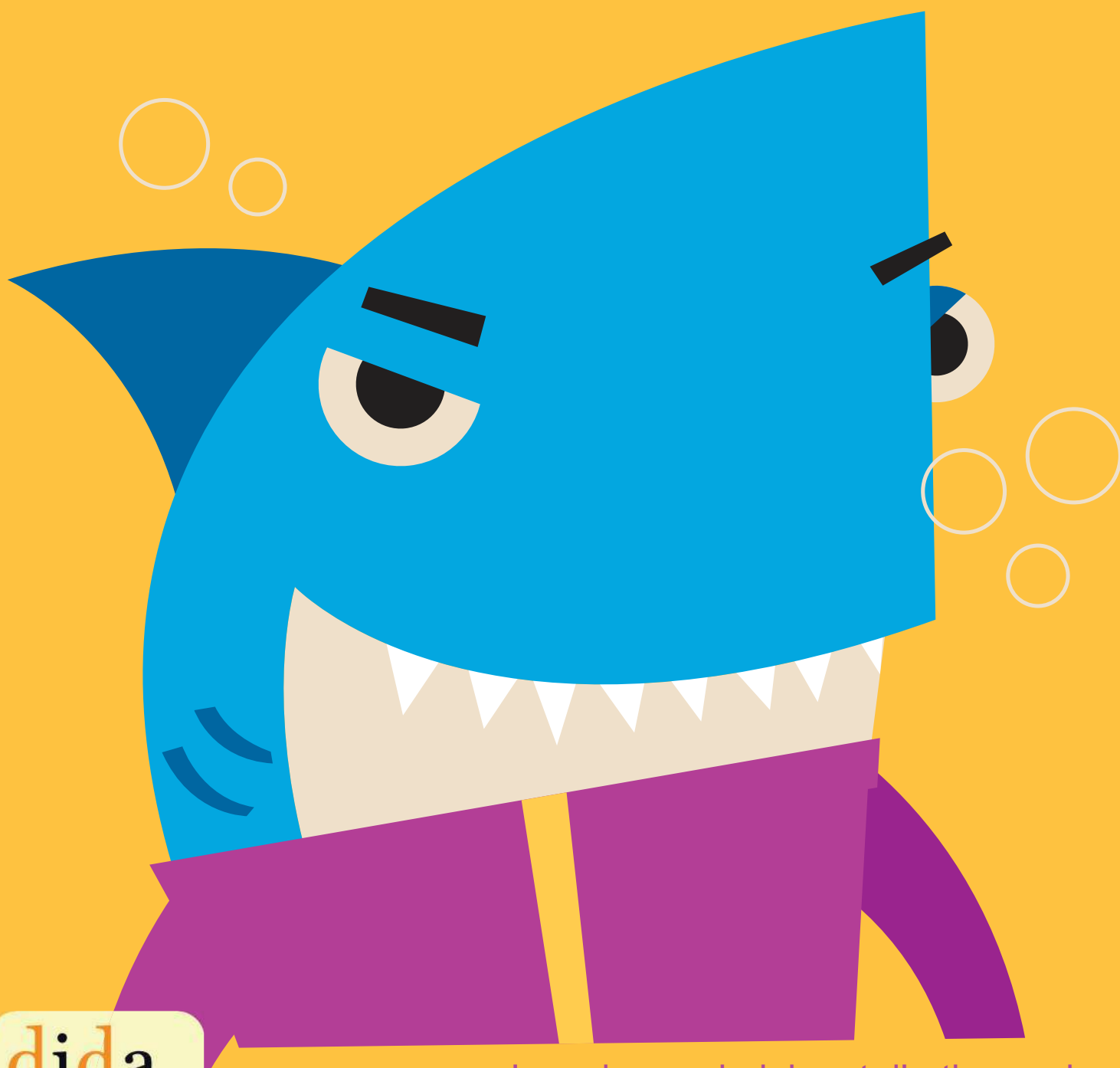


VOCADINGO

CM1
CM2

MANUEL PEDAGOGIQUE



dida
cool

Jeux de vocabulaire et d'orthographe

2 à 6 joueurs

âge 9+

VOCADINGO

Manuel pédagogique

Introduction :

Le jeu pédagogique **Vocadingo CM1/CM2**, créé par François Guély permet de faire travailler le vocabulaire et l'orthographe de 200 mots.

Le jeu est décliné en 4 principes de jeu par l'intervention de 4 personnages différents (Évitemoi, Devinemoi, Anaphrase, Anagramme).

Ces quatre personnages permettent de mettre en jeu avec le même matériel :

- L'orthographe des mots (nécessaire pour trouver l'anagramme d'un mot), avec le personnage « Anagramme ».
- Le sens des mots (définitions et devinettes présentes sur chaque carte pour chaque mot), avec les personnages « Évitemoi » et « Devinemoi ».
- La construction de phrases (avec le personnage « Anaphrase »).

Matériel :

Le jeu comporte :

4 « cartes personnage »



Deux « cartes règles » recto/verso :



50 « cartes mots » Recto/verso comportant 2 mots de chaque côté avec pour chaque mot :

- Son niveau est indiqué par la couleur de la carte
 - o Jaune – à partir de 9 ans (CM1)
 - o Vert – à partir de 9 ans (CM1)
 - o Violet - à partir de 10 ans (CM2)
 - o Bleu - à partir de 10 ans (CM2)
- La difficulté dans le niveau (1, 2, 3 ou 4)
- Les mots
- Une définition pour chaque mot, utilisant des mots connus à ce niveau
- Une devinette pour chaque mot, utilisant des mots connus à ce niveau



NB : Les anagrammes utilisées sont toutes orthographiquement correctes (y compris les accents). Par exemple, Marée et Armée sont des anagrammes.

Principe et objectifs des cartes :

Les joueurs doivent utiliser une ou plusieurs des 4 façons de jouer suivantes (au choix de l'enseignant), chacune de ces façons de jouer étant associée à un personnage et permettant au gagnant de gagner une carte :

- **Anagramme** : Faire deviner un mot, en utilisant son anagramme et éventuellement sa devinette
- **Devinemoi** : Faire deviner un mot, en utilisant sa définition
- **Evitemoi** : Faire deviner un mot, en utilisant des mots non présents dans sa définition, ou en le mimant
- **Anaphrase** : Créer des phrases utilisant un mot et son anagramme

On peut jouer avec une couleur de cartes à la fois (pour jouer à niveau homogène) ou plusieurs couleurs de cartes.

Tableau récapitulatif des cartes

CM1 – 1 (niveau 1)		CM1 – 2 (niveau 2)	
Rien	Nier	Piton	Potin
Alpin	Lapin	Série	Risée
Récit	Écrit	Rangée	Enragé
Survie	Suivre	Piolet	Pilote
Satin	Saint	Tirage	Agiter
Notre	Noter	Traiter	Attirer
Secret	Certes	Sinistre	Insister
Rudement	Durement	Score	Corse
Trône	Nôtre	Veine	Envie
Peler	Perle	Torpeur	Porteur
Grain	Garni	Serpe	Peser
Nil	Lin	Relire	Lierre
Conter	Contre	Requis	Risque
Ride	Dire	Saveur	Sauver
Raie	Aire	Seigneur	Seringue
Tiède	Diète	Chasseur	Chausser
Saler	Laser	Carnet	Nectar
Dur	Dru	Idéal	Délai
Rangement	Garnement	Engrais	Saigner
Ruine	Nuire	Fronde	Fondre
Tri	Tir	Roc	Cor
Ouest	Soute	Ronce	Corne
Potiron	Portion	Bulgare	Blaguer
Tétine	Éteint	Claque	Calque
Rebord	Broder	Calife	Facile

CM2 – 1 (niveau 3)		CM2 – 2 (niveau 4)	
Proche	Porche	Sépia	Épais
Terne	Entre	Trombe	Tomber
Romain	Manoir	Boiter	Orbite
Facture	Facteur	Crampe	Camper
Établi	Bétail	Entier	Inerte
Réacteur	Créature	Hectare	Acheter
Canaille	Alliance	Latitude	Altitude
Casser	Crasse	Poigne	Pigeon
Crique	Cirque	Relié	Élire
Croûte	Coûter	Rival	Avril
Direct	Dictier	Venir	Verni
Grave	Gaver	Secourir	Coursier
Lampe	Ample	Organe	Orange
Liane	Laine	Potion	Option
Lier	Lire	Usure	Sueur
Marteau	Amateur	Cure	Crue
Tentation	Attention	Phare	Harpe
Oublié	Ébloui	Typhon	Python
Migraine	Imaginer	Argent	Grenat
Encre	Cerne	Concret	Concert
Folie	Fiole	Réduit	Érudit
Gorille	Girolle	Fiable	Faible
Brave	Baver	Rejet	Jeter
Devenir	Deviner	Dérive	Dévier
Truc	Turc	Vote	Veto

Conseils d'utilisation des jeux en groupe classe

Les jeux peuvent être utilisés selon le ou les temps travaillés en phase :

- D'entraînement (plutôt avec l'adulte au départ)
- De renforcement (en autonomie)
- De remédiation (ou un ou deux élèves plus performants peuvent prendre en main l'activité).

6 jeux sont nécessaires pour faire jouer une classe entière sur le même objectif (mêmes niveaux), ce qui permet alors de faire travailler les élèves sur 6 tables de jeux.

Si on fait jouer les groupes avec des mots correspondant à des difficultés différentes, on peut utiliser 3 jeux de cartes seulement pour toute la classe.

L'enseignant peut utiliser les cartes en mode « Entraînement » avec toute la classe. Dans ce cas, c'est lui qui fait deviner les mots aux élèves. Ce mode peut être utilisé comme une routine (par exemple 5 ou 6 anagrammes à deviner chaque matin ou chaque mardi matin).

La préparation de la partie est très rapide grâce aux couleurs des cartes. Choisissez le niveau et sélectionnez rapidement les cartes de la couleur correspondant à ce niveau (ici les cartes bleues).

Il est conseillé quand on fait jouer les élèves en groupes autonomes de commencer par jouer avec le personnage « Anagramme » uniquement (devinettes d'anagrammes), ce qui permet aux élèves de se familiariser avec le jeu, puis avec tous les personnages pour varier les modes de jeu.

Conseils d'utilisation des jeux en aide personnalisée

Il est important de **saisir les opportunités pour expliciter l'orthographe des mots** :

- Demandez aux enfants d'écrire le mot dont on cherche l'anagramme, et de lui faire « mélanger » les lettres pour chercher un autre mot potentiel utilisant les mêmes lettres.
- N'hésitez pas à discuter une réponse et à la faire valider le dictionnaire, et à commenter les erreurs faites sur des mots dont l'orthographe est proche.

Le jeu est également utilisable avec des élèves au collège en révision des bases en début d'année ou lors des stages de remise à niveau.

Règles supplémentaires (avec le même jeu de cartes)

Jeu de Sphinx (2 à 6 joueurs)

Préparation : Choisir une couleur de cartes (selon le niveau que l'on veut travailler). Disposer les cartes en un tas faces cachées sur la table.

Déroulement : À son tour (dans le sens des aiguilles d'une montre), un joueur est le meneur, et devra faire deviner un mot aux autres joueurs. Il retourne une carte sans la montrer aux autres. Les autres joueurs lui posent des questions concernant les deux mots de la carte, auxquelles il ne peut répondre que par oui ou par non.

Au bout de 10 questions, il donne un indice. Le premier joueur à trouver une des deux anagrammes de la carte remporte la carte.

Fin du jeu : le gagnant est celui qui a deviné le plus de mots (et à donc le plus de cartes).

Rapido (2 joueurs, ou des joueurs regroupés en deux équipes)

Préparation : Choisir une couleur de cartes (selon le niveau que l'on veut travailler). Disposer les cartes en un tas faces cachées sur la table. Les joueurs sont en face l'un de l'autre.

Déroulement : Chaque joueur tire une carte au hasard dans le tas. Les deux joueurs écrivent un deux mots (anagrammes) de sa carte sur une feuille, en majuscules (pour que le mot soit bien lisible). En même temps, les deux joueurs lisent la feuille de l'autre. Le premier à deviner l'anagramme gagne les deux cartes.

Fin du jeu : le gagnant est celui qui a deviné le plus de mots (et a donc le plus de cartes).

Découvrez aussi les jeux

VocaDingo CM1/CM2, SyllaDingo, MultiploDingo et toute la collection Didacool sur Aritma.net



BONUS
A IMPRIMER
FORMAT A4

didacool

ÉVITEMOI

Tire une carte mot.
Regarde le mot et sa définition sans les montrer.

Tu dois faire deviner le mot sans utiliser les mots de sa définition.

Tu peux parler ou mimer.

Les joueurs peuvent proposer deux mots chacun. Si l'un d'eux devine le mot, il gagne la carte. Si personne ne le devine, mets une des cartes que tu as gagnées (si tu en as) sous la pioche.



ANAPHRASE

Distribue une
carte mot par
joueur
(y compris toi).
Chacun doit dire
une phrase qui
utilise les 2 mots
de sa carte
(qui sont des ana-
grammes,
c'est-à-dire qui utilisent les
mêmes lettres).

Ensuite chacun vote pour la
meilleure phrase (sauf la
sienne), en donnant sa carte
à celui pour qui il vote.



DEVINEMOI

Tire une carte mot et retourne-la sans la montrer. Lis à haute voix la définition du mot. Les autres joueurs essaient de trouver le mot. S'ils n'y arrivent pas, donne un indice de ton choix.

Le premier qui découvre le mot gagne la carte. Si personne ne trouve, lis le mot et mets une des cartes (si tu en as) que tu as gagnées sous la pioche.



ANAGRAMME

Tire une carte mot et retourne-la sans la montrer aux autres.

À haute voix :

- Dis «Anagramme de»
- Lis le mot
- Lis la devinette de son anagramme.

Les autres joueurs cherchent alors l'anagramme.

Si l'un d'eux le trouve, il gagne la carte. Si aucun ne trouve l'anagramme, tu gagnes la carte.

