

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS

Élaborer des significations
Lecture

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Linguistique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Savoir lire
- Maîtriser du vocabulaire
- Dégager des informations explicites et implicites



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de faire preuve d'imagination pour **associer des mots de façon à faire jaillir une idée sur une base sémantique** (mot, titre, nom de personnage, lieu...). Les élèves seront également capables de **deviner l'idée élaborée par un pair** à partir de l'association de ces mots.



Un jeu de Thierry Saeys et Yves Hirschfeld
Maison d'édition : Act in games - Prix indicatif : 25 €



De 2 à 8 élèves
30 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut associer des mots pour trouver une idée qui les rassemble.

Niveau :

- de 6 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : /
- à partir de 10 ans : découverte accompagnée vers l'autonomie

ESAR

A 410 Jeu de langage et d'expression
D303 Jeu compétitif ou coopératif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com



COMPÉTENCES



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements

Français :

- Élaborer des contenus/significations
 - Présenter un message ou y réagir
- 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
 - En pratiquant une écoute active
 - En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation.
- Relier des informations significatives du message à ses connaissances et à d'autres sources.
- Sélectionner les informations répondant à un projet.
 - Vérifier des hypothèses émises personnellement ou proposées
- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message.
 - Organiser et percevoir la progression des idées
 - Veiller à la présentation phonique du message.
- Utiliser les unités lexicales.
 - Utiliser un vocabulaire précis et adapté à la situation de communication

Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique.
- Évaluer la validité d'un énoncé.
- Élargir sa perspective.
- Reconnaître la diversité des cultures.
- Débattre collectivement.
- Décider collectivement.
- Coopérer.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Expliquer l'égalité devant la loi.

Il existe deux manières de jouer : **en mode compétitif et en mode coopératif**. Le principe est le même dans les 2 modes, mais les règles varient. Voici un aperçu du mécanisme général.

1. Placez le plateau au centre de la table et les dés à proximité.
2. Un·e élève prend 10 dés et **les lance dans la piste de dés**. Tous les élèves réfléchissent alors afin de **trouver une idée en associant plusieurs dés**. L'élève qui trouve une idée prend le·s dé·s, écrit son idée sur un bout de papier et annonce le nombre de mots qui compose son idée.
3. Les autres élèves tentent alors de **trouver son idée**.

→ Si la réponse est correcte, bravo, le jeu continue.
→ Si la réponse n'est pas correcte, une pénalité est donnée et les élèves **reçoivent un indice pour trouver l'idée**. Si malgré cet indice les élèves ne trouvent pas, cette association est perdue et le jeu continue.

L'organisation et les règles diffèrent selon le mode choisi. Nous vous invitons à lire les règles afin de mieux comprendre leurs différences.

Munissez-vous d'un sablier ou téléchargez gratuitement l'application «**10D**» pour rythmer vos parties !



- a. Pour simplifier le jeu en mode compétitif, **augmentez le temps disponible** (également paramétrable sur l'application).
- b. Pour simplifier le jeu en mode coopératif, laissez la possibilité de **faire deux propositions** avant la pénalité (deux indices sont donc donnés).
- c. Pour simplifier le jeu en mode compétitif, ne tenez pas compte du nombre de dés indiqué sur le plateau et **ne prenez que 2 dés à associer**.
- d. Créez des dés **avec le vocabulaire traité en classe** afin de le travailler.
- e. Utilisez la moitié du plateau de la version compétitive pour la version coopérative : le jeu peut alors se faire **par étapes dans le nombre de dés à associer**. Cela donne une progression plus claire dans la difficulté d'association.

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés à**

- **trouver des idées** : élaborer des brainstormings pour créer des champs lexicaux
- **visualiser** les dés à associer : limitez le nombre de dés dans la piste et/ou permettez d'aligner les dés dans un ordre précis
- **trouver un mot**
- **se mettre d'accord** en équipe et/ou à donner son idée
- **prendre l'initiative** d'une association d'idée : un tour de jeu peut être imposé



AUTOUR DU JEU

- o **Français** : champs lexicaux, vocabulaire : antonymes, synonymes (...), exprimer une idée de manière claire, expression orale, savoir écrire : orthographe des mots
- o **Citoyenneté** : se connaître, connaître l'autre, être à l'écoute des autres, gestion des débats pour choisir l'idée retenue



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Téléchargez les règles du jeu](#)

[Visionnez les règles en 5 minutes](#)

[Jouez une partie en ligne](#)





GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →											
Choisir deux dés à associer											
Comprendre les mots											
Associer un mot à un autre et écrire l'idée											
Expliciter pertinemment son choix											
Laisser un temps de parole à chacun dans le groupe											
Prendre la parole devant les autres											
Tenir compte de l'avis des autres											
Pratiquer une écoute active											
Respecter les consignes											
Être fair-play											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de choisir deux dés à associer.



2. Je suis capable de comprendre les mots.



3. Je suis capable d'associer un mot à un autre et écrire l'idée.



4. Je suis capable d'expliquer pertinemment mon choix.



5. Je suis capable de prendre la parole devant les autres.



6. Je suis capable de tenir compte de l'avis des autres.



7. Je suis capable de laisser un temps de parole à chacun dans le groupe.



8. Je suis capable d'être fair-play.



9. Je suis capable de pratiquer une écoute active.



10. Je suis capable de respecter les consignes.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à se poser les bonnes questions pour trouver une idée.



En lisant les mots, puis-je trouver :

- Un synonyme ?
- Un antonyme ?
- Un champ lexical autour de mots ?
- Un souvenir, une anecdote ?

