

FICHE DIDACTIQUE

Nom de l'outil : LES MOTS MELANGES

*Domaine : Observation réfléchie de la langue -
Lecture / Ecriture*

*Cycle (ou classe) : 3 (mais peut être
adapté au cycle 2)*

1. Situation dans l'apprentissage

Cet outil, dont les fiches peuvent être réalisées sous forme de questionnaire (de sciences, géographie) ou sans domaine précis (mais permettant l'utilisation du bagage lexical des élèves) est à insérer dans le cadre d'un plan de travail ou parallèlement à un travail de révision.

Il présente la particularité de pouvoir être réactualisé au gré de la progression dans une séquence.

2. Compétences visées

Les compétences visées sont : **le réinvestissement et l'utilisation du bagage lexical, le réinvestissement du vocabulaire spécifique à une discipline** (dans le cadre de questionnaires) et « **savoir utiliser un dictionnaire pour retrouver la définition d'un mot dans un emploi donné** » (surtout en cas de doute sur l'orthographe).

3. Objectifs poursuivis

Les objectifs poursuivis sont :

- la manipulation des lettres proposées dans le tirage pour parvenir à la bonne réponse
- développer l'observation : pour que la proposition de l'élève soit compatible avec les lettres du tirage.
- accepter les règles du jeu et respecter son adversaire.
- S'il est choisi d'intégrer un animateur, être capable d'assumer (et d'aller au bout de) sa fonction : annoncer les lettres du tirage, valider ou non les réponses des joueurs, annoncer le score.

4. Description de l'outil

Le matériel se compose :

- d'une planche de jeu de 60 x 40 cm (avec deux lignes de neuf compartiments).
 - de 110 lettres : 70 consonnes et 40 voyelles
 - de fiches « indices » et « définitions » (à actualiser au gré de la progression dans une séquence)
 - de feuilles de petit format permettant d'inscrire le score
- Les fiches « indices » correspondent au thème du tirage (« nous cherchons... un sport, un animal, une couleur, un métier »)
 - Les fiches « définitions » correspondent à la définition du mot recherché.

Photo de l'outil



5. Règles d'utilisation

Si le mode de jeu individuel est choisi, il faut alternativement utiliser les cartes « Indices » et « Définitions ».

Un exemple de carte se présente ainsi : en l'occurrence, une carte définition.

Pose les lettres :

B.R.E.V.I.H.O.R.E.

**Se dit d'un animal dont la nourriture
est d'origine végétale.**

L'enfant pose les lettres et doit trouver le mot correspondant, en l'occurrence HERBIVORE.

Si l'élève trouve la réponse, il marque le nombre de points correspondant au nombre de lettres du tirage : ici, neuf points.

Si le mode « un contre un » est choisi, le principe reste identique. Mais, cette fois, l'arbitre (l'animateur) annonce le tirage, la définition ou l'indice et valide la réponse.

Deux possibilités pour jouer sont alors possibles : - soit le duel de rapidité où l'élève qui trouve le premier marque.

- soit les deux enfants disposent d'une ardoise et ont une minute pour trouver et écrire leur réponse. Si les deux élèves trouvent la bonne réponse, il marque tous les deux.

Variable : Si le mot proposé est juste mais mal orthographié, l'élève marque les points correspondant à la longueur du mot mais un point est enlevé. En revanche, si durant la manche,

toutes les propositions sont correctement orthographiées, un point de bonus au score final est accordé.

Pour les deux modes de jeu, une manche se déroule en six coups.

6. Variables didactiques et prolongements

Comme mentionné ci-dessus, les fiches peuvent faire l'objet de questionnaires spécifiques à une discipline : questionnaires de sciences, de géographie, ...

Il peut être intéressant également d'organiser en classe des ateliers de création de tirages (questionnaires ou « divers »).

7. Analyse

(la naissance de cet outil, l'analyse de sa mise en œuvre avec les élèves et les remédiations éventuelles)

Cet outil s'inscrit dans le cadre d'un mémoire professionnel sur les jeux de mots et de lettres.

Il a été créé à l'occasion d'un grand championnat (intitulé « Des jeux et des mots ») organisé dans une classe de CE2.

Le plateau de jeu a servi lors de la grande finale enregistrée le 29 mars 2007 au centre audiovisuel du collège Fénelon.

La démarche qui a permis d'aboutir à cet outil est la suivante : des activités autour de jeux poétiques ont introduit ce projet (l'acrostiche, le pacrostiche et le lipogramme). Cela permettant de « jongler » avec son propre bagage lexical dans le cadre d'un projet d'écriture (écrire un texte d'environ quatre lignes sans utiliser la lettre « i »). Puis un temps plus long a été accordé à la familiarisation avec l'anagramme (celle-ci demandant un temps d'adaptation plus long aux élèves).

Le principe du jeu a ensuite été élaboré par les élèves en classe (après quelques semaines d'activités d'entraînement).

Cet outil peut aussi être utilisé comme un outil de remédiation : celui-ci permettant de réinvestir, dans le cadre d'une révision, le vocabulaire spécifique à une discipline.

L'outil présente la particularité de pouvoir être utilisé individuellement. L'enfant (en accord avec l'enseignant) choisit et propose le(s) questionnaire(s) qu'il veut travailler.

Cet outil a suscité un réel enthousiasme dans la classe. Ce qui m'incite à pouvoir le réutiliser dans mes futures classes.