

Les zones

Cf : M. Cellier – Guide pour enseigner le vocabulaire

Objectif :	Identifier la catégorie induite par un mot.
Notion abordée :	Aspect disciplinaire
Type de jeu :	Jeu de catégorisation
Matériel :	Étiquettes mots : Reprendre les mots d'une corolle lexicale travaillée en classe
Règle du jeu :	<ol style="list-style-type: none">1. L'enseignant définit 4 thèmes et délimite quatre zones au sol.2. L'enseignant annonce un mot ou une expression et les élèves doivent se rendre dans la zone correspondante.3. Le meneur de jeu donne un autre mot et les participants se déplacent à nouveau dans la bonne zone. <p><i>Exemple : Séquence sur le vocabulaire rencontré en science, 4 zones sont tracées ou délimitées au sol (les os et les muscles, le régime alimentaire des animaux, la découverte des arbres, les états de l'eau)</i> <i>L'enseignant dit « solidification », les élèves doivent se rendre dans la zone « les états de l'eau »</i></p> <p><i>Autre exemple : Séquence sur les émotions, 4 zones (joie, colère, tristesse, peur).</i> <i>L'enseignant dit « chagrin », les élèves se rendent dans la zone tristesse.</i></p>
Variantes :	<ul style="list-style-type: none">- Chaque élève reçoit une étiquette avec un mot différent ou une expression et doit se rendre dans la zone concernée. Les élèves regroupés comparent leurs étiquettes et valident leur choix. → Pour les élèves non lecteurs, on utilisera des cartes illustrées.- Pour la dérivation, distribuer des mots appartenant à trois familles différentes et tracer une zone pour chaque famille. Les élèves doivent alors se regrouper par famille et identifier le radical.- On peut également proposer trois zones : une pour les mots dérivés avec l'ajout d'un préfixe, une autre pour l'ajout d'un suffixe, et une dernière pour l'ajout des deux. → Les élèves doivent se regrouper en fonction de la formation du mot, il s'agit alors d'observer la morphologie des mots et non de travailler sur le sens.
Remarques :	Ce jeu permet de travailler toutes les notions lexicales. <ul style="list-style-type: none">- Entrée sémantique : les émotions (joie, colère, tristesse, peur), les transports (aérien, routier, ferroviaire, maritime), les aliments...- Entrée disciplinaire : les mathématiques, les sciences, l'histoire, la géographie, les arts...

1, 2, 3 quel est ce mot ?

Cf : M. Cellier – Guide pour enseigner le vocabulaire

Objectif :	Consolider l'apprentissage du vocabulaire spécifique.
Notion abordée :	Vocabulaire spécifique d'un domaine disciplinaire
Type de jeu :	Jeu de répétition
Matériel :	25/30 cartes mots, sablier
Règle du jeu :	<p><u>But du jeu</u> : Faire découvrir un mot à son équipe en trois manches.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Répartir les élèves par équipes. Chaque équipe dispose du même nombre de cartes.2. Un des membres d'une équipe tire une carte sur laquelle se trouve un mot et doit le faire deviner aux autres dans le temps imparti (sablier). <p><u>Manche 1</u> : l'élève a le droit de dire tout ce qu'il veut (donner la définition, un exemple...) sauf prononcer le mot lui-même. Quand une carte est trouvée, on en tire une autre... Un point par mot trouvé. ⇒ <i>Si la carte n'est pas trouvée, on la présente au groupe, et on demande quels mots auraient permis de la découvrir.</i></p> <p><u>Manche 2</u> : On reprend les mêmes cartes mais on doit les faire deviner en ne disant qu'un seul mot.</p> <p><u>Manche 3</u> : Il faut mimer le mot (phase facultative).</p>
Variantes :	<ul style="list-style-type: none">- Prévoir un arbitre par équipe pour comptabiliser le nombre de points si les équipes jouent simultanément.- Le temps.- Pour les non-lecteurs, proposer des cartes illustrées.- Commencer avec un nombre réduit de cartes simples et sur un même domaine, puis en ajouter progressivement (plus complexes) en mélangeant les domaines disciplinaires par exemple...
Remarques :	<p>Ce jeu s'inspire des règles du Times'up, mais :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les mots sont connus, les équipes ont pu les réviser en amont.- Les mêmes termes peuvent revenir plusieurs fois (cela rendra la mémorisation plus systématique)- Les cartes sont faites par l'enseignant à partir des mots dont il a souligné l'importance dans les séances précédentes, ou pendant la confection des outils récapitulatifs. <p>➔ <i>Elles peuvent être aussi confectionnées par les élèves eux-mêmes.</i></p>

