

AIDE PERSONNALISEE

Une approche par les jeux de société

[Groupe difficulté scolaire 31](#)

Aide personnalisée

Une approche par les jeux de société

Pourquoi le jeu en Aide Personnalisée ?

La réflexion du groupe s'est portée sur une approche par le jeu pour répondre à la difficulté scolaire des élèves pris en charge, lors du temps de l'aide personnalisée. Il nous a paru important de fixer le cadre général, pédagogique et philosophique de notre travail pour une bonne utilisation des pistes que nous vous proposons. Le rôle du maître est essentiel.

Les jeux contribuent à l'acquisition ou à la restauration de compétences. Ils privilégient la notion de plaisir et notre objectif est bien que l'élève retrouve le plaisir d'apprendre en commençant par avoir le plaisir de jouer. A l'école, le jeu n'est pas une fin en soi, il est un moyen qui permet une approche différente des savoirs, savoir-faire, savoir-être par le biais d'une émulation. Il doit permettre d'aborder des apprentissages sans tension. Le jeu n'est pas un acte insignifiant : jouer demande même parfois de travailler intensément. Il permet d'organiser, de structurer, d'élaborer des méthodes et des stratégies en mettant en jeu le psychisme, l'émotif-affectif, le sensoriel et le cognitif.

Lorsque l'élève joue, il devient acteur et s'engage dans un processus intellectuel qui vise à venir à bout de la situation proposée, en mettant en œuvre une procédure experte puisqu'elle permet de gagner. Ce sont ces procédures que l'on vise et qu'il faudra ensuite décontextualiser du jeu pour les recontextualiser dans les activités scolaires.

Le jeu permet une adaptation au rythme de l'élève : il offre des temps d'arrêt, d'observation ou de retour sur des situations.

Les élèves, lorsqu'ils jouent, deviennent rapidement performants car l'esprit du jeu ne porte pas à conséquence : on peut le faire, le défaire, le refaire autrement, le modifier. Il reste toujours jeu. Il peut paraître frivole et futile alors qu'il ne l'est pas. Ce qui en fait un objet d'apprentissage important puisqu'il exclut le sentiment d'échec scolaire. Il permet de tenter des choses et d'aborder des notions et des concepts qui verbalisés en classe paraissent difficiles. Il est un moyen privilégié pour traiter la difficulté car il fait sortir l'élève de la réalité scolaire. Le jeu donne également un sentiment de pouvoir.

Le jeu est une activité de décision (dont la première peut être celle de ne pas jouer). Il doit donc se proposer mais non être imposé. Il est social et civique car il se pratique à plusieurs, peut impliquer de la coopération, amène la confrontation, la négociation et l'acceptation de règles. Il permet de travailler les compétences civiques et sociales du socle commun ainsi que l'autonomie et l'initiative (piliers 6 et 7).

Dans le jeu, l'élève est obligé de faire des choix dans un contexte variable et incertain, ce qui le place en permanence en situation de résolution de problème, d'initiative, de créativité.

Il permet :

- l'élaboration d'une stratégie personnelle

- le libre choix de ne pas utiliser une solution toute faite.

Il place l'élève en situation:

- de chercher,
- d'essayer
- d'éprouver toute forme de réponse qu'elle soit erronée, naïve, reconnue ou experte.

Il favorise :

- l'appropriation d'une situation
- l'anticipation à partir d'une situation.

Le jeu incite aux expériences, développe l'imagerie mentale et la capacité à se projeter.

Le jeu implique, pour le maître, une forme de « lâcher prise » : il ne pourra pas tout maîtriser. En ce sens, il peut être inconfortable. Il n'est qu'un moyen de restaurer des apprentissages qu'il conviendra de reprendre puis d'évaluer. Le jeu a aussi ses limites, il peut convenir à certains élèves mais pas à d'autres.

Démarche du groupe :

Dix fiches outils sont proposées du cycle 1 au cycle 3, construites, pour la plupart d'entre elles, à partir de plusieurs jeux de société. Elles permettent à la fois d'anticiper des situations d'apprentissage, de renforcer, d'approfondir des compétences mais aussi de proposer une remédiation.

Pour que le jeu devienne un outil de remédiation, il doit présenter un intérêt sur le plan pédagogique. Au regard de l'objectif poursuivi, on pourra retenir :

- soit le principe du jeu
- soit le support de jeu
- soit l'association des deux. Dans ce cas là, la règle a été aménagée pour une appropriation progressive par les élèves.

La liste des jeux proposés n'est bien sûr pas exhaustive.

Conception et description des fiches :

Les fiches sont des propositions qui seront enrichies en fonction des besoins des élèves, de leurs progrès et de la réflexion de l'enseignant. Un tableau récapitulatif présente l'ensemble de ces fiches selon un classement par le domaine disciplinaire de référence et le principal enjeu d'apprentissage d'une part, par le cycle concerné d'autre part.

Présentation de l'outil (principes et supports)

Sur chaque fiche sont présentés :

- en haut à gauche : une analyse du jeu dans sa version originale (but du jeu et déroulement).
- en bas à gauche : la proposition de transposition du jeu à l'école (enjeux d'apprentissage et points de vigilance)
- sur la partie droite, l'aménagement du jeu en fonction des enjeux d'apprentissages visés.

Cette présentation retenue tout au long du document constitue un outil d'analyse et de conception pour aider à la mise en œuvre de séances à partir d'un autre jeu de société choisi par l'enseignant (fiche type vierge, susceptible d'être communiquée en formation continue).

Démarche générale :

La variable temps apparaît comme essentielle : il est important que l'élève s'approprie le jeu. Ce temps peut être long. Plusieurs séances de jeu seront indispensables pour que l'élève développe des stratégies de réussite avant de pouvoir les expliciter.

Construction d'une séquence (plusieurs séances)

- Appropriation
- Entraînement
- Explicitation et conscientisation (reformulation, analyse, formalisation, restitution d'images mentales)
- Evaluation

Quelques recommandations sur le rôle du maître :

Il convient :

- d'avoir une réflexion préalable pour analyser les difficultés de l'élève ou des élèves, pour choisir l'objectif que l'on se fixe et le jeu le plus adapté que l'on propose.
- de différencier l'objectif du maître qui est l'objectif d'apprentissage annoncé à l'élève et l'objectif de l'élève qui est de jouer.
- d'exercer sa vigilance à deux niveaux dans le déroulement du jeu : être attentif à la dimension sociale du jeu (fonctionnement du groupe) et aux progrès individuels de chaque élève.
- de ne pas perdre de vue qu'il est primordial de jouer et de ne pas faire semblant car l'enfant doit s'approprier les enjeux du jeu pour développer de véritables stratégies de réussite : jouer pour gagner.
- de rendre explicites, dans un second temps, les apprentissages réalisés et les savoirs construits.

Prolongements possibles: en APE ou sur les vingt-quatre heures de classe obligatoire pour tous.

Du côté des élèves :

- Faire jouer les autres, communiquer la règle, réguler le jeu
- Inventer des variantes de règles
- Créer des cartes ou une nouvelle situation

Du côté de l'enseignant :

- Créer des cartes ou une nouvelle situation en fonction du vécu de la classe : personnages rencontrés en littérature, en histoire, thème du projet en cours, ...
- Inventer des variantes de règles en fonction des besoins repérés et de nouveaux objectifs grâce à la fiche type vierge.

Domaine disciplinaire	Enjeu d'apprentissage	Cycle	Jeu proposé	Page
Mathématiques: :	Calcul mental : additions de nombres jusqu'à 12	2 et 3	CAN'T STOP	6
	Numération Numération et calculs Calculs	1 2 3	DOMINO DES NOMBRES Annexes pages 17 & 18	7
			LES DES DU GEANT Annexes pages 19 ;20 ;21 & 22	8
	Calcul mental : additions et soustractions	2 et 3	LOBO 77	9
	Travailler la connaissance orale et écrite des nombres		MASTERMIND DES NOMBRES	10
	Calcul mental : additions, soustractions, multiplications dont le résultat est inférieur à 36	2 et 3	TIP TOP	11
Maîtrise de la langue et mathématiques	lexique : espace, formes et couleurs	1, 2, 3	FIGJACQ Annexes pages 23 & 24	12
Maîtrise de la langue	production d'énoncés corrects, vocabulaire : champs lexicaux	2 et 3	TABOO JUNIOR Annexe page 25	13
	vocabulaire : synonymes et contraires	3	CONTRARIO Annexes pages 26 ; 27 ; & 28	14
	S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié. Ecouter pour comprendre, interroger, répéter...		TIME'S UP	15



Le jeu original :

CAN'T STOP

Jeu de dés et de prise de risque

Le but du jeu : arriver en haut de la montagne en utilisant les décompositions additives

Déroulement : Le plateau représente 11 voies d'escalade de la montagne, numérotées de 2 à 12 (comme la somme de deux dés). En lançant les dés, le joueur peut placer et faire progresser ses alpinistes sur les voies de la montagne. (Les voies choisies correspondent à la somme des 2 dés - par exemple 2+2 c'est la voie 4)

Le joueur peut décider :

- d'arrêter quand il le souhaite et installer des camps de base sur la voie qu'il gravit.
- décider de relancer les dés pour monter plus haut.

attention si les dés ne permettent pas de faire avancer l'alpiniste, le joueur revient à son point de départ. Il faut donc choisir entre la prudence et le risque et savoir s'arrêter à temps.

Ce jeu à l'école :

A l'école, ce jeu peut être proposé à des élèves de Cycle 2 ou 3

Enjeux d'apprentissage :

calcul mental

référence : compétence 3 du socle, restituer et utiliser les tables d'addition ; calculer mentalement en utilisant l'addition.

Points de vigilance : nécessité dans un premier temps, d'adapter la règle afin de simplifier les stratégies.

Propositions d'adaptation : on aménage le plateau de jeu et on intègre progressivement les contraintes du jeu de base.

JEU 1 : Jeu du 7 :

Décomposition du nombre 7 avec 2 dés

matériel: 1 plateau ,4 dés, des pions ou figurines

Dans un premier temps, on joue sur une seule voie, la voie du 7 et il n'y a pas de retour au point de départ.

Le plateau ne présente que des voies de 7 (autant de voies que de joueurs et 12 points étape pour gravir la montagne)

Critère de réussite: Être capable de reconnaître les différentes constellations du 7

une variable : l'enseignant lance les dés, l'élève qui reconnaît le plus rapidement les constellations qui font 7 prend un pion et commence le jeu.

JEU 2 : jeu du 7 avec « redescente »

On joue sur la voie 7 mais cette fois, on redescend au point de départ si la somme des dés ne fait pas 7. On peut aussi choisir de s'arrêter sur un point étape pour en faire un camp de base.

Critère de réussite: savoir quand on doit s'arrêter sur un point étape pour en faire un camp de base. A noter que le camp de base devient le nouveau point de départ. (On ne redescend pas tout en bas si on perd)

JEU 3 :

Même règle que le jeu 2 mais cette fois, on joue avec les voies du 6 ; 7 ; et 8
Le plateau est composé des voies 7 ; 6 et 8. attention les voies 6 et 8 ont 10 points étape

Critère de réussite: être capable de reconnaître les différentes constellations du 6 ; 7 et 8.

JEU 4 :

le jeu dans son intégralité.



Plateau avec les voies de 2 à 12.

La voie 7 est la plus longue car la probabilité de faire 7 avec 2 dés est plus importante que pour les autres voies.

Les voies 2 et 12 étant les plus courtes.

Le but final est de jouer à la **forme sociale du jeu** : arriver le premier en haut de la montagne en calculant la prise de risque.



Le jeu original :

LES DOMINOS

Jeu : le domino des nombres

Annexes pages 16 & 17(extrait ERMEL)

Le but du jeu : se défausser en posant sur la table de jeu ses dominos.

Déroulement : Etaler les dominos sur la table en cachant les constellations. A deux, chaque joueur pioche 7 dominos ; à 3 ou à 4, cinq dominos ; les dominos restants constituant la pioche. On tire au sort celui qui débute. Il pose le domino de son choix. Le joueur suivant regarde dans son jeu s'il a un domino qui a une valeur équivalente, qu'il posera à droite ou à gauche du premier domino. S'il n'en a pas, il pioche. S'il tire un bon domino, il le pose sinon, il passe son tour et c'est au joueur suivant.

Le gagnant sera celui qui a posé tous ses dominos. Si personne ne peut plus poser de domino, le gagnant est celui à qui il en reste le moins.

Ce jeu à l'école :

A l'école, ce jeu peut être proposé à des élèves de Cycle 1 ou 2.

Enjeux d'apprentissage :

Renforcer la connaissance des nombres, les différentes écritures, calculer mentalement en variant les signes des opérations, la complexité des écritures.

Points de vigilance : Avant le jeu, jouer avec un jeu classique de 21 dominos présentant des constellations de 1 à 6 points pour s'approprier le principe du jeu et ses règles.

Propositions d'adaptation :

Le nombre de pions (cartes) de jeu, la valeur des nombres

Cycle 1 :

JEU 1: s'approprier la règle du jeu

Objectif : renforcer la connaissance de la constellation

JEU 2: réinvestir le jeu avec des écritures chiffrées

Objectif : Lire et nommer les écritures chiffrées

Variable : accroître la valeur des chiffres

JEU 3: jouer avec des constellations et des chiffres

Objectif : Travailler la correspondance écriture en chiffre et constellation

Variable : accroître les valeurs et modifier la représentation des collections (cf. pic bille)

Cycle 2 :

Etape 1

Objectif : reprendre l'étape 3 cycle 1 en construisant un jeu pour les nombres inférieurs à cent et qui posent des problèmes de lecture

Etape 2

Objectif : renforcer le calcul réfléchi (cf. jeu ci-joint. pour exemple)



Le jeu original:

LES DES DU GEANT

Jeu : *Les dés puissance quatre (cinq, six)*

Annexe page 18 ;19 ;20 & 21

Le but du jeu : créer une ligne de quatre jetons

Déroulement :

Matériel : 4 grilles de jeu, 2 dés et quarante jetons

Chaque joueur dispose d'une grille et de 10 jetons. Chaque joueur lance le dé à tour de rôle et en fonction du résultat place un jeton sur les cases numérotées de sa grille de jeu. Le gagnant est le premier à avoir complété une ligne verticale, horizontale ou diagonale de quatre cases.

Quand les dix jetons sont utilisés, le joueur peut choisir de déplacer un jeton sur une autre case.

Ce jeu à l'école :

A l'école, ce jeu peut être proposé à des élèves de Cycle 2 ou 3.

Enjeux d'apprentissage :

Renforcer les procédures de calcul.

Propositions d'adaptation :

Augmenter le nombre de jetons à aligner jeu 2 : cinq jetons, jeu 3 et 4 : six jetons

Augmenter le nombre de dés

Varié la valeur des faces des dés

Modifier les valeurs des nombres de chaque grille

JEU 1 :

Addition : le jeu se limite aux cases blanches. Le joueur additionne les valeurs des deux dés et place un jeton sur une case inoccupée correspondant à la somme obtenue.

JEU 2 :

Addition et soustraction : les cases blanches et gris clair sont utilisées. Le joueur additionne les deux dés ou soustrait le plus petit nombre du plus grand (deux possibilités) et place un jeton sur une case inoccupée correspondant à la valeur obtenue.

JEU 3 :

Addition, soustraction, multiplication : toutes les cases sont utilisées. Le joueur peut choisir entre les trois opérations et place un jeton sur une case inoccupée correspondant à la valeur obtenue.

JEU 4 :

Addition, soustraction, multiplication, division : même règle avec quatre solutions possibles.

Tous ces jeux peuvent se pratiquer avec deux, trois ou quatre joueurs.



Le jeu original :

LOBO 77

Le but du jeu : Ne pas atteindre « 77 » ou tout autre doublet (nombre constitué par deux chiffres identiques). Les joueurs qui atteignent ces nombres doivent payer avec des jetons. Lorsqu'un joueur a dépensé tous ses jetons, il est éliminé.

Déroulement : chaque joueur reçoit 5 cartes et 3 jetons. Le reste des cartes est placé au centre de la table et représente la pioche. A chaque tour le joueur dépose une carte, **annonce tout haut le nombre** et pioche une nouvelle carte afin d'en avoir toujours 5 en main. Au fur et à mesure de la partie les joueurs additionnent le dernier nombre annoncé avec le nombre indiqué sur la carte déposée. Dès qu'un joueur a atteint 77 la partie est terminée. Des cartes actions ajoutent à l'animation du jeu.

Ce jeu à l'école :

A l'école, ce jeu peut être proposé à des élèves de Cycle 2 et 3

Enjeux d'apprentissage :

Compétence 3 du socle commun : les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique.

Mathématiques : calculer mentalement en utilisant des additions et des soustractions.

Points de vigilance : Nécessité d'adapter le matériel pour permettre à l'élève de se l'approprier.

Propositions d'adaptation :

Cycle 2 : adapter le matériel et la règle : ne prendre qu'une partie du matériel et adapter la règle pour progressivement arriver à une pratique du jeu dans son intégralité.

JEU 1 : *connaître et utiliser des procédures de calcul mental pour calculer des sommes*

Règle : Jouer avec les cartes comprises entre 0 et 10 - Enlever les cartes changement de tour et - 10.; arrêter la partie sur un doublet compris entre 22 et 44.

Aide à la réalisation :

- veiller à ce que chaque joueur annonce le nombre obtenu

Critère de réussite :

- gagner un jeton si le nombre annoncé est exacte
- perdre un jeton si le nombre annoncé est erroné

JEU 2 : *connaître et utiliser des procédures de calcul mental pour calculer des sommes et des différences.*

Règle : Jouer avec les cartes comprises entre 0 et 10. Introduire les cartes changement de tour et - 10. Arrêter la partie sur un doublet compris entre 22 et 44.

Aide à la réalisation :

- veiller à ce que chaque joueur annonce le nombre obtenu

Critère de réussite et variables :

- gagner un jeton si le nombre annoncé est exacte
- perdre un jeton si le nombre annoncé est erroné

JEU 3 : *Idem jeu 2*

Règle : Jouer avec les cartes comprises entre 0 et 10 ainsi que les cartes changement de tour et - 10. Introduire les cartes 11 et 22. Arrêter la partie sur un doublet compris entre 44 et 77.

Aide à la réalisation :

- veiller à ce que chaque joueur annonce le nombre obtenu

Critère de réussite et variables :

- gagner un jeton si le nombre annoncé est exacte
- perdre un jeton si le nombre annoncé est erroné

JEU 4 : *Idem jeu 2*

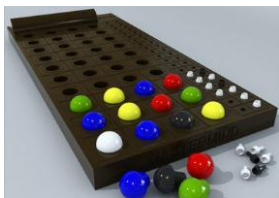
Règle : Jouer avec les cartes comprises entre 0 et 10, les cartes 11 et 22 ainsi que les cartes changement de tour et - 10. Introduire au fur et à mesure des parties les cartes 33, 44, 55, 66 et 76. Arrêter la partie à 77.

Aide à la réalisation :

- veiller à ce que chaque joueur annonce le nombre obtenu

Critère de réussite et variables :

- gagner un jeton si le nombre annoncé est exacte
- perdre un jeton si le nombre annoncé est erroné.



Le jeu original :

MASTER MIND

Jeu : Mastermind des nombres

Le but du jeu : trouver un nombre en un minimum d'essais.

Déroulement : un meneur choisit un nombre cible de deux ou trois chiffres, le ou les joueurs proposent des nombres et par prise d'information doivent trouver ce nombre.

Ce jeu à l'école :

A l'école, ce jeu peut être proposé à des élèves de Cycle 2 ou 3

Enjeux d'apprentissage :

Travailler la connaissance orale et écrite des nombres.

Développer des processus de raisonnement et de rigueur.

Points de vigilance : Pour densifier l'activité jouer avec deux ou trois joueurs

Propositions d'adaptation :

La valeur des nombres.

Le type d'information : indiquer le chiffre juste au bon rang, indiquer le chiffre juste sans indiquer le rang.

Description des différentes formes de jeu :

Règle : Découvrir un nombre caché en un minimum d'essais.

Aide : Jouer avec les élèves pour qu'ils s'approprient la règle du jeu.

Variante: Le joueur dicte au meneur les nombres qui les écrit.
Le joueur écrit et lit le nombre au meneur.

JEU 1 :

Quand un chiffre est trouvé et au bon rang, le meneur précise lequel est juste. Ex : 54 à trouver, le joueur propose 58, le meneur écrit le nombre et précise « le 5 des dizaines est juste »

JEU 2 :

Quand un chiffre est trouvé, dire qu'un nombre est au bon rang sans préciser lequel.

JEU 3 :

Un meneur de jeu et deux joueurs qui jouent en alternance pour gagner, il faut être attentif à l'ensemble des renseignements donnés.

Prolongements :

Au cycle 3: jouer avec de plus grands nombres, renseigner le joueur par code une colonne pour indiquer qu'un chiffre fait partie du nombre et aussi qu'un chiffre est au bon rang.



Le jeu original :

TIP TOP

Le but du jeu : Un jeu pour mémoriser les tables d'addition

Déroulement : Chaque joueur jette les deux dés et rabat les clapets qu'il souhaite de telle sorte que le total des points des clapets rabattus soit égal au total des points du lancer de dés. Il recommence jusqu'à ce qu'il ne puisse plus jouer. Il compte alors les points des clapets non rabattus et donne les dés au joueur suivant. Le gagnant est celui qui aura le moins de points.

Ce jeu à l'école :

A l'école, ce jeu peut être proposé à des élèves de Cycle 2

Enjeux d'apprentissage :

Jeu particulièrement intéressant pour des élèves de CP et CE1.

- Deux écritures des nombres : les constellations sur les dés et dessins des chiffres sur les plaquettes.
- Différentes décompositions d'une même somme sur de petits nombres. Ayant tiré 5 et 6 avec les dés, le joueur peut rabattre les plaquettes 9 et 2, 8 et 3, 7 et 4, 6 et 5, ou 7, 3 et 1, etc.

Points de vigilance :

Pour additions et soustractions, adapter le support (cartes avec nombres de 0 à 12 si on joue avec 2 dés, de 0 à 18 si on joue avec 3 dés,...)

Pour la multiplication avec 2 dés cartes jusqu'à 36 (6x6)

Propositions d'adaptation : possibilité d'adapter le jeu pour travailler avec des cycles 3, la différence, le produit, le quotient

JEU 1 : Calculer une somme

Critère de réussite: être capable de reconnaître les constellations de 1 à 6 et l'associer au nombre correspondant

une variable : L'enseignant lance le dé, l'élève qui reconnaît la plus rapidement l'association constellation- nombre, prend un pion et retourne la carte. Celui qui a gagné le plus de pion remporte la manche

JEU 2 : Calculer une différence

Critère de réussite: retirer toutes les cartes en réalisant des soustractions. Attention inclure la carte 0

une variable : On peut faire varier les cartes nombres de 0 à 0, à 20 ou plus en fonction du nombre de dés

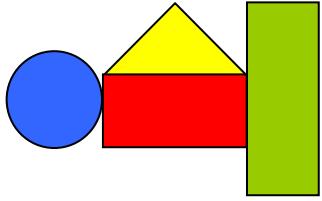
JEU 3 : Calculer un produit

Critère de réussite: retirer toutes les cartes en réalisant des multiplications. Attention proposer des cartes nombres correspondant aux différents produits possibles

une variable : On peut faire varier les cartes nombres de 0 à 0, à 20 ou plus en fonction du nombre de dés

JEU 4 :

Jouer avec plusieurs dés, plusieurs cartes et utiliser toutes les opérations possibles pour retirer les cartes proposées. On propose toujours les cartes nombres en fonction du nombre de dés.



Le jeu original :

FIGJACQ

Jeu original

Annexes pages 22 & 23

Le but du jeu : Reproduire une figure donnée, constituée de plusieurs formes géométriques.

Déroulement : Chaque joueur ou équipe construit une figure géométrique sur le support en assemblant un nombre de pièces de telle sorte que chaque pièce soit en contact avec au moins une autre pièce par au moins un point. Quand chaque équipe a construit sa figure, le jeu peut commencer selon les modalités de jeu proposées ci-contre.

Ce jeu à l'école :

A l'école, ce jeu peut être proposé à des élèves de Cycle 2 ou 3.

Enjeux d'apprentissage :

Compétence 1 du socle commun : la maîtrise de la langue française.

S'exprimer à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié ;

Compétence 3 du socle commun : les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique.

Mathématiques :

- reconnaître, nommer et décrire les figures planes usuelles.

- situer un objet par rapport à un autre objet pour donner sa position.

Points de vigilance : Nécessité d'adapter la règle pour permettre à l'élève de se l'approprier.

JEU 1 : reconnaître, nommer et décrire les figures planes usuelles/ situer un objet par rapport à un autre objet pour donner sa position

Règle : Les équipes échangent leurs figures, chaque équipe reconstruit, avec le modèle, la figure de l'équipe adverse dans un temps imparti.

Aide à la réalisation : Faire varier le temps de reconstruction en fonction des compétences des élèves. On vérifie, on justifie ses erreurs (faire préciser tous les critères : forme, taille, couleur et position des différentes formes)

Critère de réussite et variables : On compte les points: par exemple : 5 points si la figure est juste, 2 points si la figure est incomplète mais avec les bonnes pièces, aucun point dans les autres cas.

JEU 2 : reconnaître, nommer et décrire les figures planes usuelles/ s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié

Règle : Les équipes doivent par un jeu de questions / réponses (qui sont exclusivement OUI ou NON) trouver les pièces qui composent la figure de l'équipe adverse. (Attention : la reconstitution de la figure de base n'est pas demandée)

Aide à la réalisation : Afin d'inciter les élèves à utiliser un vocabulaire géométrique pour décrire une figure, il est possible de leur demander de réaliser une description des formes géométriques plutôt que de les nommer.

Critère de réussite et variables : Chaque réponse positive 1 point - Chaque pièce trouvée 2 pts - Chaque réponse négative 0 point et « la main passe ».

JEU 3 : reconnaître, nommer et décrire les figures planes usuelles/ situer un objet par rapport à un autre objet pour donner sa position/s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.

Règle : Les équipes doivent par un jeu de questions / réponses (qui sont exclusivement OUI ou NON) trouver les pièces qui composent la figure de l'équipe adverse et le positionnement des différentes formes géométriques afin de reconstituer la figure de base.

Aide à la réalisation : Demander aux élèves d'être très précis sur le vocabulaire utilisé permettant de situer chaque objet ; privilégier le vocabulaire : au centre, au dessus, au-dessous, à droite, à gauche.

Critère de réussite et variables : Chaque réponse positive 1 point - Chaque pièce trouvée 2 pts - Chaque réponse négative 0 point et « la main passe ».

JEU 4 : reconnaître, nommer et décrire les figures planes usuelles/ situer un objet par rapport à un autre objet pour donner sa position.

Règle : Après une observation rapide dans un temps limité de la figure de l'équipe adverse, on reconstitue la figure sans avoir la possibilité de la revoir une fois ou deux fois...

Aide à la réalisation : Faire varier le temps d'observation en fonction des compétences des élèves.

Critère de réussite et variables : On compte les points: par exemple : 5 points si la figure est juste, 2 points si la figure est incomplète mais avec les bonnes pièces, aucun point dans les autres cas.



Le jeu original :

TABOO Junior

Annexe page 24

Le but du jeu : Faire trouver le plus de mots possible sans en employer certains.

Déroulement : Un joueur découvre le mot à faire trouver et les mots qui lui sont interdits.

Il essaie de le faire trouver à son partenaire.

Par exemple : Faire trouver « Charlemagne » sans « école », « empereur » et « barbe » ou « trésor » sans « secret », « île » et « découvrir ».

Ce jeu à l'école :

A l'école, ce jeu peut être proposé à des élèves de **Cycle 2 ou 3**.

Enjeux d'apprentissage :

Utiliser des mots, construire des phrases simples.

Trouver et utiliser des synonymes. Utiliser « C'est... » ; Utiliser d'autres formulations (Il s'agit de ... ; Tu dois trouver un...)

Propositions d'adaptation :

Les **fiches** originales du jeu Taboo junior sont très **adaptées aux élèves** :

- Les **mots** sont **accessibles**
- La police et la taille des caractères lisibles par tout type de lecteur. (voir exemple de cartes données en annexe)

En prolongement possible : faire construire des fiches aux élèves.

JEU 1 :

Lire les 3 mots de la fiche pour faire retrouver le mot. Trouver le mot.

JEU 2 :

Employer les 3 mots de la fiche dans trois phrases pour faire retrouver le mot. Trouver le mot.

JEU 3 :

Employer les 3 mots de la fiche dans une seule et même phrase pour faire retrouver le mot. Trouver le mot.

JEU 4 :

Faire retrouver le mot en n'employant qu'un des mots de la fiche. Trouver le mot.

JEU 5 :

Faire retrouver le mot sans employer aucun des mots de la fiche.

Trouver le mot.

Prolongements :

Au cycle 3, écrire des fiches (pour les proposer à la classe)

La conception peut aussi se faire sous la forme d'un jeu : à partir d'un mot, lister les mots qui viennent à l'esprit puis les hiérarchiser pour n'en garder que trois.

Tous ces jeux peuvent se pratiquer avec :

- un élève locuteur / les autres récepteurs
- un élève locuteur / un ou des partenaires récepteurs (en équipes)

Au cycle 2, le premier qui trouve la réponse se signale mais laisse terminer le locuteur. Il écrit sa réponse et retourne sa feuille. Tous disposent ainsi d'un temps de recherche (sablier).

Proposition de comptage des points : 2 points si on a trouvé la bonne expression et 1 point de bonus si on a été le premier à trouver.

Le but final est de jouer à la **forme sociale du jeu** : remporter le plus de cartes possible durant un sablier. La première équipe qui remporte un nombre prédéfini de cartes gagne.



Le jeu original:

CONTRARIO

Le but du jeu : retrouver le plus d'expressions originales à partir d'expressions détournées.

Déroulement : Un joueur lit une expression, les autres doivent retrouver une expression connue en remplaçant chaque mot :
 -soit par un contraire : petit pour grand, sans pour avec
 -soit par un synonyme : semblable pour pareil, écarlate pour rouge
 -soit par un mot de la même famille : conifère pour sapin, éléphant pour tigre
 Le déterminant (quand il y en a un) est inchangé. Chaque mot est à remplacer par un autre de même classe grammaticale.

*Par exemple : "La Grande Alarme", les joueurs doivent penser à "La Petite Sirène"
 Quand les joueurs ne trouvent pas, des indices viennent aider : Conte puis Dessin animé*

Ce jeu à l'école :

A l'école, ce jeu peut être proposé à des élèves de **Cycle 3**.

Enjeux d'apprentissage :

Le **vocabulaire** : synonymes, contraires, champs lexicaux, associations d'idées
 La **grammaire** : les classes de mots

Points de vigilance : que tous les joueurs aient tous la même **culture commune**.

Les 1600 expressions proposées par la version commerciale du jeu n'étant pas classées par difficulté, **rares sont les cartes qui pourraient être exploitées telles quelles**. De plus, la taille et la police de caractère ne sont pas adaptées.

Propositions d'adaptation :

Notre proposition est de **refaire des cartes ne comprenant que des expressions accessibles aux élèves** : entrer par les œuvres travaillées en classe (lectures, arts...) et les noms composés.

Le support carte doit être **écrit gros**. Une seule expression par carte (lisibilité).

Le principe des **indices** devrait être **conservé**.

En prolongement possible : faire construire leurs expressions détournées

Pour tous les jeux : Afin de rassurer les élèves, le premier qui trouve n'annonce pas sa réponse. Il écrit sa réponse et retourne sa feuille. Tous disposent ainsi d'une minute de recherche. Sablier.

Proposition de comptage des points : 2 points si on a trouvé la bonne expression et 1 point de bonus si on a été le premier à trouver.

JEU 1 :

Retrouver les expressions à partir des propositions

Règle : Lecture/essais pour choisir parmi l'inventaire, ce qui « fait sens ».

Aide à la réalisation : le tableau ci-dessous

Critère de réussite et variables :

JEU 2:

Règle : L'élève construit l'inventaire, avec accompagnement ; puis lecture afin de choisir ce qui « fait sens ».

Aide à la réalisation : le tableau ci-dessous non renseigné

Critère de réussite et variables :

JEU 3:

Règle : Sans aide mais avec le support comme aide à la pensée.

Les indices ne sont donnés que dans un second temps.

JEU 4 :

Règle : Sans aide ni support.

Prolongements :

Ecrire des fiches (pour les proposer à la classe)

	Un	tire	nuit	un objet / lumière
Classe grammaticale	Dét.	Verbe/Nom/Adj.	Verbe/ Nom/Adj.	
Ce que l'on cherche		Syn./Cont/Champ	Syn./ Cont/Champ	
Propositions	Un	abat accroche	aube matin jour	
Essais				
Réponse proposée				Juste : O/N 1 ^{er} : O/N
Bonne réponse				



Le jeu original:

TIME'S UP

Le but du jeu : retrouver le plus de personnages à partir des propos d'un partenaire.

Déroulement : Un joueur lit (pour lui-même) le nom d'un personnage. Il doit le faire retrouver à son partenaire :

- dans un premier temps en disant tout ce qui caractérise ce personnage
- puis en un seul mot
- enfin en mimant

On joue une partie avec 40 cartes. On cumule le score des 3 manches. L'équipe qui en obtient le plus a gagné.

Ce jeu à l'école :

Enjeux d'apprentissage : **Compétences du socle commun**

C1 : S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié.

C7 : Ecouter pour comprendre, interroger, répéter...

Langage oral :

Construire des phrases simples. Construire des phrases complexes.

Choisir les indices les plus pertinents.

Faire varier les formulations : « c'est » ; « il s'agit de » ; « tu dois trouver » ; « Il... »

Points de vigilance : **La culture doit forcément être commune à tous les**

joueurs. La version « family » est plus accessible aux enfants.

Les fiches doivent être bien lisibles. Celles du jeu original le sont.

Propositions d'adaptation : Ce jeu présente de l'intérêt au Cycle 2 comme au C3.

Les fiches doivent être sélectionnées. Mais peuvent aussi être faites pour la classe avec les personnages rencontrés en classe.

La première manche permet de construire des phrases simples.

La deuxième amène l'élève à choisir le mot clé qui permet de trouver.

La troisième manche ne présente pas d'intérêt pédagogique, nous proposons de la supprimer.

JEU 1 : Manche 1 : Retrouver les personnages à partir de 3 phrases.

Règle : Le partenaire ne propose sa solution qu'après la production des 3 phrases.

Chaque « conteur » dispose du temps de 2 sabliers.

Manche 2 inchangée : faire trouver en 1 mot.

JEU 2 : Idem mais le « conteur » doit produire tous ses indices dans une seule phrase.

Il sera contraint à utiliser des propositions subordonnées...

Le partenaire ne peut annoncer sa proposition qu'à la fin de la phrase.

Manche 2 inchangée : faire trouver en 1 mot. Une seule proposition.

JEU 3 : Idem mais le partenaire peut annoncer sa proposition dès qu'il a trouvé. Une seule proposition est acceptée.

Manche 2 inchangée : faire trouver en 1 mot. Une seule proposition.

Ce jeu peut être couplé avec le jeu « Il ou elle » qui amène les élèves à poser les bonnes questions. Celles qui permettent d'amener progressivement le partenaire sur la bonne voie.

Réel / imaginaire ? Féminin / masculin ? Domaine ? Epoque ?...

Ils apprendront donc à donner les informations utiles.

Variante : pas d'équipe. Chacun joue pour soi. On change de rôle du « conteur » à chaque tour.

Prolongement :

Ecrire des fiches (pour les proposer à la classe)

Jouer en classe.

Variante : On peut proposer une version histoire ou géographie du jeu en utilisant le lexique connu de la classe.

ANNEXES

Le domino des nombres – Annexes

Matériel et règle du jeu - extrait d'ERMEL

Chaque jeu se compose de valeurs différentes des valeurs habituelles . Les points marqués sont remplacés par des écritures de nombres.

valeurs : 12 - 13 - 15 - 17 - 20 - 22

$20 - 8$	$(10 + 5) - 3$	$(20 - 5) - 2$	$(22 - 2) - 8$	$20 - 7$	$(10 + 5) - 2$
$20 - (5 + 3)$	$(24 - 4) - 5$	15	$15 - 2$	$10 + 3 + 2$	$20 - 5$
$(25 - 5) - 3$	$(20 - 5) - 3$	$(20 + 3) - 10$	$25 - (5 + 3)$	$(20 - 2) - 1$	$10 + 3 + 2$

$20 - 3$	$15 + 2$	$30 - (6 + 4)$	$15 - 3$	$10 + 2 + 1$	$30 - (7 + 3)$
$(30 - 2) - 8$	$(20 + 5) - 10$	$(27 - 7) - 3$	$(30 - 3) - 7$	$30 - 10$	$10 + 4 + 6$
$(30 + 2) - 10$	$20 + (6 - 5)$	$31 - 10$	$(24 - 4) - 7$	$30 - (5 + 4)$	$(20 - 3) - 2$
$15 + 5 + 1$	$20 - (5 - 2)$	$(20 + 4) - 4$	$(20 + 6) - 5$	$20 + 1$	$(30 - 5) - 4$

Puissance Annexes

Planche 1

4	8	6	11	1	20
2	7	5	10	4	24
7	10	4	3	3	16
6	12	9	8	0	30
3	5	1	0	2	15
18	36	16	24	18	25

Puissance Annexes

Planche 2

12	4	10	8	0	18
5	11	7	2	1	16
9	3	6	4	2	18
6	10	8	7	3	30
0	3	1	5	4	24
24	15	25	16	36	20

Puissance Annexes

Planche 3

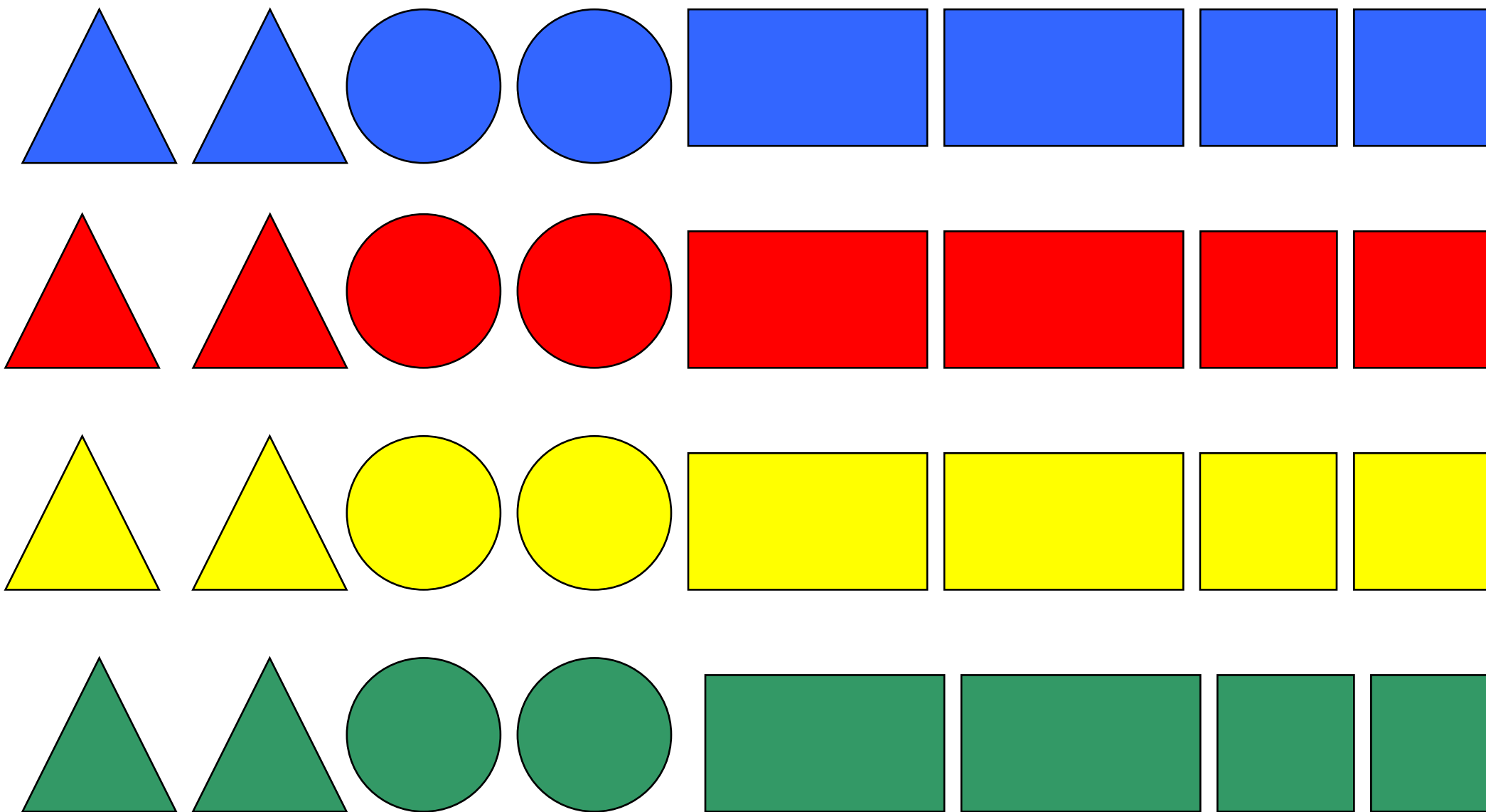
8	2	7	3	1	18
5	9	8	6	3	24
4	12	10	11	2	16
10	4	6	7	0	36
0	1	3	5	4	20
15	25	24	18	16	30

Puissance Annexes

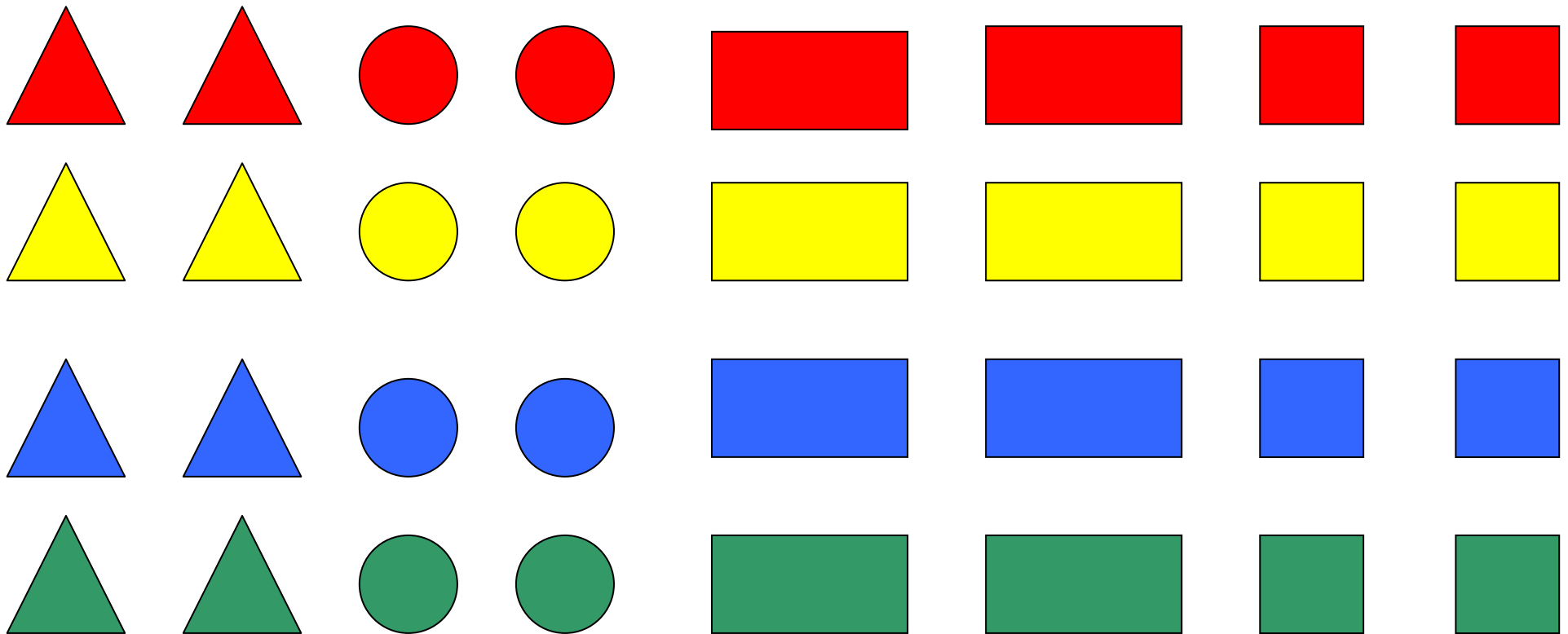
Planche 4

5	10	8	7	1	24
11	4	2	12	0	18
6	7	10	9	3	30
8	6	4	3	2	16
3	1	0	5	4	15
20	36	18	16	24	25

FIGJACQ - Annexe - grandes formes





















FIGJACQ - Annexe - petites formes



Taboo junior - Annexe

Exemples de cartes du jeu (photocopies)

Concierge	Passoire	Siffler
 Immeuble	 Egoutter	 Oiseau
 Gardien	 Eau	 Bruit
 Loge 367	 Aliments 320	 Chanter 372
Trésor	Echarpe	Puits
 Secret	 Cou	 Souterrain
 Ile	 Laine	 Eau
 Découvrir 240	 Franges 351	 Creuser 302

Contrario -Annexes

Si les « experts » peuvent travailler mentalement, lors de l'Aide Personnalisée, on proposera les aides suivantes :

La fiche de réflexion construite :

	Un	tire	nuit	on cherche un objet / lumière
Classe grammaticale	Dét.	Verbe/Nom/Adj	Verbe/ Nom /Adj	
Ce que l'on cherche		Syn /Cont/Champ	Syn/ Cont /Champ	
Propositions	Un	abat accroche	aube matin jour	
Essais				
Réponse proposée				Juste / Faux Premier à trouver
Bonne réponse				

- N1 : Lecture/essais pour choisir parmi l'inventaire, ce qui « fait sens ».
- N2 : Construire l'inventaire, avec accompagnement ; puis lecture afin de choisir ce qui « fait sens ».
- N3 : Sans aide, les indices ne sont donnés que dans un second temps
- N4 : Sans aide ni support
- N5 : Ecrire des fiches

Pour rassurer les élèves, le premier qui trouve n'annonce pas sa réponse. Il écrit sa réponse et retourne sa feuille. Tous disposent ainsi d'une minute de recherche. Sablier.

Comptage des points : 2 points si on a trouvé la bonne expression et 1 point de bonus si on a été le premier à trouver.

Quelques propositions :

Un conserve-terre	Une laide-fille	Un amène-page
Un garde-boue	Une belle-mère	Un porte-feuille
Un brise-amande	Une valise-faible	Un frotte-miroir
Un casse-noix	Un coffre-fort	Un essuie-glace

Liste de noms composés courants :

Les marques rouges sont une aide orthographique pour l'enseignant

un abat-jour	un accroche-cœur	un aide-comptable	un aide-cuisinier	un aide-infirmier	un aide-mémoire
un aiguise-crayon(s)	un aller-retour	un allume-cigare ^s	un allume-feu	un amuse-gueule	un appareil-photo
un appuie-tête	un après-midi	un arc-en-ciel	un arrache-clous ^s	^{une} arrière-cour	un arrière-goût
une arrière-grand-mère	un arrière-grands-parents	un arrière-grand-père	un arrière-pays	une arrière-pensée	un arrière-plan
une arrière-saison	un arrière-train	une assurance-maladie	une assurance-vie	un assureur-vie	un auteur-compositeur-interprète
un auto-stoppeur	un avant-bras	un avant-gardiste	un avant-goût	un avant-port	un avant-poste
une avant-première	un avant-projet	un avant-propos	une avant-scène	un avant-toit	un avant-train
une avant-veille	un avion-cargo	un avocat-conseil	un bain-marie	un bas-côté	un bas-fond
un bas-relief	un bas-ventre	une basse-cour	un bateau-citerne	un bateau-mouche	un beau-père
une belle-sœur	un bouche-trou	un bout-filtre	un boute-en-train	un bouton-d'or [plante]	un bouton-pression
un café-concert	un café-crème	un café-théâtre	un casse-cou	un casse-croûte	un casse-gueule
un casse-noisette(s)	un casse-noix ^x	^{un} casse-tête	un cerf-volant	un chassé-croisé	un chasse-mouches ^s
un chasse-neige	un chasseur-bombardier	un chef-d'œuvre	un chef-lieu	un chêne-liège	un cheval-vapeur
un chien-guide	un chien-loup	un chou-fleur	un chou-rave	un ciné-club	un coffre-fort
un commissaire-priseur	un compte rendu		un compte-chèques ^s	un compte-gouttes ^s	un compte-tours ^s
un contre-écrou	une contre-enquête	une contre-expertise	une contre-indication	un contre-interrogatoire	un contre-jour
une contre-manifestation	une contre-offensive	une contre-performance	une contre-proposition	une contre-révolution	une contre-vérité
un coq-à-l'âne	un coupe-cigare	un coupe-circuit	un coupe-coupe	un coupe-faim	un coupe-feu
un coupe-file	un coupe-froid	un coupe-gorge	un coupe-ongles ^s	un coupe-papier	un coupe-vent
un coupon-réponse	un court(-)métrage	un court-bouillon	un court-circuit	un couteau-scie	un couvre-chef
un couvre-feu	un couvre-lit	un couvre-livre	un couvre-matelas	un couvre-pied(s)	un couvre-plat
un cow-boy	un crayon-feutre	un croc-en-jambe	un cul-de-sac	un cure-dent(s)	un cure-oreille(s)
un curriculum vitæ	une demi-bouteille	un demi-cercle	une demi-douzaine	une demi-finale	un demi-frère
une demi-heure	une demi-journée	un demi-litre	une demi-mesure	une demi-sœur	un demi-sommeil
un demi-tarif	un demi-ton	un demi-tour	un dessous-de-bras	un dessous-de-plat	un dessus-de-lit
un dîner-spectacle	un disc-jockey	un drap-housse	un emballage-cadeau	un en-tête	un entraîneur-chef
un essuie-glace	un essuie-main ^s	un essuie-pieds ^s	un essuie-tout	un état-major	un expert-comptable
un expert-conseil	un fac-similé	un face-à-face	une fausse(-) couche	un faux-filet	un faux-fuyant
un faux-monnayeur	un faux-semblant	un faux-sens	un fier-à-bras	un franc-maçon	un franc-tireur
un gagne-petit	un garde-boue	un garde-chasse	un garde-côte [bateau]	un garde-fou	un garde-frontière

une garde-malade	un garde-manger	une garde-robe	une grand-maman	une grand-mère	un grand-oncle
un grand-père	une grand-route	une grand-tante	un gratte-ciel	un gratte-dos	un guet-apens
un haut(-) fourneau	un haut-le-cœur	un haut-parleur	une heure-personne	un homme-grenouille	un homme-orchestre
un homme-sandwich	un hors-bord	un hors-concours	un hors-d'œuvre	un hors-jeu	un hors-la-loi
un hors-texte	des hors-texte	un hot(-)dog	un hôtel-Dieu	une infirmière-chef	un laissé-pour-compte
un laisser-aller	un laissez-passer	un lance-flamme ^s	un lance-fusée ^s	un lance-grenade ^s	un lance-missile ^s
un lance-pierre ^s	un lance-roquettes ^s	un lave-auto	un lave-glacé	un lave-vaisselle	un lèche-bottes ^s
un lève-tard	un lève-tôt	un libre-service	un long(-) métrage	un long-courrier	une longue-vue
un loup-garou	un mandat-poste	un maniaco-dépressif	un manque à gagner	un marteau-pilon	un martin-pêcheur
un médecin-chef	un méli-mélo	un micro-onde	<i>un</i> micro-ordinateur	un micro-organisme	un mini-golf
une moissonneuse-batteuse-lieuse	un monte-charge	un monte-pente	un monte-plats ^s	un nid-de-poule	un non-fumeur
un non-lieu	un non-sens	un non-voyant	un nota bene	un nouveau-né	un nouvel éclair
un œil-de-bœuf	un œil-de-chat [pierre fine]	un œil-de-perdrix	un oiseau-mouche	un on-dit	un orang-outan(g)
un ouï-dire	un ouvre-boîte(s)	un ouvre-bouteille(s)	<i>un</i> pare-balle ^s	un pare-boue	un pare-brise
un pare-chocs ^s	un pare-étincelle ^s	<i>un</i> pare-feu	un passe-partout	une pause(-) café	un pèse-bébé
un pèse-lettre	un pèse-personne	un pied-à-terre	un pied-de-poule	une pince-monseigneur	un pince-sans-rire
un pique-nique	un porc-épic	un porte-avion ^s	<i>un</i> porte-bagages ^s	un porte-bonheur	un porte-clés ^s
<i>un</i> porte-documents ^s	un porte-drapeau	un porte-jarretelles ^s	<i>un</i> porte-malheur	des porte-malheur	un porte-mine
un porte-monnaie	un porte-parole	un porte-revues ^s	<i>un</i> porte-savon	un porte-serviette ^s	<i>un</i> porte-voix
un post-scriptum	un pot-au-feu	un pot-de-vin	un presse-citron	un presse-fruit ^s	<i>un</i> presse-orange
un presse-papier ^s	un presse-purée	un prêt-à-porter	un prie-Dieu	un procès-verbal	un pur-sang
un qu'en-dira-t-on	un radioréveil	une recette miracle	une reine-marguerite	un remède miracle	un remonte-pente
un repas(-) minute	un réveille-matin	un rince-bouche	un rince-doigt ^s	un saint-bernard	un saint-émilion
un saint-honoré	Un saint-paulin [fromage]	une sainte-nitouche	un sans-abri	Un sans-le-sou	un sans-travail
un sapeur-pompier	Un sauf-conduit	un sèche-cheveux ^x	<i>un</i> sèche-linge	Une semi-remorque	une secrétaire-réceptionniste
une solution miracle	un soutien-gorge	un statu quo	un taille-bordure ^s	un taille-crayons [France]	une télé couleur
un téléviseur couleur	un Terre-Neuvien	un terre-plein	un tête-à-tête	un timbre-poste	un tire-bouchon
un tire-fesse ^s	un touche-à-tout	un tourne-disque	une tragi-comédie	un trompe-l'œil	une vente éclair
un vide-poche ^s	un vis-à-vis	une visite éclair	un voilier-école	une voiture-école	un voyage éclair
un wagon-citerne	un wagon-lit	un wagon-restaurant	un week-end		