


Seul contre tous

cf. Lectorino-Lectorinette

| | |
|-------------------------|---|
| Objectif : | Réutiliser, dans des contextes variés, un mot rencontré précédemment. |
| Notion abordée : | Le sens d'un mot (variante : polysémie / homophonie) |
| Type de jeu : | Jeu de recontextualisation |
| Matériel : | Corpus de mots rencontrés précédemment |

| | |
|-----------------------|--|
| Règle du jeu : | <p><u>But du jeu</u> : multiplier les occasions de réemploi du vocabulaire étudié afin de le fixer en mémoire.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Les élèves et l'enseignant choisissent un mot nouveau appris lors de la séance précédente (mot cible).2. Pendant un temps donné (3 mn, 5 mn, 6 mn...), à chaque fois qu'un élève parviendra à utiliser ce mot ou cette expression à bon escient, dans un énoncé oral, la classe marquera un point. Chaque fois que le mot sera utilisé à tort, elle perdra un point.3. Les règles sont les mêmes pour l'enseignant. <p>⇒ <i>Si le mot est mal utilisé, la classe perd un point</i> ⇒ <i>On compte les points au fur et à mesure (comme ci-dessus).</i></p>  |
|-----------------------|--|

| | |
|--------------------|--|
| Variantes : | <ul style="list-style-type: none">- Une fois que le jeu est maîtrisé, possibilité de faire des équipes.- Le temps- Possibilité d'aborder l'homophonie et la polysémie. |
|--------------------|--|


| | |
|--------------------|--|
| Remarques : | <p>Ce jeu s'inspire de l'ouvrage « Lectorino Lectorinette » qui le propose à la suite d'une séance intitulée « le mot cible » : Pour être compris et réutilisé, un même mot doit avoir été vu plusieurs fois.</p> <p><i>Chaque fois qu'un mot ou expression est expliqué en classe, le mot « cible » est noté au tableau.</i></p> <p>→ <i>en fin de séance, les mots notés au tableau sont relus à haute voix et leur contexte est rappelé par les élèves, l'enseignant note un synonyme ou une explication succincte en face.</i></p> <p>→ <i>plus tard dans la journée, l'enseignant efface les mots cibles (les explications restent visibles) et les élèves doivent les retrouver.</i></p> |
|--------------------|--|

Jeu du Mistigri

Cf : Eduscol

| | |
|-------------------------|--|
| Objectif : | Construire un réseau de mots en ajoutant un suffixe diminutif. |
| Notion abordée : | Approche de la dérivation |
| Type de jeu : | Jeu d'association |
| Matériel : | 24 (ou 12) cartes-mots illustrées + 24 (ou 12) cartes suffixes |

| | |
|-----------------------|---|
| Règle du jeu : | <p><u>But du jeu</u> : Former de nouveaux mots en ajoutant un suffixe diminutif.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Faire des équipes de 4 ou 6 joueurs.2. Distribuer 6 cartes à chaque joueur : 3 mots et 3 suffixes.3. Les joueurs posent toutes les paires qui permettent de former un mot en -ette.4. Ensuite chaque joueur pioche dans le jeu de son voisin de gauche et pose les paires qu'il réussit à faire. <p>⇒ <i>Le joueur qui a posé toutes ses cartes a gagné.</i></p> |
|-----------------------|---|

| | |
|--------------------|--|
| Variantes : | <p>- Augmenter le nombre de cartes par joueur.</p> <p>- Possibilité de le proposer avec des préfixes pour former des contraires.</p>  |
|--------------------|--|