

Le mot mystère du dictionnaire imagé

16 novembre 2019

Nous avons découvert un dictionnaire imagé destiné à enrichir le vocabulaire dans le cadre d'un cours de langue étrangère. Nous avons créé un jeu à partir de cet outil pédagogique.

Présentation du jeu

- Origine : El Ouatia, Maroc
- Nombre de joueurs : ensemble du groupe-classe
- Type : langage oral, vocabulaire
- Niveau : outil découvert dans une classe de CM1 (4^e primaire)
- Matériel : dictionnaire imagé qui se construit au fur et à mesure du temps. Lorsque les élèves rencontrent une difficulté avec un mot dans une activité d'apprentissage, l'enseignant propose à un élève de créer un dessin pour l'imager. Ce mot+dessin est ajouté au dictionnaire.



Règles du jeu

Un élève est désigné par l'enseignant et se positionne face au groupe-classe. Il choisit mentalement un mot du dictionnaire imagé (le mot mystère), l'écrit sur son ardoise et le montre à l'enseignant. Ce dernier désigne ensuite quatre élèves qui posent tour à tour une question fermée de type « oui-non » à l'élève ayant choisi le mot mystère. Au terme des quatre questions, chaque élève écrit sur son ardoise le mot appartenant au dictionnaire imagé qu'il pense avoir deviné grâce aux questions-réponses. Tous montrent leur ardoise en même temps. L'élève ayant choisi le mot mystère le dévoile alors en montrant son ardoise au groupe-classe. Les gagnants sont les élèves ayant deviné le mot mystère OU l'ensemble du groupe-classe est gagnant si au moins X élèves ont deviné le mot mystère.

Variantes

1. En fonction du nombre de mots que compte le dictionnaire, l'enseignant peut imposer la première lettre du mot mystère.
2. Faire varier le nombre de questions posées par les élèves.

Intérêts didactiques

- Peut être utilisé dans le cadre du cours de langue maternelle ou d'une langue étrangère
- Travailler la capacité à générer mentalement les caractéristiques permettant de définir un mot
- Travailler la capacité à poser des questions précises et efficaces
- Développer le vocabulaire
- Nous suggérons que ce jeu de vocabulaire soit proposé au début de chaque séance de cours (rituel).