

## LES HOMOCARTES

CE2 au CM2

Jeu extrait de Guide pour enseigner le vocabulaire à l'école élémentaire  
Micheline CELLIER  
Et adapté par niveau d'expertise.

Objectifs: Acquérir du vocabulaire / discriminer des homonymes et en mémoriser l'orthographe précise.

But du jeu : Gagner le plus grand nombre de paires jumelles.

Matériel : un jeu comprenant 32 cartes rouges et 32 cartes vertes

Organisation : de 1 à 6 joueurs. Le jeu peut aussi être pratiqué seul (atelier autonome) ou en équipes concurrentes.

Chaque carte « rouge » a sa jumelle « verte » avec la même image au recto et le même mot au verso. Les élèves doivent associer un mot écrit à la bonne image en évitant le piège de l'homonymie.

Les cartes sont disposées en 2 ensembles :

**Les cartes rouges**, face visible côté **images** ;

**les cartes vertes**, face visible côté **mots**.

En groupe : Le joueur doit associer la carte image rouge avec la carte mot correspondante. Il vérifie sa réponse en retournant une seule des deux cartes rapprochées (de préférence la rouge) ; si les 2 mots sont identiques, la paire est gagnée, sinon le joueur le remet dans le jeu.

Lorsqu'il n'y a plus d'image dans le jeu, les joueurs comptent les paires gagnées ; celui qui en a le plus est le vainqueur de la partie.

Dans le jeu individuel : possibilité de limiter le temps par un sablier ou une horloge en se donnant le défi de constituer le maximum de paires en un temps limité.

Prolongement :

- Ce jeu comprend 16 couples d'homonymes mais l'enseignant.e peut en ajouter et faire d'autres cartes. Il est possible d'augmenter la difficulté en CM2 e, ajoutant des groupes plus importants d'homophones (ex : vin, vingt , vain – vert , ver , vers, verre)

Différenciation :

Pour les CM1-CM2 : le dessin peut être remplacé par la définition du mot.