième manche : on reprend les mêmes cartes, on doit les faire deviner en ne disant qu'un seul mot.

Pour la troisième manche, il faut mimer le mot ; cette phase n'est pas indispensable mais très amusante, elle peut permettre de fixer un terme.

Si les équipes jouent simultanément ; prévoir une arbitre par équipe pour se porter garant de la régularité du jeu. C'est lui qui remplit la feuille des résultats et totalise le nombre de points remportés dans chaque manche (une carte = un point)

A la fin des trois manches l'équipe ayant réalisé le plus de points a gagné. Les arbitres se réunissent pour décider quelle est l'équipe gagnante en fonction des scores obtenus.

CHAMP LEXICAL
DE LA PEUR

★ FORÊT

FEUILLE

★ FORÊT

RACINE

★ FORÊT

TRONC

★ FORÊT

ECORCE

★ FORÊT

ARBRE

★ FORÊT

LISSE

★ FORÊT

CREUX

★ FORÊT

SOMBRE



★ FORÊT

OBSCUR

★ FORÊT

OBSERVER

★ FORÊT

BOISE

★ FORÊT

CLAIR

★ FORÊT

GLAND

★ FORÊT

CHÂTAIGNE

★ FORÊT

MARCHER

★ FORÊT

SE PROMENER