

KALEIDOS



4-12



30 min



Domaine : maîtrise de la langue française

Compétences : vocabulaire

Type : baccalauréat



Auteurs : S. Albertarelli, A. Zucca,
E. Prette, M. Fulvi
Editeur : Cocktail Games

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Maîtrise de la langue française

- Vocabulaire
- Observation fine et attention soutenue
- Citer des mots appartenant à un même champ lexical
- Distinction des homophones

Remarques

La durée de la partie peut être modifiée en décidant au départ du nombre de manches à jouer.

Pour les premières parties, n'hésitez pas à retourner le sablier une nouvelle fois à chaque manche.

Variables didactiques

Nous préconisons **ce jeu en équipe**, ce qui permet de moins mettre un élève en difficulté.

Pour faciliter le jeu :

Trier les lettres et ne proposer que les plus faciles (B, P, R, S, C, etc.).



Matériel

- 20 fiches illustrées
- 4 chevalets
- 24 cartes lettres
- 1 sablier
- papier, crayons
- 1 règle du jeu

KALEIDOS

Résumé des règles

KALEIDOS



4-12



30 min

Principe du jeu

Trouver dans une illustration le plus grand nombre d'éléments qui commencent par la lettre choisie.

Préparation

A plus de 4 joueurs, constituer des équipes. Chaque équipe (joueur) met sur un chevalet, 1 lot de 5 fiches (recto verso), numérotées de 1 à 10. Tout le monde est doté de papier et de crayons. Les cartes lettres sont faces cachées au milieu de la table.

Déroulement

Le jeu peut se jouer en 3 manches. Choisir une illustration et la disposer sur les chevalets respectifs. Retourner la 1^{re} carte lettre en même temps que le sablier. **Repérer dans l'illustration le plus grand nombre de mots** ayant pour **initiale la lettre retournée** et les marquer.

A la fin du sablier, la manche se termine. Les joueurs annoncent chacun leur tour, à haute voix, les mots qu'ils ont notés et les comparent avec ceux des autres joueurs :

- 1 point par mot qu'il n'est pas seul à avoir noté.
- 3 points par mot qu'il est seul à avoir noté.

Additionner les scores des joueurs qui sont dans la même équipe à la fin de chaque manche. Les marquer sur une feuille. Puis les joueurs entament la manche suivante en choisissant une nouvelle fiche illustrée et en retournant une nouvelle lettre.

Mots acceptés :

- ✓ Tout ce qui est clairement visible sur l'illustration, ainsi que toutes les précisions et les généralisations. Ex. : un voile de mariée peut être aussi noté pour une de ses composantes (tissu, trame...).
- ✓ Chaque mot ne peut être indiqué qu'une seule fois. Pas de réemploi du mot au féminin, au pluriel...
- ✓ Tout mot ambigu peut être accepté si la majorité des participants vote pour. En cas d'égalité, le mot en question n'est pas considéré comme valable.

Fin de partie

À la fin de la dernière manche, l'équipe qui totalise le plus grand nombre de points gagne la partie.



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

