

FICHE DIDACTIQUE

Nom de l'outil : « *Mais qu'est-ce ?* »

Domaine : pluridisciplinaire

Cycle : 1, 2, 3

1. Situation dans l'apprentissage

Entraînement/ réinvestissement.

2. Compétences visées

Géométrie cycle 3 : reconnaître de manière perceptive une figure plane, en donner le nom, vérifier son existence en ayant recours aux propriétés.

Découverte du monde (grandeurs et formes) cycle 1 : reconnaître, classer et nommer des formes simples (carré, triangle, rond...)

ORL cycle 3 : trouver le présent, le passé composé, l'imparfait, le futur des verbes réguliers.

Découverte du monde cycle 1 : reconnaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions (locomotion)

Littérature de jeunesse cycles 2 et 3 : évoquer, à propos de quelques grandes expériences humaines, un texte lu ou raconté par le maître.

3. Objectifs poursuivis

Géométrie : connaître les propriétés des figures géométriques simples.

Découverte du monde : nommer les formes géométriques simples.

ORL : utiliser l'expression verbale : différents modes, différentes formes de conjugaison.

Découverte du monde : caractériser un animal.

Littérature de jeunesse : savoir mettre en réseau des œuvres littéraires.

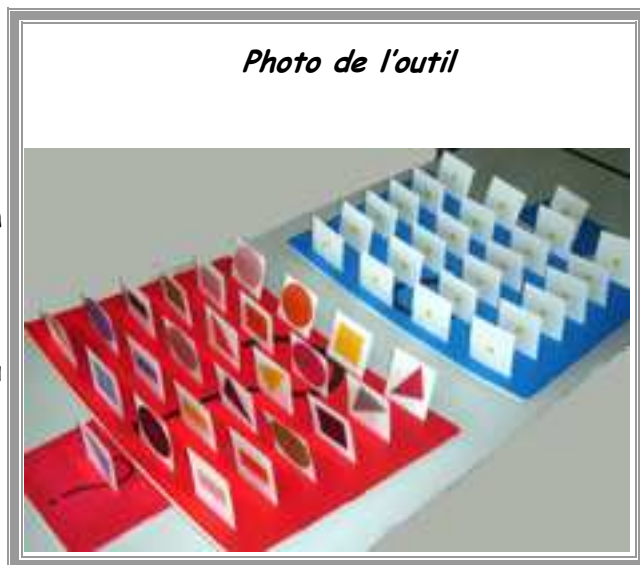
4. Description de l'outil

Deux supports de jeu (un pour chaque joueur) comprenant 24 entailles pour insérer des cartes.

Jeux de 24 cartes au moins (3 jeux par discipline : un pour chaque plateau et un pour la pioche)

Pour le jeu collectif (cycle 1) : un drap à suspendre au tableau, avec des scratchs pour positionner les différentes formes géométriques.

Photo de l'outil



5. Règles d'utilisation

Se joue à 2. Chaque élève dispose d'un plateau de jeu. Ils placent les plateaux devant eux de manière à ce qu'ils ne puissent pas voir le jeu de leur adversaire.

Ils disposent les cartes dans les entailles des supports.

Ils prennent chacun une carte dans la pioche, sans la montrer.

L'objectif est ensuite de deviner la carte que l'adversaire a piochée en posant des questions fermées. Attention : l'élève ne doit pas nommer l'objet, l'image (...) dans sa question.

Les élèves posent une question chacun leur tour.

Selon la réponse qu'ils obtiennent à leur question, ils vont pouvoir faire des déductions et retirer ainsi du jeu les cartes ne répondant pas aux critères.

Le premier qui a deviné la carte que possède son adversaire a gagné.

6. Variables didactiques et prolongements

On pourrait réaliser ce jeu en collectif :

Les images seraient alors plus grandes, et disposées à l'aide de velcros sur un grand carré de tissu, ou tout simplement au tableau avec de la pâte à fixe.

L'enseignant, puis par la suite un élève, choisit une carte à faire deviner et le reste du groupe classe doit poser des questions fermées pour trouver de quelle image il s'agit.

7. Analyse

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

A la base nous avons pensé à un moyen de réinvestir les notions découvertes en géométrie lors du stage filé en CM1 et en PS. (le jeu a d'ailleurs été mis en place en PS, en collectif)

D'autre part, lors d'un stage en cycle 2 où la littérature de jeunesse était totalement inexistante, il nous a semblé intéressant de créer un outil pour favoriser le langage autour des albums et la mise en réseau des différentes lectures.

Cet outil est facile d'utilisation pour les élèves car il est basé sur un jeu existant déjà dans le commerce (le « Qui est-ce »)

Remédiations :

Si pour les élèves, il est trop difficile à la fois de deviner la carte secrète de l'adversaire et de répondre aux questions, on peut donner un plateau de jeu pour un seul élève, et son binôme aura seulement la carte secrète à faire deviner entre les mains.