

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



- Expression verbale
- Communication
- Conscience phono-graphémique
- Vocabulaire

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Verbale / Linguistique



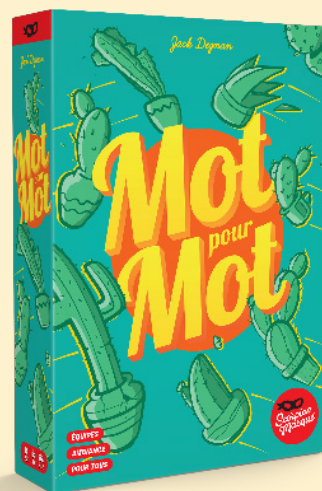
PRÉREQUIS

- Association de lettres
- Conscience phonologique
- Savoir lire
- L'alphabet



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables d'**épeler des mots** correctement, en fonction d'une catégorie imposée. Ceci dans le but d'être la première équipe à **envoyer 5 lettres** (« cactus ») **dans le camp adverse**, en les sortant du plateau.



Un jeu de Jack Degnan
Maison d'édition : Scorpion Masqué



de 2 à 12 élèves
20 minutes



Descriptif :

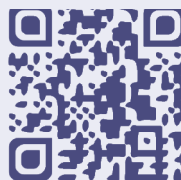
Dans ce jeu, il faut, en équipe, envoyer cinq lettres dans le camp adverse en épelant des mots.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- à partir de 8 ans : en découverte accompagnée
- à partir de 10 ans : en autonomie avec aide au besoin

ESAR

A 410 Jeu de langage et d'expression
D 402 Jeu coopératif et compétitif



SCAN ME

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



COMPÉTENCES

Transversales :

- Être ouvert aux autres
- 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.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Français :

- **Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :**
 - adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.
- **Élaborer des significations :**
 - Gérer la compréhension du document pour : Dégager les informations explicites.
- **Orienter son écrit en fonction de la situation de communication :**
 - En tenant compte des critères suivants : du projet, du contexte de l'activité.
- **Élaborer des contenus :**
 - Rechercher et inventer des idées, des mots.
 - Utiliser les unités grammaticales et lexicales :
 - Utiliser un vocabulaire précis et adapté à la situation de communication.
 - Orthographier les productions personnelles.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Élargir sa perspective.
- Débattre collectivement.
- Décider collectivement.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. Mise en place

Formez 2 équipes et placez-les face à face.

Placez le plateau et les 17 lettres « cactus » correspondantes sur leur silhouette au centre de la table ainsi que le sablier et le paquet de cartes à côté du plateau.

Chaque équipe désigne un capitaine.

Déterminez au hasard, l'équipe qui commence et donnez le jeton « Première équipe » à cette dernière.

Le jeu se joue à tour de rôle.

2. Tour d'une équipe

A tour de son équipe, le capitaine doit :

- tirer une carte catégorie et la lire à voix haute,
- retourner le sablier (30 secondes),
- s'accorder avec son équipe sur un mot,
- épeler le mot et pousser chaque lettre d'une case vers l'équipe adverse.

Lorsqu'une lettre sort du plateau, elle ne peut plus être déplacée mais peut être utilisée.

C'est alors à l'équipe suivante de jouer.

Les mots autorisés

- doivent être en un seul mot,
- doivent être en français (sauf certaines catégories),
- peuvent être des noms propres,
- peuvent être des pluriels pour certaines catégories,
- peuvent être des mots composés s'ils s'écrivent avec un trait d'union.
- Les mots ne peuvent être utilisés qu'une seule fois durant la partie.

Contestation par l'équipe adverse

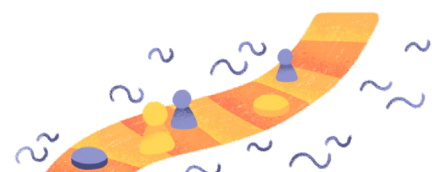
L'équipe adverse peut contester l'orthographe et/ou la catégorie après le déplacement, par l'équipe active, de toutes les lettres du mot.

- Si l'orthographe du mot est juste, l'équipe adverse passe un tour. L'équipe active rejoue immédiatement.
- Si l'orthographe ou la catégorie sont fausses, l'équipe active remet toutes les lettres dans l'état où elles étaient au début de son tour. Elle perd alors son tour.

3. Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'une équipe a envoyé au moins 5 lettres « cactus » dans le camp adverse et que les équipes ont joué un nombre égal de tour.

L'équipe qui a envoyé le plus de lettres dans le camp adverse remporte la partie.



POUR JOUER AUTREMENT

- a. **Pour appréhender le jeu :**
 - Faire vivre des parties en groupe classe.
 - Permettre élèves d'écrire, sur une ardoise, le mot choisi avant de l'épeler.
 - Jouer sans le sablier.
 - Permettre le choix de la catégorie.
- b. **Jouer en imposant des catégories** en fonction de la vie de la classe.
- c. **Jouer en imposant un nombre de lettres** dans le mot.
- d. **Changer de capitaine** à chaque tour de jeu.
- e. **Épeler en duo** : le capitaine épèle le mot pendant que l'autre pousse les lettres « cactus » sur le plateau.
- f. **Préparer les mots d'une dictée** en utilisant le jeu comme support.
- g. **Créer de nouvelles cartes catégories.**
- h. **Créer des devinettes** pour découvrir un mot à épeler.
- i. **Faire des parties plus longues** en sortant 6 lettres « cactus » comme proposé dans la règle.



AUTOUR DU JEU

- o **Français** : les préfixes, les suffixes, la nature des mots, la racine des mots, les contraires, les différentes orthographes d'un même son, les familles des mots, l'utilisation du dictionnaire ; de l'Eureka, la polysémie des mots, le vocabulaire, l'orthographe d'usage, les champs lexicaux, les homophones, les homonymes, les homographes.
- o **Éducation Civique et Morale** : se connaître, connaître l'autre, être à l'écoute des autres, gestion des débats pour choisir l'idée retenue.
- o **Fonctions exécutives** : l'inhibition, l'impulsivité.



EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

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 :

1. **Trouver des mots faisant partie de la catégorie imposées :**
 - Élaborer des brainstormings pour travailler le champ lexical des catégories.
2. **Épeler le mot choisi :**
 - Laisser les élèves écrire le mot avant d'épeler.
3. **Orthographier correctement le mot :**
 - Permettre de consulter un « Eureka » ou un « dictionnaire ».
 - Arrêter le sablier, le temps de se mettre d'accord sur l'orthographe du mot.
4. **Se concentrer sur les lettres à pousser vers l'équipe adverse pour tenter de gagner :**
 - Revenir sur les parties jouées et débriefer sur la stratégie la plus pertinente à adopter.
5. **S'accorder sur le choix du mot en équipe :**
 - Inviter les élèves à mettre en évidence la pertinence d'un mot par rapport à une autre. L'adulte mène le débat tout au long de la partie.
 - Jouer sans le sablier.
6. **Gérer la frustration face aux erreurs réalisées.**
7. **Gérer le temps imparti.**
 - Supprimer le sablier.
 - Proposer deux temps de sablier.

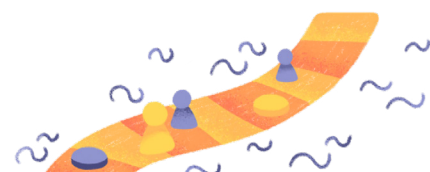


RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)





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 →

Lire la carte catégorie										
Choisir un mot en fonction de la catégorie										
Orthographier correctement les mots choisis										
Épeler correctement le mot choisi										
Retrouver les lettres sur le plateau										
Gérer le temps du sablier										
Gérer la frustration due au manque de temps										
Gérer la frustration due la pertinence du mot choisi										
Tenir compte de l'avis des autres										
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 lire la carte catégorie



2. Je suis capable de choisir un mot en fonction de la catégorie



3. Je suis capable d'orthographier correctement les mots choisis



4. Je suis capable d'épeler correctement le mot choisi



5. Je suis capable de retrouver les lettres sur le plateau



6. Je suis capable de gérer le temps du sablier



7. Je suis capable de gérer ma frustration par rapport au manque de temps



8. Je suis capable de gérer ma frustration par rapport à la pertinence du mot choisi par l'équipe



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



10. Je suis capable de respecter les consignes



11. Je suis capable d'être fair-play

