

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS

Mémorisation  
Orthographe d'usage  
Vocabulaire

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Verbale/linguistique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



## PRÉREQUIS

- o Savoir lire
- o Conscience grapho-phonémique
- o L'alphabet



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **lire le mot-trésor** et de **le recréer à l'aide des 26 cartes alphabet** le plus rapidement possible. Pour se faire, ils devront déposer dans le coffre un maximum de lettres qui composent le mot en les énumérant à haute voix.



Un jeu d'Erwan Morin

Maison d'édition : Le Droit de Perdre - Prix indicatif : 18€



pour 2 à 5 élèves  
20 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut reconstituer le mot-trésor le plus rapidement possible à l'aide de ses cartes « Lettre » .

### Niveau :

- à partir de 7 ans : découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie

### ESAR

A 410 Jeu de langage et d'expression  
D 301 jeu compétitif  
E 401 mémoire orthographique

### Label :

ÉDUCAFlip 2021



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches  
[Un jeu] dans ma classe



## COMPÉTENCES

### Transversales :

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

### Français :

- o Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :
  - Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.
- o Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication :
  - Du projet, du contexte de l'activité.
  - Du support matériel.
- o Utiliser les unités grammaticales et lexicales :
  - Orthographier les productions personnelles.

### Mathématiques :

- o Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.

### Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- o Construire un raisonnement logique.
- o Renforcer l'estime de soi et celle des autres.

### Avant de commencer :

Speed Letters propose un mode de jeu « classique » et un mode de jeu « junior ».

Nous vous proposons d'utiliser en classe dans un premier temps **le mode « junior »** à 3 ou 4 joueurs, qui permet de jouer avec des mots plus accessibles.

Un mode 2 joueurs est disponible avec quelques adaptations (voir règles).



## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. **Placez au centre de la table, la boîte vide** qui sert de coffre au trésor ainsi que la pile de cartes « Trésor Junior », les perles et les pépites.

**Chaque élève choisit ses 26 cartes « lettre »** de même couleur. Il retire les lettres z, w, k, j, x et y, les mélange et les pose faces cachées devant lui. Une partie se joue en 5 tours.

2. **Lors du premier tour, retournez une carte « Trésor Junior » et lisez le premier mot** de la liste à reconstituer et placez-la face cachée dans le coffre.

Les élèves mettent les mains dans le dos et comptent « 3, 2, 1, GO ! ». Au signal, ils récupèrent les cartes « Lettre » et peuvent commencer à **déposer, le plus rapidement possible, les lettres qui composent le mot-trésor** en les énumérant à haute voix.

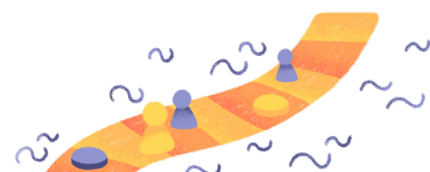
3. **Lorsque plus aucun élève ne veut déposer de carte « Lettre », retirez les cartes du coffre** et retournez-les en bloc. La carte « Trésor » apparaît en haut du paquet avec le mot à reconstituer. Posez celle-ci au centre de la table.

Procédez alors au décompte de points : Un élève révèle les cartes « Lettre » une par une et les place dans le bon ordre. **Dès qu'une lettre trouve sa place dans le mot-trésor, il pose une pierre précieuse** dessus en distribuant d'abord les perles (1 point), puis les pépites (2 points).

Quand la dernière carte du paquet a été révélée, chaque élève récupère les pierres précieuses qui se trouvent sur les cartes de sa couleur et compte ses points en tenant compte également des points malus (voir encadré p.3).

L'élève ayant le plus de points remporte la carte « Trésor ».

Commencez le tour suivant en prenant le deuxième mot de la carte « Trésor » piochée. Et ainsi de suite jusqu'au 5ème tour.



### Attention !

- Toute lettre déposée en trop sera synonyme de malus. L'élève devra alors, rendre une pierre précieuse gagnée en commençant par la valeur la plus élevée.
- Seules les lettres en double dans le mot peuvent être déposées deux fois.
- Plus une lettre est déposée tardivement, plus elle a de chance de valoir le double de points.

- d. **Lors d'un cours de langue étrangère**, le jeu peut être adapté pour travailler le vocabulaire de différents thèmes.
- e. **Proposer de jouer en mode « speed »** : Chaque élève pioche une carte « Trésor » et doit, au top départ, recomposer le plus rapidement possible son mot à l'aide de ses cartes « Lettre ».



## 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** :

- o **Mémoriser l'orthographe du mot** :
  - Voir point « a » dans « Pour jouer autrement ».
  - Évoquer les lettres qui constituent le mot-trésor.
  - Écrire le mot-trésor sur une ardoise.
- o **Mémoriser les lettres déjà annoncées** :
  - Voir point « b » dans « Pour jouer autrement ».
- o **Être rapide**

## POUR JOUER AUTREMENT

- a. **Lors des premières parties, laisser un temps** pour mémoriser le mot-trésor à chacun.
- b. **Pour appréhender le jeu** :
  - Permettre à l'élève de jouer en solo.
  - Faire jouer en binôme : faire noter, par l'un des élèves, les lettres déjà annoncées et faire dire celles qui manquent.
- c. **Pour travailler le vocabulaire orthographique de base** :
  - Créer des listes de mots en fonction de la vie de la classe
  - Chercher les définitions des mots posant des difficultés de compréhension
  - Proposer de jouer à la manière de « Time's up » :
    1. Apprendre les définitions
    2. Dire la définition et trouver le mot
    3. Composer le mot comme dans le jeu de base
  - Réaliser une course de « vitesse » afin de faire vivre le jeu avec leur corps. Faire se déplacer les élèves au centre de la pièce/salle de gym afin qu'ils déposent les lettres une à une et forment ainsi le mot-trésor comme convenu dans la règle.



## AUTOUR DU JEU

- o **Français** : les préfixes, les suffixes, la nature des mots, la racine des mots, les contraires, les sons, les familles des mots, l'ordre alphabétique, l'utilisation du dictionnaire, la polysémie des mots, le vocabulaire, l'orthographe d'usage.

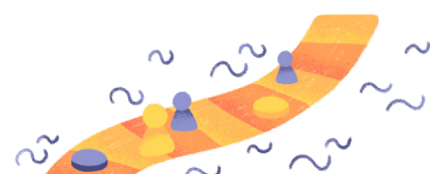


### RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Téléchargez les règles](#)

[Voir les règles en 5 minutes](#)

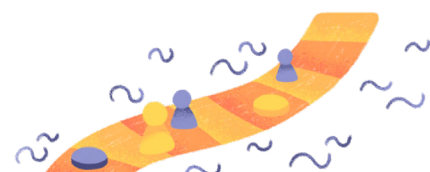




# GRILLE D'OBSERVATION

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 le mot-trésor											
Mémoriser l'orthographe du mot-trésor											
Être rapide											
Identifier et nommer les lettres											
Mémoriser les lettres déjà annoncées dans le coffre											
Compter ses points (bonus et malus)											
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 le mot-trésor.



2. Je suis capable de mémoriser l'orthographe du mot-trésor.



3. Je suis capable d'être rapide.



4. Je suis capable d'identifier et nommer les lettres.



5. Je suis capable de mémoriser les lettres déjà annoncées dans le coffre.



6. Je suis capable de compter mes points (bonus et malus).



7. Je suis capable de respecter les consignes.



8. Je suis fair-play.



9.



10.



11.



12.

