**Recueil de jeux pour approfondir**

1. **Organiser des activités périodiquement qui permettent aux élèves d’utiliser le mot afin d’en élaborer leur compréhension :** Il s’agit ici d’approfondir la compréhension des termes présentés. Au cours de cette étape, ils voudront peut-être modifier ou ajouter à leur feuille de notes. Voici des idées **d’activités de groupe** pour cette étape :
   * **Trouver les suffixes et les préfixes**
   * **Définition artistique ou dramatique :** Les groupes doivent créer un « portrait » dramatique qui montre la compréhension du mot. Par ex. : le mot « hostile » pourrait être mimé avec une personne au visage fâché, figée dans une position qui fait penser qu’elle veut frapper quelqu’un. Les autres feraient ceux qui lui font face avec un air terrifié.
   * **Baseball du vocabulaire** : Définissez un marbre, premier, deuxième et troisième but. Divisez la classe en deux équipes. Chaque équipe a dix frappeurs et un entraineur à chaque but. Quand la 1re équipe est au bâton, « lancez » le mot au premier frappeur. Ce dernier doit 1) définir le mot, 2) l’utiliser dans une phrase, 3) l’épeler. Chaque étape réussie compte pour un but. S’il ne réussit aucune étape, il est retiré. S’il y a 3 retraits, c’est au tour de l’autre équipe. Si vos élèves sont bons, vous aurez peut-être à mettre une limite de changement d’équipe à chaque 5 frappeur.
   * **Faire des liens** : Chaque élève/équipe reçoit une image quelconque (contenant une chose spécifique comme une montagne, un lac, une abeille, une voiture, une fleur, etc.). Il doit ensuite compléter la phrase suivante : Un \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(mot de vocabulaire) est comme un.e \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (image) parce que \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.
   * **Association** : Le meneur dit un des mots étudiés et les équipes doivent dire n’importe quel mot qui leur vient à l’esprit quand ils entendent ce mot. Ils essaient d’en trouver le plus possible. Une équipe au hasard doit expliquer l’association avec le dernier mot dit.
   * **Phrases trouées** : Les élèves doivent remplir une phrase comme la suivante : \_\_\_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_\_ sont similaires parce que tous deux : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. (ex. : Les soleil et la lune sont similaires parce qu’ils sont dans l’espace, ils influencent nos vies et ils brillent.)

Ou :

\_\_\_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_\_ sont différents parce que : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ est

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ tandis que \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ est \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ est \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ tandis que \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ est \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. (ex. : Une monarchie et une dictature sont différentes parce que dans une monarchie, le pouvoir vient des liens familiaux tandis que dans une dictature le pouvoir vient souvent par la force. Etc.)

* **Remplir un diagramme de Venn** ou un autre type d’organisateur graphique.
* **Remplir un diagramme double bulle** :

Similarités

Différences

Différences

Mot 2

Mot 1

1. **Demander aux élèves de discuter/partager leur compréhension du mot**: Comme on le sait, parler nous aide à approfondir notre compréhension. Cette étape consiste à donner la chance aux élèves de discuter de ce qu’ils savent. On peut utiliser la stratégie Tête-épaule-partage (Think, pair, share) ou autre. Cette étape permet d’identifier certaines fausses conceptions ou des confusions qui peuvent encore être présentes.

Annexe I: (autre variante pour les étapes 2 et 3, peut aussi servir pour étape 4)

Mot: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |
| --- | --- |
| Ce que ça signifie (mes mots) : | Représentation visuelle : |
| Contraire: | Ça me fait penser à \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ parce que \_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

Annexe III: **Recueil de jeux pour l’étape 7**

Adaptés de la ressource *Building Academic Vocabulary, Teahcer’s Manual et Vocabulary Games for the* *Classroom* de Robert Marzano.

**1) Trouve quelqu’un qui…**

**Public cible**: 1re à 12e année

**Étape d’utilisation** : Étape 6 : Requiert que les élèves aient une bonne compréhension des mots et phrases utilisés dans le jeu.

**Matières** : Toutes

**Matériel requis**: Carte genre bingo pour chacun des élèves. Les cartes sont toutes différentes. Chaque espace de la carte contient une image, un mot ou une description brève d’un mot connu.

**Comment jouer** :

1. Préparer les cartes avec les mots que vous avez étudiées en classe. Vous aurez besoin d’autant de cartes que vous avez d’élèves. Voir exemple.
2. On joue avec la classe entière.
3. Remettre au hasard une carte à chaque élève.
4. Les élèves se déplacent dans la classe avec leur carte et ils cherchent un partenaire qui a une image ou une définition ou un mot qui correspond à l’un des éléments sur sa carte. Quand il en rencontre un, il écrit le nom de son partenaire dans l’espace où se trouve l’élément en question et l’autre élève fait de même. L’élève qui réussit à remplir le plus de cases possible dans le temps donné sans utiliser la même personne deux fois gagne la partie.
5. Une variante serait de n’inscrire que des mots ou des définitions de mots sur les cartes et plutôt que de chercher une correspondance sur la carte de l’autre, on cherche simplement quelqu’un qui peut donner un exemple ou définir le mot. On note dans la case l’exemple ou la définition et le nom de l’élève.

Exemple de carte :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Trouve quelqu’un qui a le mot, l’image ou la définition de… | | | |
| Polygone | Quadrilatère | Figure à trois côtés | Diamètre |
| Angle droit |  | Triangle rectangle | 90° |

**2) Récolte de mots**

**Public cible :** maternelle à 4e année

**Étape d’utilisation :** étape 4 : Requiert que les élèves aient une connaissance des mots et phrases utilisés dans le jeu.

**Matières** : Toutes

**Matériel requis**: deux paniers ou chaudières, un grand arbre dessiné sur tableau d’affichage (environ un mètre de hauteur), des cartes en forme de pommes ou feuilles d’arbre contenant des mots (ou des dessins pour les plus petits) appartenant à deux ou trois catégories, des punaises.

**Comment jouer**:

1. Préparer une liste de 15 à 20 mots à l’avance provenant de deux ou trois catégories (prévoir le même nombre de mots par catégorie). Écrire chaque mot sur une pomme ou une feuille.
2. Avec des punaises, mettre les pommes ou feuilles sur l’arbre en les mélangeant bien.
3. Diviser la classe en deux (ou trois) équipes d’habiletés semblables. Chaque équipe a un panier ou chaudière contenant le nom de sa catégorie.
4. À l’autre bout de la classe, les équipes forment des lignes derrière leur panier. Assurez-vous que chaque équipe sait quelle catégorie est la leur.
5. À votre signal, le premier élève de chacune des équipes se dépêche d’aller à l’arbre et de lire tout haut et prendre un mot qui appartient à sa catégorie. Il le ramène dans le panier de son équipe. On pourrait lui demander (ou demander au prochain avant de partir d’expliquer comment son mot est en lien avec la catégorie si on voulait rendre le jeu plus difficile pour les plus grands.
6. Quand un mot arrive dans le panier, le prochain élève part à son tour.
7. Le but du jeu est de ramasser tous ses mots le plus vite possible. Il se pourrait qu’un mot se retrouve dans une catégorie surprenante mais si l’élève qui l’a ramassé peut expliquer un lien logique, on le garde.

Exemple de listes de mots :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Les parties du corps | Le temps | Les endroits |
| La tête  Une épaule  Le genou  Un orteil  Une oreille  Un pied | Une heure  Une minute  Le calendrier  La date  Le jour  Une horloge | Le parc  Une école  Une église  La maison  Un appartement  Un chalet |

**3) Nommez-le!**

**Public cible :** maternelle à 4e année

**Étape d’utilisation :** étape 4 : Requiert que les élèves aient une connaissance des mots utilisés dans le jeu.

**Matières** : Toutes

**Matériel requis**: Choisir d’avance des termes avec des images correspondantes et faire une liste de ces mots. Placer sur des cartons de petite taille. Tableau et panier.

**Comment jouer**:

1. Placer les images à l’envers dans le panier et le placer au milieu de la pièce. Séparer la classe en deux équipes formant deux lignes au fond de la pièce. À votre signal, le premier membre de chaque équipe se dépêche à se rendre au panier et pige une image.
2. Il remet l’image à l’enseignant, nomme ce que c’est et l’écrit au tableau. Si le mot est bien écrit, l’enseignant lui fait un signe positif avec son pouce. Sinon, il fait un signe négatif et l’équipe a le droit de se consulter pour lui aider à corriger la faute. Une fois que la faute est corrigée et que l’enseignant fait le signe positif de pouce, l’élève vient donner cinq (high five) à l’élève suivant comme signe de départ. Si par contre il y avait toujours une faute, il doit venir trouver le mot dans la liste de l’enseignant et le corriger avant d’aller donner cinq au prochain.
3. Le but est de faire le plus de mots possible dans le temps donné.

**4) Trouver les pairs**

**Public cible :** 2e à 6e année (variante pour mat. et 1re, voir étape 4)

**Étape d’utilisation :** étape 6 : Requiert que les élèves aient une bonne compréhension des mots utilisés dans le jeu.

**Matières** : Français ou anglais (antonymes, homonymes, synonymes ou mots de la même famille)

**Matériel requis**: Choisir une série de mots pour travailler les antonymes, les homonymes, les synonymes ou des mots de la même famille. Sur chaque carte, écrire un mot qui a un partenaire sur une autre carte (ex. : blanc, noir si vous travaillez les antonymes; mer, mère si vous travaillez les homonymes, etc.) jusqu’à ce que vous ayez entre 5 et 15 paires. Faites une copie de toutes les cartes pour chaque équipe. Découpez chaque carte et collez sur des cartons de la même couleur.

**Comment jouer**:

1. Divisez la classe en 3, 4 ou 5 équipes. Sans regarder les mots, chaque équipe met les cartes en rangées avec les faces en bas.
2. Tel le jeu de mémoire, chaque joueur retourne deux cartes, si elles ne sont pas une paire, il les retourne faces en bas. Si elles forment une paire, il les prend et les garde à côté de lui. On change de joueur à chaque tour.
3. Le but est d’essayer de ramasser le plus de paires que possible.
4. On peut jouer avec des plus jeunes pour leur faire apprendre des mots en utilisant deux images pareilles mais chaque fois qu’un élève tourne une image, il doit dire ce que c’est tout haut.

**5)** **Les contraires s’attirent**

**Public cible :** 2e à 6e année (variante pour mat. et 1re, voir étape 4)

**Étape d’utilisation :** étape 4 : Requiert que les élèves aient une connaissance des mots utilisés dans le jeu.

**Matières** : Français ou anglais (antonymes)

**Matériel requis**: Choisir une série de mots pour travailler les antonymes. Sur chaque carte, écrire un mot et son antonyme sur une autre carte (ex. : intérieur, extérieur) jusqu’à ce que vous ayez au moins une carte par élève.

**Comment jouer**:

1. Distribuer une carte à chaque élève qui la lit et pense à ce qu’il sait du mot. À votre signal, les élèves circulent dans la classe en disant et montrant leur mot.
2. Quand un élève trouve son antonyme, les deux élèves s’assoient et peuvent composer une phrase à l’oral contenant les deux mots ou expliquer la différence entre les deux.
3. On peut jouer de nouveau en mélangeant les cartes et les redistribuer.

**6)** **La guerre des clans**

**Public cible :** 4e à 12e année

**Étape d’utilisation :** étape 6 : Requiert que les élèves aient une bonne compréhension des mots utilisés dans le jeu.

**Matières** : Toutes

**Matériel requis**: Des cartes contenant un mélange de questions à choix multiples, réponse courte ou avec des trous. Vous pouvez aussi projeter les questions en les inscrivant sur des diapositives de Power point.

**Comment jouer**:

1. Divisez la classe en deux équipes qui doit identifier une personne qui dira la réponse initialement. Cette personne devra consulter ses coéquipiers pour déterminer une réponse pendant environ le temps alloué (habituellement 15 secondes). S’il n’y a pas unanimité, c’est ce joueur qui tranche.
2. Pour commencer, déterminez au hasard l’équipe qui commence.
3. Vous projetez la question, et laissez l’équipe se consulter pendant le temps alloué. L’autre équipe peut aussi se consulter car si la première ne trouve pas la bonne réponse, la seconde équipe a le droit d’offrir une réponse.
4. La première équipe qui trouve la bonne réponse reçoit un point et a la chance de répondre à la prochaine question en premier.
5. Une variante serait de demander de dire une définition des mots offerts.

**7) Qui suis-je?**

**Public cible**: 4e à 12e années

**Étape d’utilisation** : Étape 6 : Requiert que les élèves aient une bonne compréhension des mots et phrases utilisés dans le jeu.

**Matières** : Toutes

**Matériel requis**: Choisir une série de noms de personnages ou personnes influentes ayant fait partie d’un module ou un roman étudié. Carte pour chacun des noms choisis et un chapeau (la casquette d’un élève par exemple).

**Comment jouer** :

1. On peut jouer avec la classe entière ou avec un petit groupe à la fois.
2. Un élève s’assoit devant la classe sur un banc ou une chaise et porte le chapeau. Il sélectionne une carte.
3. Vous collez la carte sur le chapeau de sorte que l’élève ne voit pas le nom sur la carte mais pour que la classe entière puisse lire le nom. Si ce n’est pas écrit suffisamment grand, vous pouvez l’écrire au tableau ou le projeter.
4. Le but est que l’élève assis devant devine le nom qu’il y a sur la carte à l’aide de questions que l’on peut répondre que par oui, ou non.
5. Lorsqu’il a identifié la personne sur la carte, il a terminé son tour et on recommence avec un autre élève.

Ce jeu est une variation du jeu de cocardes qu’on a fait au début de la journée du 17 septembre.

Si vous le préférez, vous pouvez limiter le nombre de questions qu’un élève peut poser. Si vous décidez de limiter les questions, fournissez un indice pour aider l’élève à identifier la personne sur la carte.

**8) Définition shméfinition** (une variation de Balderdash)

**Public cible :** 5e à 12e années

**Étape d’utilisation :** étape 4 : l’élève n’a pas besoin d’une bonne connaissance des mots que le jeu utilise.

**Matières** : Toutes

**Matériel requis**: un panier (pour les mots) et un dictionnaire et/ou un manuel

**Comment jouer**:

1. Préparer une liste de 10 à 20 mots à l’avance. Vous assurer que les définitions se retrouvent dans le dictionnaire ou dans un manuel.
2. Diviser la classe en équipes de trois, quatre ou cinq. Donner le dictionnaire et ou un manuel à un groupe seulement.
3. Écrire un mot au tableau en le disant tout haut.
4. Sur votre signal, l’équipe avec le dictionnaire et/ou le manuel cherche la définition dans le dictionnaire et l’écrit sur une feuille en indiquant D sur le coin droit de la feuille.
5. Les autres équipes travaillent une définition sans outil de référence.
6. Après avoir ramassé toutes les définitions, les lire toutes à voix haute et demander aux équipes de décider laquelle est la meilleure définition.
7. Les équipes partagent à voix haute leur choix de la meilleure définition.
8. On attribue les points ainsi :
   1. 1 point pour l’équipe qui a choisi la définition du dictionnaire.
   2. 1 point pour l’équipe dont la définition a été choisie par une autre équipe.
   3. L’équipe qui a composé la bonne définition (sans dictionnaire ou manuel) a trois points.
9. Le but du jeu n’est pas seulement de deviner laquelle était la définition du dictionnaire ou du manuel mais d’écrire une bonne définition.
10. Vous pouvez demander aux élèves d’écrire la bonne définition (composée ou du dictionnaire) dans leur cahier de notes.
11. Pour le prochain tour, on passe le dictionnaire à une autre équipe et on reprend avec un autre mot.

**9) Pictionnaire**

**Public cible :** 5e à 12e années

**Étape d’utilisation :** étape 4 : l’élève a besoin d’une assez bonne connaissance des mots utilisés dans le jeu.

**Matières** : Toutes

**Matériel requis**: Tableau blanc, chevalet, rétroprojecteur ou autre

**Comment jouer**: Diviser la classe en paires ou en petits groupes. Chaque membre de l’équipe doit dessiner une image dans le but de faire deviner le mot par les membres de son équipe. Choisir une personne qui va dessiner. Cette personne doit avoir le dos à la liste de mots à faire deviner.

**Adaptation pour la salle de classe**: demander aux élèves de dessiner un champs lexical tel que : millimètre, centimètre, mètre ou oxygène, dioxyde de carbone, hélium et néon.

Cette pratique aide l’élève à visualiser le mot et renforce sa compréhension de plusieurs mots à la fois.

En utilisant un moyen de projeter les mots, écrivez 3 ou 4 mots qui vont ensemble et dites : allez-y!

Une fois que les élèves d’une équipe a deviné l’ensemble de mots, celui qui les a dessinés cri : *On l’a!* À ce moment-là, cette ronde du jeu est terminée. Désigner une autre personne pour dessiner le prochain groupe de mots et procéder comme avant.

**Conseil** :

* Après chaque ronde, vous pouvez demander aux élèves d’aller voir les dessins des autres équipes. Cet exercice donne d’autres idées pour la représentation des mots et les aide à se souvenir des différents mots de vocabulaire à s’approprier.

**10) Parler à 100 miles à l’heure**

**Public cible :** 5e à 12e années

**Étape d’utilisation :** étape 6 : l’élève a besoin d’une assez bonne connaissance des mots utilisés dans le jeu.

**Matières** : Toutes

**Matériel requis**: ensemble de cartes avec mots

**Comment jouer**:

Diviser les élèves en paires ou en petits groupes. Désigner un animateur pour chaque paire ou équipe. Remettre à l’animateur une carte sur laquelle est imprimée une catégorie de mots suivie de mots qui tombent sous cette catégorie. Par exemple :

**Figures de style**

Allégorie

Allitération

Euphémisme

Litote

Métaphore

Métonymie

Personnification

**Formes**

Losange

Triangle

Rectangle

Ovale

Trapèze

Parallélogramme

Cercle

**Classes d’animaux**

Les mammifères

Reptile

Les amphibiens

Les oiseaux

Les poissons

*Les insectes*

*Les arachnides*

Le but de l’animateur est de faire deviner chaque mot dans la catégorie en le décrivant sans utiliser le mot en question (la circonlocution ou périphrase) ni la catégorie de mots dont il s’agit.

Quand une minute est passée, faire tabuler les points accumulés par chaque équipe. On donne un point pour chaque mot deviné. Si un animateur cri : On l’a (l’équipe a identifié tous les mots sur la carte), on arrête la ronde et on compte les points accumulés.

Pour les rondes suivantes, nommé de différents animateurs chaque fois.

**11) Quel est l’intrus?** (pensez au jeu joué dans *Sesame Street*)

**Public cible**: Tous

**Étape d’utilisation** : Étape 4 ou 6 : Requiert que les élèves aient une assez bonne compréhension des mots et phrases utilisés dans le jeu.

**Matières** : Toutes

**Matériel requis**: tableau et petits drapeaux (ou autre) à lever pour indiquer qu’une équipe a trouvé la réponse

**Comment jouer** :

Préparer des cartes contenant 4 mots ou phrases dont trois des mots/phrases appartiennent à un thème commun et un mot/phrase qui n’appartient pas à ce thème.

Diviser la classe en paires ou en petits groupes. Idéalement, on forme les groupes hétérogènes (élèves possédant différents niveaux de vocabulaire).

Écrire 4 mot/phrases au tableau

Allouer un certain montant de temps aux équipes pour trouver lequel n’appartient pas à la catégorie/au thème et **pourquoi.**

On partage les réponses. L’équipe qui a la bonne réponse reçoit un point. On peut allouer un point à l’équipe qui a le mieux expliqué le pourquoi de sa réponse.

Exemples de thèmes/catégories à utiliser

Tremblement de terre

Ouragan

Faim

Glissement de terrain

Il est important de choisir des groupes de mots que les élèves connaissent assez bien sinon, ils seront frustrés.

**12) La pyramide** (adaptation du jeu *The $100,000 Pyramide à la télé)*

**Public cible**: Tous

**Étape d’utilisation** : Étape 6 : Requiert que les élèves aient une bonne compréhension des mots et phrases utilisés dans le jeu.

**Matières** : Toutes

**Matériel requis**: rétroprojecteur, ou autre forme de projection qui permet de cacher les noms des catégories.

**Comment jouer** :

But du jeu : que l’animateur (celui qui voit les noms des catégories sur la pyramide) donne des indices (mots qui tombent sous la catégorie) à ses collègues afin qu’ils identifient le nom de la catégorie.

Projeter le gabarit de la pyramide au tableau avec ses catégories cachées avec des Post-It sur le rétroprojecteur. Du bas au haut de la pyramide, les catégories deviennent progressivement plus difficiles à deviner.

Diviser les élèves en paires ou en groupes de deux. Nommer un animateur par équipe. Celui-ci fait face à l’écran tandis que les élèves qui doivent deviner ont le dos à l’écran.

L’animateur doit donner des indices en fournissant des mots qui font partie de la catégorie qu’il veut faire deviner.

Exemple :

Catégorie : liquide

Indices : lait, thé, café, jus, eau,

Lorsque l’équipe a bien deviné la catégorie, l’animateur cri : On l’a! À ce moment, on change d’animateur et on dévoile une autre catégorie à deviner. Le jeu continue jusqu’à ce que toutes les catégories aient été devinées par une équipe. On peut ou non, faire le compte des points accumulés.

Gabarit pour le jeu de La pyramide

