

Les homocartes

Cf : M. Cellier – Guide pour enseigner le vocabulaire

Objectif :	Discriminer des homonymes et en mémoriser l'orthographe.
-------------------	--

Notion abordée :	Homonymie
-------------------------	-----------

Type de jeu :	Jeu d'association
----------------------	-------------------

Matériel :	32 cartes rouges / 32 cartes vertes
-------------------	-------------------------------------

Règle du jeu :	<p><u>But du jeu</u> : Gagner le plus grand nombre de paires de cartes jumelles.</p> <p>- Un jeu d'homocartes est composé de 32 cartes rouges et 32 cartes vertes : 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 l'image qui correspond en évitant le piège de l'homonymie.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Faire des équipes de 2 à 4 joueurs.2. Les cartes sont disposées en deux ensembles : les cartes rouges, face visible côté image et les cartes vertes face visible côté mots.3. Le joueur doit rapprocher la carte image rouge avec la carte mot verte correspondante. Il vérifie sa réponse en retournant une seule des deux cartes rapprochées (<i>de préférence la carte rouge</i>).4. Si les deux mots sont identiques, la paire est gagnée. Sinon, le joueur la remet dans le jeu. <p>⇒ <i>Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le jeu, les joueurs comptent les paires gagnées, celui qui en a le plus est vainqueur de la partie.</i></p>
-----------------------	--

Variantes :	<p>- Ce jeu peut se faire en individuel : avec une contrainte temps (sablier ou timer) en se donnant le défi de composer un maximum de paires en un temps limité.</p> <p>- Réduire ou augmenter le nombre de paires.</p>
--------------------	--



















Remarques :	Ce jeu permet d'aborder les homonymes de façon ludique et ainsi d'accroître la motivation des élèves.
--------------------	---

Dominos des synonymes ou des antonymes

Cf : M. Cellier – Guide pour enseigner le vocabulaire

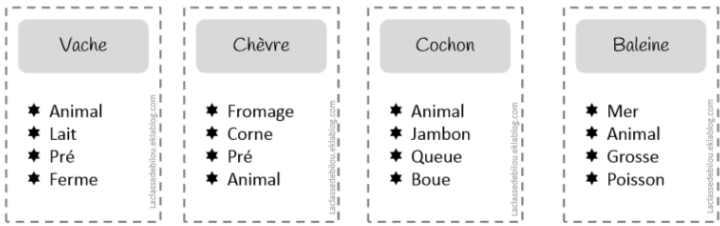
Objectif :	Aider la rétention des mots appris
Notion abordée :	La synonymie / L'antonymie
Type de jeu :	Jeu de répétition
Matériel :	Jeu de 13 dominos

Règle du jeu :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Constituer des binômes. Distribuer à chaque binôme une enveloppe avec les dominos. 2. Les deux joueurs se distribuent tous les dominos, le seul restant est celui du départ. <ol style="list-style-type: none"> 1. Chacun, à tour de rôle, essaie de placer les dominos. <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Si un joueur ne peut pas jouer, il passe son tour à son camarade. ⇒ Le premier qui a posé tous ses dominos a gagné.
-----------------------	---

Variantes :	<ul style="list-style-type: none"> - Possibilité d'aborder la synonymie ou l'antonymie. - Possibilité de travailler sur un champ lexical (mot ou devinette / dessin) comme par exemple les instruments, les métiers... - Pour les non-lecteurs, on pourra utiliser des dominos illustrés (par exemple sur les antonymes avec Monsieur/Madame) - Réduire ou augmenter le nombre de dominos 	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">Il soigne les gens malades.</td> <td style="width: 50%; text-align: center;"></td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">Il distribue le courrier dans les boîtes aux lettres et il apporte les colis.</td> <td style="width: 50%; text-align: center;"></td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">bruit </td> <td style="width: 50%;">sale </td> </tr> <tr> <td style="width: 50%;">propre </td> <td style="width: 50%;">gentil </td> </tr> </table>	Il soigne les gens malades.		Il distribue le courrier dans les boîtes aux lettres et il apporte les colis.		bruit 	sale 	propre 	gentil 
Il soigne les gens malades.										
Il distribue le courrier dans les boîtes aux lettres et il apporte les colis.										
bruit 	sale 									
propre 	gentil 									

Taboo

Objectif :	Construire des réseaux de mots.
Notion abordée :	Aspect sémantique (approche du champ lexical)
Type de jeu :	Jeu d'association
Matériel :	Cartes de jeu (mot à faire deviner + 4 mots interdits) + sablier

Règle du jeu :	<p><u>But du jeu</u> : Faire deviner à la classe un mot sans utiliser les mots interdits</p> <ol style="list-style-type: none">1. Faire des équipes (4 ou 5 élèves). Pour chaque équipe, un élève « arbitre-vérificateur » est désigné. → <i>Peut également se jouer en classe entière.</i>2. Le sablier est retourné, le joueur doit faire deviner le plus de mots possible à ses équipiers dans le temps imparti en n'utilisant pas les mots interdits. Si jamais le joueur utilise un mot interdit, l'élève « vérificateur » crie « Taboo ! » et le tour s'arrête.3. L'équipe gagne un point par mot deviné. 
-----------------------	--

Variantes :	<ul style="list-style-type: none">- On peut réduire ou augmenter le nombre de mots interdits- On peut donner des contraintes : faire deviner en utilisant uniquement des mots (des synonymes, des antonymes, champ lexical...).
--------------------	--

Remarques :	Ce jeu d'expression verbale fait appel au vocabulaire. Il requiert la connaissance des différents sens des mots. Les mots interdits sont les plus fréquemment associés aux mots recherchés.
--------------------	---