

Défi-mots n°2

(listes de 10 à 18)

Groupe	Manche 1										Total 1
	Série 1	Série 2	Série 3	Série 4	Série 5	Série 6	Série 7	Série 8	Série 9	Série 10	
A.	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	
B.	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	
C.	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	
D.	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	
E.	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	
F.	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	
G.	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	

Groupe	Manche 2								Total 2
	Série 1				Série 2				
	Mot 1	Mot 2	Mot 3	Mot 4	Mot 1	Mot 2	Mot 3	Mot 4	
A.	3	3	3	3	3	3	3	3	
B.	3	3	3	3	3	3	3	3	
C.	3	3	3	3	3	3	3	3	
D.	3	3	3	3	3	3	3	3	
E.	3	3	3	3	3	3	3	3	
F.	3	3	3	3	3	3	3	3	
G.	3	3	3	3	3	3	3	3	

Défi-mots n°2

(listes de 10 à 18)

Groupe	Total 1	Total 2	Total général
A.			
B.			
C.			
D.			
E.			
F.			
G.			

Listes de mots de 10 à 18

Manche 1

Travail par groupe sur une ardoise.

On dicte 10 séries de 3 mots.

A chaque fois, l'équipe a 30 secondes pour écrire les 3 mots sur l'ardoise.

1 point par mots justes.

Séries	Mots
1	Qualité – cinquante - foule
2	Étrange – soin - intérieur
3	Classe – posséder - réveiller
4	Odeur – expression - herbe
5	Appuyer – maintenir - grave

Séries	Mots
6	Genou – impossible - promettre
7	Accompagner – sable - hiver
8	Obliger – acte - escalier
9	Moyen – police - tranquille
10	Horizon – vif - campagne

Manche 2 :

1 mot à épeler par élève de chaque groupe. (élève 1 de l'équipe A puis élève 1 de l'équipe B...)

Chaque élève passera 2 fois.

3 points par mot

	A	B	C	D	E	F	G
Élève 1	Livrer	proposer	Rêver	créer	Indiquer	observer	deviner
Élève 2	représenter	Condition	Médecin	Ensemble	Mémoire	Ignorer	moindre
Élève 3	Difficile	Prévoir	Herbe	rocher	Étoile	Matière	détendre
Élève 4	Quelqu'un	parent	événement	Conscience	quarante	français	demain

	A	B	C	D	E	F	G
Élève 1	Également	Tromper	Aider	Village	Général	Colère	immobile
Élève 2	ceci	phrase	Appartenir	Beauté	naturel	Caractère	adresser
Élève 3	Étrange	Vendre	Volonté	quinze	Fête	juste	accord
Élève 4	autrefois	Bête	unique	Habitude	Ensuite	Découvrir	seigneur

