

CHAPEAU



4-12



30 min



CE2



CM1
CM2

Domaine : maîtrise de la langue, expression corporelle

Compétences : expression française

Type : Time's up



GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Français

- Dire : s'exprimer clairement à l'oral en utilisant le vocabulaire approprié
- Vocabulaire : différencier les familles de mots des synonymes et n'utiliser que ces derniers
- Grammaire : construire des phrases simples rapidement
- Choisir les indices les plus pertinents. Utiliser des mots étiquettes pour catégoriser les mots (« c'est un objet », « ...un animal », et.)
- Faire varier les formulations : « c'est », « il s'agit de », « tu dois trouver »...
- Ecouter pour comprendre, pour mémoriser les mots-clés

Concevoir et réaliser des actions à visée expressive

- Exprimer corporellement, seul ou en groupe, des images, des états, des sentiments
- Accepter de se produire devant les autres

Matériel

CHAPEAU

- 1 chapeau
- bouts de papier
- crayons
- sablier (durée entre 30 s et 60 s)

Résumé des règles

CHAPEAU



4-12



30 min

Principe du jeu

Faire deviner le plus possible de mots à son équipe en un temps limité (durée du sablier). Durant la 1^{re} manche, il faut les décrire sans les nommer. Durant la 2^e manche, il faut dire uniquement un mot. Durant la 3^e manche, il faut les mimer.

Préparation

2 possibilités pour constituer 30 mots :

- Chaque enfant note 3 à 6 mots sur des papiers différents, les plie et les met dans le chapeau. Le professeur vérifie les mots (orthographe, doublon) et modifie si nécessaire. On peut éventuellement déterminer une thématique (objets, animaux, métiers...).
- Le professeur écrit les mots au préalable. Il distribue les papiers entre les élèves. Ceux-ci lisent les 3 ou 4 mots puis les plient et les mettent dans le chapeau.

Déroulement

Former deux équipes. Les coéquipiers doivent se faire face.

Le jeu se déroule en 3 manches. Lors d'une manche, les joueurs d'une équipe jouent tour à tour.

- ✓ **Manche 1** : le joueur prend un mot dans le chapeau et essaie de le faire deviner à son équipe sans avoir à prononcer le mot (ou des mots de la même famille...). Le joueur a le temps du sablier pour faire deviner le plus de mots possibles. Une fois le temps écoulé, il passe le chapeau à l'autre équipe. A la fin de la manche on compte les mots trouvés par équipe.
- ✓ **Manche 2** : même déroulement que la première manche mais on ne doit prononcer qu'un seul mot.
- ✓ **Manche 3** : même déroulement mais on mime.

Fin de partie

A la fin de la 3^e manche, l'équipe qui a le plus de points a gagné.

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.