
JEUX T'AIME

Type de module : Internet en cours de langue

Groupe cible : Élèves de 14–17 ans

Niveau : A2

Auteurs : Berkesi Zsuzsanna, Lotfi Éva

A kiadvány az Educatio Kht. kompetenciafejlesztő oktatási program kerettanterve alapján készült.

A kiadvány a Nemzeti Fejlesztési Terv Humánerőforrás-fejlesztési Operatív Program 3.1.1. központi program (Pedagógusok és oktatási szakértők felkészítése a kompetencia alapú képzés és oktatás feladataira) keretében készült, a sulinova oktatási programcsomag részeként létrejött tanulói információhordozó. A kiadvány sikeres használatához szükséges a teljes oktatási programcsomag ismerete és használata.

A teljes programcsomag elérhető: www.educatio.hu címen.

Szakmai vezető: Kuti Zsuzsa

Szakmai bizottság: Enyedi Ágnes, dr. Majorosi Anna, dr. Morvai Edit

Szakértők: Gonda Zita, Tartsayné Németh Nóra

Alkotószerkesztő: Zsári Tamás

Felelős szerkesztő: Burom Márton

©

Szerzők: Barabás Bernadett, Berkesi Zsuzsanna, Géczy Judit, Lotfi Éva

Educatio Kht. 2008

L'ÉTIQUETTE DU MODULE

| | |
|--|---|
| COFFRET PÉDAGOGIQUE | Internet en cours de langue |
| DESCRIPTION DU MODULE | <p>Le présent module a, avant tout, pour objectif de faire aimer les jeux de lettres, de faire découvrir aux élèves l'utilité d'Internet dans l'apprentissage des langues étrangères. Ils découvriront également les possibilités de l'usage des dictionnaires en ligne. Ils créeront eux-mêmes des jeux de lettres et, bien entendu, ils joueront beaucoup.</p> <p>Pendant le premier cours, ils feront la connaissance de 4 jeux de lettres dont ils s'occuperont, sous différentes formes, tout au long du module : les mots mélangés, le jeu du pendu, le maxi-mot, et le scrabble. Lors des deux cours avec Internet, ils découvriront les jeux sur Internet mais ils auront aussi la possibilité de travailler avec des dictionnaires en ligne. Le quatrième cours est consacré à la création de jeux tandis que le dernier cours sera le moment de l'application. Etant donné la nature du module, les élèves auront peut-être moins la possibilité de parler. Le professeur doit donc être très présent tout au long du travail devant l'ordinateur ou pendant la création des jeux, leur poser des questions sur l'avancement du travail et leur donner des conseils. Ce genre d'échange, d'interaction fait absolument partie de la production orale et garantit le déroulement du travail en langue étrangère.</p> |
| OBJECTIF DU MODULE | <ul style="list-style-type: none">■ Découvrir le plaisir des jeux de lettres■ Apprendre de nouveaux jeux de lettres■ Découvrir l'utilité d'Internet dans l'apprentissage des langues étrangères■ Découvrir l'utilité d'Internet dans l'enrichissement du vocabulaire■ Initiation à la découverte des dictionnaires en ligne■ Ressentir le plaisir de la création |
| NOMBRE DE COURS | 5 cours |
| GROUPE CIBLE | Élèves de 14-17 ans |
| NIVEAU LINGUISTIQUE | A1 |
| PRÉREQUIS DE CONNAISSANCES LINGUISTIQUES | <ul style="list-style-type: none">■ Aucun prérequis grammatical, en revanche, des connaissances lexicales assez riches.■ Pour les exercices de production orale il vaut mieux connaître les temps du passé (passé composé, imparfait) mais le module est réalisable sans cela aussi. |
| LIENS SPÉCIFIQUES DU MODULE AVEC d'autres domaines interdisciplinaires | <ul style="list-style-type: none">■ Connaissances en informatique■ Connaissance d'Internet (usage d'un moteur de recherche)■ Culture générale |

d'autres modules du présent ou d'autres coffrets pédagogiques

■ Quiz

AXES DE DÉVELOPPEMENT

des compétences linguistiques

- Production écrite
- Production orale
- Compréhension écrite
- Compréhension orale
- Compétences lexicales

des compétences générales

- Compétences pragmatiques
- Compétences linguistiques

EVALUATION

La réussite du module est le meilleur indicateur. Si les élèves y trouvent du plaisir, le module a déjà de fortes chances d'être réussi. Cependant, pour avoir plus d'informations et pour que les élèves puissent eux-mêmes réaliser l'apport du module, de différentes approches de l'évaluation sont proposées au début du 4e et à la fin du 5e cours. L'un visant l'évaluation orale, l'autre l'évaluation écrite. Les scores obtenus par les élèves dans les différents jeux ainsi que les diplômes délivrés à la fin du 5e cours peuvent servir à évaluer la réussite de chacun. Il faut souligner que l'objectif essentiel du module est de faire découvrir le plaisir de ce genre de jeu, de faire découvrir que l'usage d'Internet peut servir aussi l'apprentissage des langues étrangères. Donc, les élèves ne doivent absolument pas être découragés en obtenant un score plus faible. Le professeur doit les aider à « supporter » ces échecs.

COMMENTAIRES MÉTHODIQUES

Les cours avec Internet donnent beaucoup de liberté aux élèves. Il faut qu'ils puissent pleinement en profiter. Le professeur doit pourtant être très présent pour aider les élèves à résoudre les problèmes techniques, pour les aider en cas de difficultés linguistiques et aussi, pour partager le plaisir qu'ils y trouvent. Il doit assurer les conditions nécessaires, aider l'organisation du travail, etc. Dans le cas où il n'a pas beaucoup de pratique dans le domaine des jeux de lettres, il lui est conseillé de faire des parties d'essai avant de réaliser le module en cours. Ceci est surtout valable pour le scrabble dont il doit bien connaître les règles.

OUTILS ET SUPPORTS
PÉDAGOGIQUES
BIBLIOGRAPHIE
ET SITOGRAPHIE

<http://www.bonjourdefrance.com>

<http://pages.infinet.net>

www.tv5.org

<http://www.sdv.fr/cgi/orthonet>

<http://perso.wanadoo.fr/michel.staelens/scrabble/index.htm>

<http://www.mots-caches.net>

GRILLE DE MODULE

| COURS | AXES DE DÉVELOPPEMENT DE COMPÉTENCES (linguistiques et générales) | ACTIVITÉS | CONTENU LINGUISTIQUE (vocabulaire, structures lexicales et grammaticales) | SUPPORTS ET MOYENS NÉCESSAIRES |
|-------|--|--|--|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> ■ Sensibilisation à la découverte des jeux de lettres ■ Production orale ■ Compétences lexicales ■ Compétences pragmatiques | <ul style="list-style-type: none"> ■ Lancement du module ■ Décrypter un message ■ Trouver des mots cachés ■ Trouver le mot le plus long ■ Initiation aux règles du scrabble | <ul style="list-style-type: none"> ■ Vocabulaire varié ■ Production orale (<i>Quand joue-t-on aux jeux de lettres ? Quelles sont les personnes qui s'intéressent le plus aux jeux de lettres ?</i>) ■ Orthographe ■ Compréhension orale (comprendre les règles d'un jeu) | <p>Documents 1.1., 1.2., Posters 1.3., 1.4. Pâte à coller</p> |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> ■ Initiation aux jeux de lettres sur Internet ■ Compréhension orale ■ Compréhension écrite ■ Compétences lexicales ■ Compétences linguistiques ■ Compétences pragmatiques | <ul style="list-style-type: none"> ■ Organisation du travail ■ Mots mélangés ■ Le jeu du pendu ■ Maxi-mot ■ Scrabble | <ul style="list-style-type: none"> ■ Savoir utiliser le vocabulaire de la recherche sur Internet (rechercher, taper, cliquer, etc.) ■ Savoir comprendre des règles du jeu ■ Orthographe | <p>Ordinateurs avec connexion Internet Documents 2.1.; 2.2.; 2.3.; 2.4.</p> |
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> ■ Initiation à l'utilisation des dictionnaires en ligne ■ Faire connaître aux élèves les différents dictionnaires en lignes ■ Enrichir leurs connaissances en informatique ■ Enrichir leur vocabulaire ■ Compréhension orale ■ Compréhension écrite ■ Compétence lexicale ■ Compétences linguistiques ■ Compétences pragmatiques | <ul style="list-style-type: none"> ■ Organisation du travail ■ Faire des recherches paramétrées ■ Faire des listes thématiques ■ Faire des recherches dans un dictionnaire en ligne | <ul style="list-style-type: none"> ■ Savoir utiliser le vocabulaire de la recherche sur Internet (rechercher, taper, cliquer, etc.) ■ Savoir comprendre des consignes ■ Orthographe | <p>Ordinateurs avec connexion Internet Documents 3.1.; 3.2.; 3.3.</p> |

| | | | | |
|---|--|--|---|---|
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> ■ Initiation à la création de jeux ■ Production orale ■ Compétences lexicales ■ Compétences pragmatiques | <ul style="list-style-type: none"> ■ Evaluation orale ■ Préparation des mots mélangés ■ Préparation du jeu du pendu ■ Préparation Maxi-mot | <ul style="list-style-type: none"> ■ Savoir appliquer les connaissances obtenues ■ Savoir comprendre des consignes ■ Orthographe | Documents 4.1.; 4.2.; ciseaux, enveloppes |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> ■ Mise en pratique ■ Découvrir le plaisir du jeu ■ Enrichissement du vocabulaire ■ Compréhension orale ■ Compétences lexicales ■ Compétences pragmatiques | <ul style="list-style-type: none"> ■ Jeux en simultané : ■ Mots mélangés ■ Jeu du pendu ■ Maxi-mot ■ Scrabble duplicate ■ Evaluation du module | <ul style="list-style-type: none"> ■ Savoir appliquer les connaissances obtenues ■ Orthographe ■ Savoir exprimer son avis | Documents des derniers cours, Documents 5.1.; 5.2.; 5.3.; 5.4.; poster 1.4. |

FICHE PÉDAGOGIQUE

1^{ER} COURS : LE PETIT CRYPTOGRAPHE

| | |
|--|---|
| OBJECTIF DU COURS | Sensibilisation |
| MATÉRIEL NÉCESSAIRE | Photocopies des doc. 1.1., 1.2., posters 1.3., 1.4. |
| EXERCICE 1 | A quoi ça sert ? Conversation sur le sujet. |
| TEMPS | 5 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Production orale |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | En classe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | – |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur demande aux élèves quels genres de jeux de lettres ils connaissent. L'objectif de cette séquence est de faire parler les élèves, de les initier au sujet. Le professeur peut poser des questions dans le genre : *Quand joue-t-on aux jeux de lettres ? Quelles sont les personnes qui s'intéressent le plus aux jeux de lettres ? (âge, centre d'intérêt) Quelles qualités doit-on avoir pour jouer aux jeux de lettres ?* Le professeur peut mettre sur le tableau les noms des jeux : mots croisés, mots fléchés, scrabble, anagramme, maxi mots, pendu

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les réponses que le professeur peut attendre et / ou qu'il peut provoquer :
Types de jeux : mots croisés, mots fléchés, scrabble, anagramme, maxi mots, pendu
Jouer : en famille, entre amis, en classe pendant un cours de langue, en classe pendant un cours quand on s'ennuie
Qualité : intelligence, patience, curiosité, etc.

EXERCICE 2A **Décryptez un message – mots mélangés**

CRITÈRES DE LA
DIFFÉRENCIATION

Les élèves ayant beaucoup d'autonomie

TEMPS

10 minutes

APTITUDES ET COMPÉTENCES
VISÉES

Compétences lexicales
Compétences pragmatiques

ORGANISATION DU TRAVAIL,
MODALITÉ DE TRAVAIL

Individuellement
Correction en classe

MOYENS ET MATÉRIEL

Photocopies du doc. 1.1.

TÂCHES DU PROFESSEUR

1. Le professeur distribue les photocopies du doc. 1.1. et demande aux élèves de décrypter les messages cachés dans les mots mélangés. Comme il y a 4 grilles avec un message chacune, le professeur doit répartir les grilles, de façon que les élèves n'aient pas tous la même grille.
2. Il peut également mettre au tableau la photocopie des solutions pour montrer aux élèves où les mots étaient cachés.
3. Le professeur peut également demander aux élèves à quels jeux de lettres ils peuvent associer ces phrases. Il peut également leur annoncer que ce sont les jeux dont ils vont s'occuper pendant ces cours.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

1. Les phrases impératives que les élèves doivent décrypter :
RETROUVEZ TOUS LES MOTS CACHES !
ATTENTION, NE SOYEZ PAS PENDUS !
CHERCHEZ LE MOT LE PLUS LONG !
COMPTEZ BIEN VOS POINTS !
2. Ils écrivent les phrases trouvées au tableau noir.
3. Réponses à attendre :
RETROUVEZ TOUS LES MOTS CACHES ! – mots mélangés
ATTENTION, NE SOYEZ PAS PENDUS ! – jeu du pendu
CHERCHEZ LE MOT LE PLUS LONG ! – maxi mot
COMPTEZ BIEN VOS POINTS ! – scrabble

EXERCICE 2B**Décryptez un message – mots mélangés****CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION**

Les élèves ayant peu d'autonomie

TEMPS

10 minutes

APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES

Compétences lexicales

Compétences pragmatiques

ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL

En groupe

En classe

MOYENS ET MATÉRIEL

Photocopie du doc. 1.1.

TÂCHES DU PROFESSEUR

1. Le professeur demande aux élèves de former des groupes de 3-4 personnes. Il leur distribue les photocopies et demande aux élèves de décrypter les messages cachés dans les mots mélangés. Il précise bien qu'il s'agit des phrases impératives. Il existe 4 différentes grilles avec des messages différents, le professeur doit donc répartir les grilles de façon à ce que les groupes reçoivent des grilles différentes. S'il y a plus de 4 groupes, certains groupes décrypteront la même phrase (bien entendu, chaque groupe sur sa grille). Il est déconseillé de placer plus de 3-4 élèves dans le même groupe.
2. Dès que les élèves trouvent la phrase cachée, un représentant du groupe met la phrase au tableau noir. Il est à souligner aussi que le but du jeu n'est pas la vitesse à laquelle les élèves trouvent la phrase mais le plaisir qu'ils découvrent en jouant. Le professeur peut également mettre au tableau la photocopie des solutions pour montrer aux élèves où les mots étaient cachés.
3. Le professeur peut également demander aux élèves à quels jeux de lettres ils peuvent associer ces phrases. Il peut également leur annoncer que ce sont les jeux dont ils vont s'occuper pendant ces cours.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

1. Les phrases à l'impératif que les élèves doivent décrypter :
RETROUVEZ TOUS LES MOTS CACHÉS !
ATTENTION, NE SOYEZ PAS PENDUS !
CHERCHEZ LE MOT LE PLUS LONG !
COMPTEZ BIEN VOS POINTS !
3. Réponses à attendre :
RETROUVEZ TOUS LES MOTS CACHÉS ! – mots mélangés
ATTENTION, NE SOYEZ PAS PENDUS ! – jeu du pendu
CHERCHEZ LE MOT LE PLUS LONG ! – maxi mot
COMPTEZ BIEN VOS POINTS ! – scrabble

| | |
|--|---|
| EXERCICE 3A | Le pendu |
| TEMPS | 10 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les élèves ayant beaucoup d'autonomie |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compétences lexicales Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | En couple |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Cahier Photocopies du doc. 1.2. et poster 1.3. |

TÂCHES DU PROFESSEUR

1. Le professeur rappelle aux élèves les règles du jeu du pendu. Il leur demande de citer des mots français aux hasard. Au fur et à mesure que les élèves dictent, le professeur met les mots sur le tableau (une quinzaine de mots). Il leur demande de bien observer et de dire quelles sont les lettres les plus fréquentes. Il peut également leur demander d'observer quels groupes de deux lettres sont les plus fréquents. Ensuite, il leur distribue la photocopie du doc. 1.2. Il fixe au tableau le poster 1.3. et il explique les diagrammes aux élèves. Il leur fait découvrir (ce qu'ils ont déjà constaté) que la lettre que l'on trouve le plus souvent dans les mots est la lettre « E », donc ils ont tout intérêt à commencer le jeu par la lettre E. Il leur explique également quels sont les digrammes (2 lettres qui suivent) les plus fréquents.
2. Le professeur demande aux tandems de jouer un jeu de pendu. Il peut fixer le nombre de lettres (cachez un mot de 6 lettres par ex.)

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

2. Les élèves jouent un jeu du pendu. Il écrivent et dessinent dans leur cahier.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 3B | Le pendu |
| TEMPS | 10 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les élèves ayant peu d'autonomie |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compétences lexicales Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | En classe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Photocopies du doc. 1.2. et poster 1.3. |

TÂCHES DU PROFESSEUR

1. Le professeur rappelle aux élèves les règles du jeu du pendu. Il leur demande de citer des mots français au hasard. Au fur et à mesure que les élèves dictent, le professeur met les mots sur le tableau (une quinzaine de mots). Il leur demande de bien observer et de dire quelles sont les lettres les plus fréquentes. Il peut également leur demander d'observer quels groupes de deux lettres sont les plus fréquents. Ensuite, il leur distribue la photocopie du doc. 1.2. Il fixe au tableau le poster 1.3. et il explique les diagrammes aux élèves. Il leur fait découvrir (ce qu'ils ont déjà constaté) que la lettre que l'on trouve le plus souvent dans les mots est la lettre « E », donc ils ont tout intérêt à commencer le jeu par la lettre E. Il leur explique également quels sont les digrammes (2 lettres qui suivent) les plus fréquents.
2. Le professeur cache un premier mot de 6 à 8 lettres (selon le niveau des élèves) et écrit les traits au tableau. Il leur demande de deviner le mot. Ils jouent le jeu du pendu. Celui qui trouvera le mot pourra cacher le suivant. Ils jouent 2 à 9 parties, en fonction du temps que les élèves mettent à deviner le mot.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

2. Les élèves jouent le jeu. Ils essaient de deviner le mot. L'élève qui trouvera le mot pourra à son tour en cacher un.

| | |
|--|--|
| EXERCICE 4A | Maxi mot |
| TEMPS | 10 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les élèves ayant peu d'autonomie |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compétences lexicales Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | En classe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Cahier Doc. 1.4. Cartes de lettres Pâte à coller |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur fait tirer des lettres au hasard des cartes de lettres 1.4.
A l'aide de la pâte à coller, il fixe les lettres au tableau noir et demande aux élèves de créer des mots à partir de ces lettres. Il met chaque mot au tableau. A la fin, il trouve le maxi mot, le mot le plus long.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves trouvent des mots.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 4B | Maxi mot |
| TEMPS | 10 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les élèves ayant beaucoup d'autonomie |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compétences lexicales Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement En classe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | – |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur fait tirer des lettres au hasard des cartes de lettres 1.4. A l'aide de la pâte à coller, il fixe les lettres au tableau noir et demande aux élèves de créer des mots à partir de ces lettres. Il leur demande de les écrire dans leur cahier. Ils ont 3 minutes. Ensuite, le professeur demande qui a le mot le plus long. Il met les meilleures solutions au tableau.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves créent des mots à partir des lettres figurant au tableau. Ils les écrivent dans leur cahier.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 5 | Scrabble |
| TEMPS | 5 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compétences lexicales Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | En classe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Poster et cartes de lettres 1.4. |

TÂCHES DU PROFESSEUR

A l'aide de la pâte à coller, le professeur fixe le poster au tableau noir et explique les règles du jeu de scrabble. Il leur explique que les mots qui passent par les cases rouges comptent triple, les mots qui passent par les cases bleu foncé comptent double. Les lettres qui sont placées sur les cases roses comptent double, alors que les lettres qui sont posées sur les cases bleu clair comptent triple. Il leur explique et montre aussi comment on peut placer les mots et que les mots doivent obligatoirement se croiser. Cette partie du cours est très importante car dans le prochain cours, les élèves auront la possibilité de jouer au scrabble sur Internet.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves lisent le conte et font l'exercice de compréhension. Au cours suivant ils rendront la feuille d'exercice au professeur.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 6 | Devoir |
| TEMPS | 2 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compétences lexicales Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | En classe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | – |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur demande aux élèves de mettre les mots qu'ils ont appris pendant le cours dans leur vocabulaire en précisant bien le genre et en mettant aussi la définition s'il s'agit d'un mot inconnu.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

2^{ÈME} COURS : A VOUS DE JOUER – JEUX DE LETTRES

| | |
|---------------------|---|
| OBJECTIF DU COURS | <ul style="list-style-type: none">■ Faire connaître aux élèves les jeux en ligne■ Enrichir leurs connaissances en informatique■ Enrichir leur vocabulaire |
| MATÉRIEL NÉCESSAIRE | Ordinateurs avec connexion Internet Photocopies des doc. 2.2.; 2.3.; 2.4.; 2.5. |

| | |
|--|--|
| EXERCICE 1 | Organisation du travail en fonction du nombre d'ordinateurs à disposition |
| TEMPS | 3 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compétences pragmatiques Compréhension orale |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | En classe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | – |

TÂCHES DU PROFESSEUR

1. Le professeur doit répartir les élèves en petits groupes en fonction du nombre d'ordinateurs à disposition. Dans le cas idéal, les élèves travaillent individuellement. Dans le cas où un tandem travaille sur un ordinateur, il faut veiller à ce que le niveau des groupes soit équilibré – un élève « informaticien » par groupe.
2. Le professeur explique aux élèves que le cours sera réparti en 4 temps, et qu'ils auront à peu près 10 minutes par jeu. Pour chaque jeu, ils auront des photocopies avec la démarche à suivre (pour 2.3.4.5.A) / ils recevront les instructions du professeur (pour 2.3.4.5.B)

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves se répartissent en petits groupes en fonction du nombre d'ordinateurs à disposition.

| | |
|--|--|
| EXERCICE 2A | Mots mélangés |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui ne sont pas limités sur le nombre de photocopies |
| TEMPS | 10 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension écrite Compétences lexicales Compétences linguistiques Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petit groupe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Photocopie du doc. 2.2. |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur distribue les photocopies du doc 2.2. Il demande aux élèves de suivre la démarche indiquée dans l'exercice. Il leur demande également de répondre aux questions posées. Pendant tout le travail le professeur doit circuler dans la salle afin de pouvoir aider les élèves en panne technique ou linguistique.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves jouent en suivant la démarche indiquée dans l'exercice. Ils répondent aux questions. En cas de besoin, ils demandent de l'aide au professeur.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 2B | Mots mélangés |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui sont limités sur le nombre de photocopies |
| TEMPS | 10 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension orale Compétences lexicales Compétences linguistiques Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petit groupe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Cahier |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur demande aux élèves d'aller sur le site <http://www.bonjourdefrance.com>. Ensuite, il leur demande de cliquer sur Jeux. Il leur dit de choisir « Élémentaire » et le jeu No 7 - La météo - Mots mélangés sur la météo. Pour faciliter leur travail, il peut leur tracer le schéma suivant au tableau noir :
<http://www.bonjourdefrance.com> → Jeux → « Élémentaire » → No 7 - La météo - Mots mélangés sur la météo
Il leur demande aussi de mettre pendant le jeu dans leur cahier combien de mots ils ont trouvé et quels étaient ces mots.
Il leur dit qu'ils ont 10 minutes pour jouer.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves devront prendre des décisions importantes : ils construiront le canevas du conte.
Ils choisiront le style de leur conte : bien préciser qu'ils ne sont pas obligés d'écrire un conte dit « classique » mais ils peuvent rédiger un conte destiné aux adultes.
Ensuite, ils feront le choix des personnages – des personnages positifs et négatifs également – des lieux où se déroulera le conte, des animaux qui auront un rôle plus ou moins important dans l'histoire et des objets magiques.

| | |
|--|--|
| EXERCICE 3A | Le jeu du pendu |
| TEMPS | 10 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui ne sont pas limités sur le nombre de photocopies |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension écrite Compétences lexicales Compétences linguistiques Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petit groupe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Photocopie du doc. 2.3. |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur distribue les photocopies du doc. 2.2. Il demande aux élèves de suivre la démarche indiquée dans l'exercice. Il leur demande également de répondre aux questions posées. Pendant tout le travail le professeur doit circuler dans la salle afin de pouvoir aider les élèves en panne technique ou linguistique.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves jouent en suivant la démarche indiquée dans l'exercice. Ils répondent aux questions. En cas de besoin, ils demandent de l'aide au professeur.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 3B | Le jeu du pendu |
| TEMPS | 10 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui sont limités sur le nombre de photocopies |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension orale Compétences lexicales Compétences linguistiques Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petit groupe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Cahier |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur demande aux élèves d'aller sur le site <http://www.bonjourdefrance.com>. Ensuite, il leur demande de cliquer sur Jeux. Il leur dit de choisir « Débutant » et le jeu N°8 - La salle de bains - Un pendu. Pour faciliter leur travail, il peut leur tracer le schéma suivant au tableau noir :

<http://www.bonjourdefrance.com> → Jeux → « Débutant » → N°8

- La salle de bains - Un pendu. Il leur demande aussi de mettre dans leur cahier combien était leur score et quels mots ils ont trouvé.

Il leur dit qu'ils ont 10 minutes pour jouer.

Il doit aussi leur dire qu'avec le temps qui leur reste, ils peuvent aller voir aussi le N°9 parmi les jeux élémentaires

- Apprendre le vocabulaire – Pendu.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves suivent les instructions du professeur. Ils jouent et ils prennent des notes dans leur cahier.

| | |
|--|--|
| EXERCICE 4A | Maxi-mot |
| TEMPS | 10 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui ne sont pas limités sur le nombre de photocopies |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension écrite Compétences lexicales Compétences linguistiques Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petits groupes |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Photocopie du doc. 2.4. |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur distribue les photocopies du doc. 2.4. Il demande aux élèves de suivre la démarche indiquée dans l'exercice. Il leur demande également de répondre aux questions posées. Pendant tout le travail le professeur doit circuler dans la salle afin de pouvoir aider les élèves en panne technique ou linguistique.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves jouent en suivant la démarche indiquée dans l'exercice. Ils répondent aux questions. En cas de besoin, ils demandent de l'aide au professeur.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 4B | Maxi-mot |
| TEMPS | 10 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui sont limités sur le nombre de photocopies |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension orale Compétences lexicales Compétences linguistiques Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petit groupe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Cahier |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur demande aux élèves d'aller sur le site <http://www.tv5.org>. Ensuite, il leur demande de cliquer sur « Langue française ». Il leur dit de choisir « Maxi-mot » parmi les jeux de lettres. Pour faciliter leur travail, il peut leur tracer le schéma suivant au tableau noir :

<http://www.tv5.org> → « Langue française » → « Maxi-mot ». Il leur demande aussi de mettre dans leur cahier combien de points ils ont obtenu, quels mots ils ont trouvé et quelles étaient les lettres les plus difficiles à placer. Il doit attirer aussi leur attention sur le fait que dès qu'ils auront trouvé 10 mots, ils pourront demander au programme d'afficher toutes les solutions. En cliquant sur les mots, ils verront apparaître dans une fenêtre la définition du mot demandé.

Il leur dit qu'ils ont 10 minutes pour jouer.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves suivent les instructions du professeur. Ils jouent et ils prennent des notes dans leur cahier.

| | |
|--|--|
| EXERCICE 5A | Le scrabble |
| TEMPS | 10 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui ne sont pas limités sur le nombre de photocopies |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension écrite Compétences lexicales Compétences linguistiques Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petit groupe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Photocopie du doc.2.5. |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur distribue les photocopies du doc. 2.5. Il demande aux élèves de suivre la démarche indiquée dans l'exercice. Il leur demande également de répondre aux questions posées. Pendant tout le travail le professeur doit circuler dans la salle afin de pouvoir aider les élèves en panne technique ou linguistique.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves jouent en suivant la démarche indiquée dans l'exercice. Ils répondent aux questions. En cas de besoin, ils demandent de l'aide au professeur.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 5B | Le scrabble |
| TEMPS | 10 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui sont limités sur le nombre de photocopies |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension orale Compétences lexicales Compétences linguistiques Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petit groupe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Cahier |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur demande aux élèves d'aller sur le site <http://perso.wanadoo.fr/michel.staelens/scrabble/index.htm>. Ensuite, il leur demande de jouer suivant les règles qu'il leur a expliqué lors du cours précédent. Il leur demande aussi de mettre dans leur cahier combien était leur score et quels mots ils ont trouvé. Il leur dit qu'ils ont 10 minutes pour jouer.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves suivent les instructions du professeur. Ils jouent et ils prennent des notes dans leur cahier.

| | |
|--|---------------------|
| EXERCICE 6 | Devoir |
| TEMPS | 2 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension orale |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | En classe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | – |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur annonce aux élèves que pendant le cours suivant, ils vont travailler encore sur Internet. L'objectif du prochain cours sera la préparation des jeux de lettres. Il leur demande de trouver des sujets pour une recherche thématique pour les mots mélangés. Il leur demande aussi de mettre les mots qu'ils ont appris pendant le cours dans leur vocabulaire en précisant bien le genre et en mettant aussi la définition s'il s'agit d'un mot inconnu.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves suivent les instructions du professeur. Ils jouent et ils prennent des notes dans leur cahier.

3^{ÈME} COURS : JEUX DE DICTIONNAIRE

| | |
|---------------------|---|
| OBJECTIF DU COURS | <ul style="list-style-type: none">■ Faire connaître aux élèves les différents dictionnaires en ligne■ Enrichir leurs connaissances en informatique■ Enrichir leur vocabulaire |
| MATÉRIEL NÉCESSAIRE | Ordinateurs avec connexion Internet Photocopies des doc. 3.2.; 3.3.;3.4. |

| | |
|--|--|
| EXERCICE 1 | Organisation du travail en fonction du nombre d'ordinateurs à disposition |
| TEMPS | 3 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compétences pragmatiques Compréhension orale |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | En classe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | – |

TÂCHES DU PROFESSEUR

1. Le professeur doit répartir les élèves en petits groupes en fonction du nombre d'ordinateurs à disposition. Dans le cas idéal, les élèves travaillent individuellement. Dans le cas où un tandem travaille sur un ordinateur, il faut veiller à ce que le niveau des groupes soit équilibré – un élève « informaticien » par groupe.
2. Le professeur explique aux élèves que pendant ce cours, ils découvriront des dictionnaires en ligne qui leur permettront de se préparer pour le cours suivant où, eux-mêmes, ils fabriqueront des jeux.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

1. Les élèves se répartissent en petits groupes en fonction du nombre d'ordinateurs à disposition.

| | |
|--|--|
| EXERCICE 2A | Jeux de dictionnaire – recherche paramétrée |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui ne sont pas limités sur le nombre de photocopies |
| TEMPS | 10 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension écrite Compétences lexicales Compétences linguistiques Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petits groupes |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Photocopie du doc. 3.2. |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur distribue les photocopies du doc. 3.2. Il demande aux élèves de suivre la démarche indiquée dans l'exercice. Il attire l'attention des élèves sur l'importance de la prise de notes. Pendant tout le travail le professeur doit circuler dans la salle afin de pouvoir aider les élèves ayant des difficultés techniques ou linguistiques.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves jouent en suivant la démarche indiquée dans l'exercice. Ils prennent des notes. En cas de besoin, ils demandent de l'aide au professeur.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 2B | Jeux de dictionnaire – recherche paramétrée |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui sont limités sur le nombre de photocopies |
| TEMPS | 10 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension orale Compétences lexicales Compétences linguistiques Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petits groupes |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Cahier |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur demande aux élèves d'aller sur le site <http://www.mots-croises.ch>. Ensuite, il leur demande de choisir « **Dictionnaire** ». Il leur dit de cliquer sur « Recherche paramétrée ». Pour faciliter leur travail, il peut leur tracer le schéma suivant au tableau noir :

<http://www.mots-croises.ch> → « **Dictionnaire** » → « Recherche paramétrée ». Il leur explique que dans le jeu de Scrabble il y a des lettres qui sont plus difficiles à placer que d'autres. C'est pour cela qu'il leur demande de faire des recherches. Ici, ils peuvent chercher des mots qui « commencent par », « qui se terminent par » ou « qui contiennent » certaines lettres. Pour cela, les élèves doivent cliquer sur le paramètre de leur choix (par exemple « les mots qui commencent par », taper les lettres de leur choix et lancer la recherche en cliquant sur « Rechercher » en bas de la page. Pour voir comment ça marche, le professeur peut demander aux élèves de trouver des mots qui commencent par « ko ». Les élèves doivent noter 6-8 mots dans leur cahier. Il leur dit de cliquer sur les mots qui les intéressent pour voir les définitions. Après avoir cliqué sur le mot choisi, il leur doit de choisir « Recherche dans le dictionnaire MediaDICO » et cliquer dessus. Il leur dit de faire d'autres recherches. Il peut aussi leur donner des idées (des mots qui se terminent par « gon », qui contiennent la lettre « w » etc.).

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves suivent les instructions du professeur. Ils jouent et ils prennent des notes dans leur cahier.

| | |
|--|--|
| EXERCICE 3A | Jeux de dictionnaire – vocabulaire |
| TEMPS | 15 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui ne sont pas limités sur le nombre de photocopies |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension écrite Compétences lexicales Compétences linguistiques Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petits groupes |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Photocopie du doc. 3.2. |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur distribue les photocopies du doc. 3.3. Il demande aux élèves de suivre la démarche indiquée dans l'exercice. Il leur demande également de prendre des notes. Pendant tout le travail le professeur doit circuler dans la salle afin de pouvoir aider les élèves en panne technique ou linguistique. Le professeur doit savoir que ce site change tout le temps, donc il est conseillé de vérifier avant le cours.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves jouent en suivant la démarche indiquée dans l'exercice. Ils répondent aux questions. En cas de besoin, ils demandent de l'aide au professeur.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 3B | Jeux de dictionnaire – vocabulaire |
| TEMPS | 15 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui sont limités sur le nombre de photocopies |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension orale Compétences lexicales Compétences linguistiques Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petits groupes |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Cahier |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur demande aux élèves d'aller sur le site <http://www.imagiers.net/>. Ensuite, il leur demande de cliquer sur « Galerie » et chercher des sujets, des mots qui les intéressent. Pour faciliter leur travail, il peut mettre l'adresse au tableau noir. Il leur dit de jouer. Enfin, ils doivent faire glisser les mots dans les cases qui correspondent. Il leur demande aussi de prendre des notes, d'écrire les mots trouvés dans leur cahier. Il doit leur dire aussi que dans le temps qui leur reste, ils peuvent aller voir aussi d'autres jeux sur cette page. Le professeur doit savoir que ce site change tout le temps, donc il est conseillé de vérifier avant le cours.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves suivent les instructions du professeur. Ils jouent et prennent des notes dans leur cahier.

| | |
|--|--|
| EXERCICE 4A | Jeux de dictionnaire – vocabulaire – pour aller plus loin |
| TEMPS | 15 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui ne sont pas limités sur le nombre de photocopies |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension écrite Compétences lexicales Compétences linguistiques Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petits groupes |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Photocopie du doc. 3.4. |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur distribue les photocopies du doc. 3.4. Il demande aux élèves de suivre la démarche indiquée dans l'exercice. Il leur demande également de répondre aux questions posées. Pendant tout le travail le professeur doit circuler dans la salle afin de pouvoir aider les élèves en panne technique ou linguistique.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves jouent en suivant la démarche indiquée dans l'exercice. Ils répondent aux questions. En cas de besoin, ils demandent de l'aide au professeur.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 4B | Jeux de dictionnaire – vocabulaire – pour aller plus loin |
| TEMPS | 15 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui sont limités sur le nombre de photocopies |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension orale Compétences lexicales Compétences linguistiques Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petits groupes |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Cahier |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur demande aux élèves d'aller sur le site <http://fr.wikipedia.org>. Ensuite, il leur demande de mettre dans la case « Rechercher » le mot « Météorologie » et de cliquer sur « Consulter ». Dans l'article « Météorologie » les élèves doivent chercher les « Phénomènes météorologiques ». Pour faciliter leur travail, il peut leur tracer le schéma suivant au tableau noir :

<http://fr.wikipedia.org> → « Rechercher » → « Météorologie », « Phénomènes météorologiques ». Il leur demande de trouver des mots qu'ils connaissent ou qu'ils reconnaissent (par exemple, même si l'élève ne connaît pas le mot cyclone, il va quand-même le découvrir). Il leur dit d'écrire les mots trouvés dans leur cahier. Il leur dit aussi de faire la même démarche pour les mots « Fruit » et « Véhicule »

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves suivent les instructions du professeur. Ils jouent et prennent des notes dans leur cahier.

| | |
|--|---------------------|
| EXERCICE 6 | Devoir |
| TEMPS | 2 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension orale |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | En classe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | – |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur annonce aux élèves que pendant le cours suivant, ils vont créer des jeux. Si l'établissement est limité sur le nombre de photocopies, il leur demande de préparer chez eux une grille de 10 × 10 cases. Il leur demande aussi de faire des recherches dans leur dictionnaire et d'établir d'autres listes thématiques de mots.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

4^{ÈME} COURS : PRÉPARATION DES JEUX

| | |
|---------------------|--|
| OBJECTIF DU COURS | <ul style="list-style-type: none">■ Faire appliquer aux élèves ce qu'ils ont appris■ Faire les préparatifs du dernier cours du module |
| MATÉRIEL NÉCESSAIRE | Photocopies des doc. 4.2.; 4.3.; ciseaux, enveloppes |

| | |
|--|-----------------------|
| EXERCICE 1 | Mise en commun |
| TEMPS | 10 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Production orale |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | En classe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | – |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur demande aux élèves de raconter un peu leur expérience des deux derniers cours. Comme les élèves n'ont pratiquement pas parlé depuis deux cours, il doit profiter de cette conversation pour les faire parler un maximum. Il leur pose des questions dans le genre : « Quel jeu vous a plu le plus ? Pourquoi ? », « Quelle page web pourrez-vous utiliser plus tard ? Pour quoi faire ? », « Quels mots avez-vous appris ? ». Pour être sûr de faire parler tous les élèves, il peut faire des tours de table, en demandant aux élèves de commencer leur phrase par « Moi, ce que j'ai aimé le plus, c'était ... » ou « Moi, ce qui me semblait le plus amusant / difficile / intéressant c'était ... » ou « Moi, ce que je ferais volontiers de nouveau, c'est »

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves parlent de leurs expériences.

EXERCICE 2A **Préparation mots mélangés**

CRITÈRES DE LA
DIFFÉRENCIATION

Les établissements qui ne sont pas limités sur le nombre de photocopies

TEMPS

15 minutes

APTITUDES ET COMPÉTENCES
VISÉES

Compétences lexicales
Compétences pragmatiques

ORGANISATION DU TRAVAIL,
MODALITÉ DE TRAVAIL

Individuellement ou en couple selon l'autonomie des élèves

MOYENS ET MATÉRIEL

Photocopie du doc. 4.2.

TÂCHES DU PROFESSEUR

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

1. Le professeur demande aux élèves de prendre les notes qu'ils ont prises lors du cours précédent. Il leur dit de choisir un sujet dont ils vont cacher les mots dans la grille. Il leur conseille de suivre la démarche suivante :
 - Choisir le sujet
 - Choisir 5 à 6 mots et les écrire dans la colonne de droite de la photocopie
 - Mettre les mots choisis dans la grille
 - Remplir les autres cases de la grille en faisant bien attention de ne jamais créer de mots qui ont un sens
 - Préparer le corrigé de la grille aussi : colorier les cases où les mots se cachent
 2. À la fin des 15 minutes le professeur ramasse les grilles prêtes.
1. Les élèves suivent les instructions du professeur. Ils préparent leur grille de mots mélangés.

EXERCICE 2B**Préparation mots mélangés**CRITÈRES DE LA
DIFFÉRENCIATION

Les établissements qui sont limités sur le nombre de photocopies

TEMPS

15 minutes

APTITUDES ET COMPÉTENCES
VISÉESCompétences lexicales
Compétences pragmatiquesORGANISATION DU TRAVAIL,
MODALITÉ DE TRAVAIL

Individuellement ou en couple, selon l'autonomie des élèves

MOYENS ET MATÉRIEL

Feuilles blanches

TÂCHES DU PROFESSEUR

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

1. Le professeur demande aux élèves de prendre les grilles vides préparées chez eux et de prendre les notes qu'ils ont prises lors du cours précédent. Il leur dit de choisir un sujet dont ils vont cacher les mots dans la grille. Il leur conseille de suivre la démarche suivante :
 - Choisir le sujet
 - Choisir 5 à 6 mots et les écrire dans la colonne de droite de la photocopie
 - Mettre les mots choisis dans la grille
 - Remplir les autres cases de la grille en faisant bien attention de ne jamais créer de mots qui ont un sens
 - Préparer le corrigé de la grille aussi : colorier les cases où les mots se cachent
 2. À la fin des 15 minutes le professeur ramasse les grilles prêtes.
1. Les élèves suivent les instructions du professeur. Ils préparent leur grille de mots mélangé.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 3A | Préparation du jeu du pendu |
| TEMPS | 13 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui ne sont pas limités sur le nombre de photocopies |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compétences lexicales Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en couple |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Photocopie du doc. 4.3.; ciseaux, enveloppes |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur demande aux élèves de proposer des mots de 6 - 7 - et de 8 lettres pour le jeu du pendu.
Il leur demande de découper les feuilles et mettre dans une enveloppe le mot à trouver et la feuille où les joueurs joueront.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves proposent des mots de 6 - 7 - et de 8 lettres pour le jeu du pendu.

| | |
|--|--|
| EXERCICE 3B | Préparation du jeu du pendu |
| TEMPS | 13 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui sont limités sur le nombre de photocopies |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compétences lexicales Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en couple |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Cahier ou feuille, ciseaux, enveloppes |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur demande aux élèves de proposer des mots de 6 - 7 - et de 8 lettres pour le jeu du pendu.

Il leur demande de découper les feuilles et de mettre dans une enveloppe le mot à trouver et la feuille où les joueurs joueront.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves proposent des mots de 6 - 7 - et de 8 lettres pour le jeu du pendu.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 4 | Préparation Maxi-mot |
| TEMPS | 5 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compétences lexicales Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en couple |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Cahier |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur demande aux élèves de prendre leur photocopie du doc. 1.2. ou il leur met au tableau le poster 1.3. Il leur demande de proposer 10 lettres pour le jeu du maxi-mot. Il leur dit de prendre en considération la fréquence de l'apparition des différentes lettres et digrammes.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves suivent les instructions du professeur et ils proposent 10 lettres pour le jeu du maxi-mot.

| | |
|--|---------------------|
| EXERCICE 5 | Devoir |
| TEMPS | 2 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension orale |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | En classe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | - |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur demande aux élèves de préparer une grille de mots mélangés chez eux.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

5^{ÈME} COURS : CASIMO

| | |
|---------------------|--|
| OBJECTIF DU COURS | <ul style="list-style-type: none">Mise en pratiqueDécouvrir le plaisir du jeuEnrichissement du vocabulaire |
| MATÉRIEL NÉCESSAIRE | Photocopies des derniers cours, photocopie des doc. 5.1.; 5.2.; 5.3.; 5.4.; poster 1.4. |

| | |
|--|--|
| EXERCICE 1 | Faites vos jeux |
| TEMPS | 5 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compétences pragmatiques Compréhension orale |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | En classe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Photocopie du doc. 5.1.; disposition de la salle |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur doit organiser avant le cours la répartition de la salle de façon à ce qu'il y ait 4 grandes tables de jeux.

Il met au tableau la photocopie agrandie en A3 du doc. 5.1. Il leur explique que chacun d'eux peut choisir un groupe. 3 de ces groupes vont faire trois jeux de lettres, le quatrième groupe animé par le professeur lui-même fera une partie de scrabble duplicate.

Une idée : Pour faire profiter plusieurs groupes ou classes du travail des élèves, ils peuvent inviter au Casimo les élèves d'autres classes ou d'autres groupes aussi.

Le professeur doit faire découvrir aux élèves le jeu de mots Casino – Casimo – Casi – mots.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves disposent les tables avant le cours. Ils choisissent leur groupe.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 2A | Mots-mélangés |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les élèves jouant aux mots mélangés |
| TEMPS | 10 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compétences lexicales Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petits groupes |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Feuilles préparées par les élèves pendant le 4 ^e cours |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur dispose les grilles préparées par les élèves pendant le 4^e cours. Il demande aux joueurs de mettre leur nom et prénom sur les feuilles. Il chronomètre et à la fin des 10 minutes il leur donne les solutions. Il demande aux élèves de mettre sur leur feuille le nombre de mots trouvés. Il ramasse les feuilles. Il leur dit de passer au jeu suivant si ce n'est pas leur dernier jeu.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves jouent.
A la fin ils vérifient combien de mots ils ont trouvé et marquent le nombre de mots sur leur feuille. Ils passent au jeu suivant, si ce n'est pas leur dernier jeu.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 2B | Le pendu |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les élèves jouant au jeu du pendu |
| TEMPS | 10 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compétences lexicales Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | En couple |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Feuilles préparées par les élèves pendant le 4 ^e cours |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur dit aux élèves de tirer une enveloppe au hasard. Chaque élève joue et fait jouer. Le joueur doit mettre son nom et son prénom sur la feuille. Le professeur chronomètre et à la fin des 10 minutes, il annonce la fin du jeu. Il ramasse les feuilles. Il leur dit de passer au jeu suivant si ce n'est pas leur dernier jeu.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves tirent une enveloppe au hasard. Chaque élève joue à tour de rôle. Ils mettent leur noms et prénoms sur la feuille. Ils passent au jeu suivant, si ce n'est pas leur dernier jeu.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 2C | Maxi-mot |
| TEMPS | 10 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les élèves jouant au maxi-mot |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compétences lexicales Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement ou en petits groupes |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Feuilles préparées par les élèves pendant le 4 ^e cours |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur fait tirer à chaque élève une feuille comportant 10 lettres. Les élèves doivent créer des mots et à la fin du jeu, calculer leur score : les mots de 4 lettres valent 2 points, ceux de 5 lettres → 4 points, 6 lettres → 8 points, 7 lettres → 16 points, 8 lettres → 32 points, 9 lettres → 48 points, 10 lettres → 72 points. Il leur demande de mettre leur nom et leur prénom sur les feuilles. Le professeur chronomètre et à la fin des 10 minutes, il annonce la fin du jeu. Il ramasse les feuilles. Il leur dit de passer au jeu suivant si ce n'est pas leur dernier jeu.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves jouent et calculent leur score. Ils mettent leur nom et leur prénom sur leur feuille. Ils passent au jeu suivant, si ce n'est pas leur dernier jeu.

| | |
|--|--|
| EXERCICE 2D | Scrabble duplicate |
| TEMPS | 15 minutes |
| CRITÈRES DE LA DIFFÉRENCIATION | Les établissements qui sont limités sur le nombre de photocopies |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension orale Compétences lexicales Compétences pragmatiques |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement et en groupe |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Poster 1.4. et cartes de lettres, photocopie du doc. 5.2., pâte à coller |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur dépose le poster au milieu de la table ou il le fixe au tableau à l'aide de la pâte à coller. Il distribue aux élèves les photocopies du doc. 5.2. Chaque élève doit avoir une feuille avec le plateau de scrabble et l'autre feuille où il marquera ses mots. Le professeur explique les règles du scrabble duplicate. Normalement, il ne doit plus expliquer les règles du scrabble, il l'a déjà fait à la fin du premier cours. Bien entendu, s'il y a des élèves qui ne se rappellent plus des règles, il les leur rappelle.

Les règles du scrabble duplicate : La partie commence comme une partie normale de scrabble. Le professeur demande à un élève de tirer 7 lettres. Il les fixe au tableau à l'aide de la pâte à coller. Chaque élève compose des mots et calcule les points qu'il peut avoir pour son mot. Le professeur chronomètre. Ils ont 3 à 5 minutes par mot (en fonction du niveau des élèves). Il leur demande quels mots ils ont trouvé et met la meilleure proposition (le mot qui rapporte le plus de points) sur le poster. Si le poster est fixé au tableau, il colle les lettres à l'aide de la pâte à coller, si le poster est déposé au milieu de la table, il dépose les lettres dessus comme dans le jeu de scrabble normal.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves jouent. A la fin du jeu ils comptent leurs points, mettent leur nom et prénom sur la feuille.

Il demande à un autre élève de tirer des lettres pour compléter leur nombre à 7. Les élèves composent des mots. Cette fois-ci, la disposition du mot aura aussi des conséquences sur le nombre des points. Le professeur chronomètre et demande aux élèves quels mots ont été créés et combien de points ça leur rapporte. Celui qui a la meilleure solution peut mettre le mot sur le poster. Chaque élève reproduit sur sa feuille avec le plateau de scrabble la disposition qu'il voit sur le poster car c'est à ces mots que le mot suivant s'attache. Le jeu continue ainsi. Chaque élève a le score des mots qu'il crée mais joue avec les mots qu'il voit sur le poster.

L'intérêt du scrabble duplicate est qu'il n'y a pas de moments vides, chaque élève joue en permanence.

A la fin du jeu, le professeur demande aux élèves de compter leurs points, et de mettre leur nom et prénom sur la feuille. Il ramasse les feuilles.

| | |
|--|---|
| EXERCICE 3 | Evaluation |
| TEMPS | 5 minutes |
| APTITUDES ET COMPÉTENCES VISÉES | Compréhension écrite Production écrite |
| ORGANISATION DU TRAVAIL, MODALITÉ DE TRAVAIL | Individuellement |
| MOYENS ET MATÉRIEL | Photocopie du doc. 5.3. |

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur distribue les photocopies du doc. 5.3. et demande aux élèves de répondre aux questions de la feuille d'évaluation. Pendant que les élèves écrivent, il calcule les points et remplit les diplômes.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE

Les élèves répondent aux questions de la feuille d'évaluation.

EXERCICE 4 **Remise des prix**

TEMPS 5 minutes

APTITUDES ET COMPÉTENCES
VISÉES Compréhension orale
Production orale

ORGANISATION DU TRAVAIL,
MODALITÉ DE TRAVAIL Individuellement

MOYENS ET MATÉRIEL Photocopie du doc. 5.4.

TÂCHES DU PROFESSEUR

Le professeur demande aux élèves s'ils ont aimé les jeux, les félicite pour leurs scores et remet les diplômes.

TÂCHES DE L'ÉLÈVE