

ORTHODINGO CE2

MANUEL PEDAGOGIQUE



didacool

Jeux d'orthographe / A partir du CE2

2 à 8 joueurs

âge 8+

ORTHODINGO CE2

Manuel pédagogique

Introduction

Le jeu pédagogique **Orthodingo** est un outil ludique créé par l'orthophoniste Emilie Faye. Le jeu permet d'améliorer l'orthographe des élèves dès le CE2.

Chacune des 3 règles nécessite un meneur de jeu. Le meneur de jeu a la réponse de l'énigme, lit les indices et refuse ou valide les réponses des joueurs.

Le jeu permet de mettre en pratique :

- L'orthographe des mots
- Le vocabulaire
- La lecture

Il permet de se poser également des questions sur la façon dont les mots sont écrits et sur les particularités de la langue française. Il existe également une version CE1 du jeu OrthoDingo

Utilisation du jeu

Il propose trois règles de jeu :

- Le **Quiz** a pour objectif de faire deviner un mot à partir d'indices visuels et textuel. Cette règle convient particulièrement bien pour un **usage en classe**. Ce jeu compétitif s'adresse aux enfants d'un niveau homogène. Il est idéal pour travailler :
 - La concision, l'enfant ne peut donner qu'une réponse par indice.
 - La retranscription orale. L'enfant est valorisé avec un point bonus s'il a épilé correctement le bon mot
 - L'émulation d'un groupe. Cette règle compétitive stimulera les joueurs.
- Le **Quiz en équipes** consiste à essayer de gagner le plus de cartes possible en équipes en trouvant le plus de mots possible. Elle convient particulièrement bien pour un **usage en famille**.
- Le **Pendu** est un jeu dynamique et très intéressant pour les adultes. Le but est de trouver le mot en posant au maximum 11 questions fermées (réponse par OUI ou NON). Un mode de jeu coopératif **idéal pour les petits groupes**.

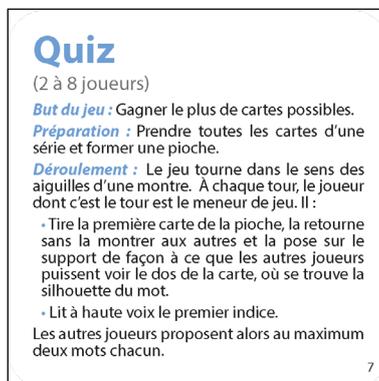
Matériel

Le jeu comporte :



100 Cartes Mots

+ 1 support plastique
Pour tenir la carte verticalement pendant le jeu



3 cartes

Règles :

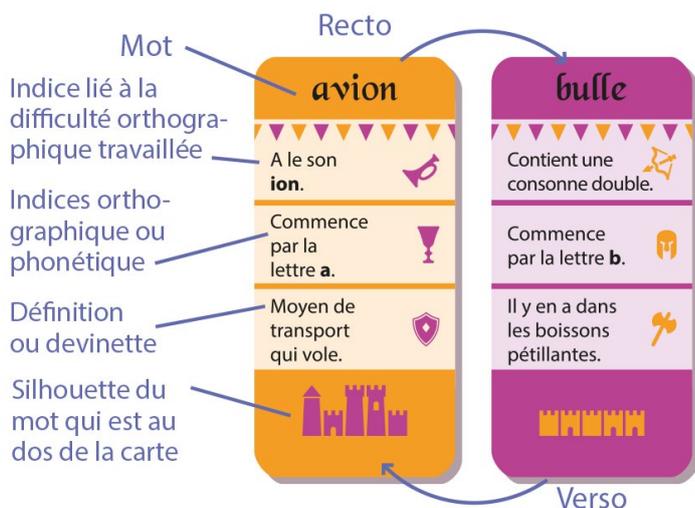
Quiz, Quiz par équipes, Le Pendu

+ 1 carte explication pour les silhouettes

+ 1 cartes explication pour les niveaux de progression

Principe et objectifs des cartes :

100 cartes mot :



Chaque carte représente une énigme avec la solution (mot) et ces 4 indices.

Le 1^{er} indice est lié à la difficulté orthographique travaillée.
Le 2^e indice est orthographique ou phonétique. Il fait réfléchir à l'orthographe du mot.
Le 3^e indice est une définition ou une devinette.
Le 4^e indice est visuel. Il se situe en bas de la carte. Il s'agit de la silhouette du mot qui est au verso de la carte. Ainsi les joueurs peuvent voir la silhouette du mot mais ne peuvent pas avoir la réponse. La silhouette est représentée par des murailles de 4 hauteurs différentes. Un type de muraille représente un type de lettre.

Les indices présents sur les cartes font réfléchir à l'orthographe du mot. Par exemple, le mot « villa » est difficile à écrire au CP car il comporte deux « l ». Il comporte donc l'indice suivant « Je possède deux fois la même lettre ».

1 carte d'explication pour les silhouettes :

Les silhouettes

Elles sont constituées de murailles de 4 hauteurs différentes. Un type de muraille représente un type de lettre.

Les lettres hautes comme :

 b, d, h, k, l, t

Les lettres normales comme :

 a (â), c, e (é, è, ê), i, m, n,
o (oe), r, s, u, v, w, x



La lettre haute et basse : le f

Les lettres basses comme :

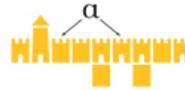
 g, j, p, q, y, z

5

Exemple de silhouette pour le mot champagne :



NB : Les murailles peuvent être différentes pour une même lettre. Exemple le A de champagne :



Avez-vous bien compris ?
Quelle est la silhouette du mot famille ?



Réponse : silhouette numéro trois

1 carte d'explication pour les niveaux de progression :

Les niveaux de progression

Les cartes sont organisées en 6 niveaux de progression :

• Niveau 1 : Digraphes*

*Son avec deux écritures différentes

 chanteuse (x54)

• Niveau 2 : Trigraphes** et sons complexes

**Son avec trois écritures différentes

 chouette (x74)

• Niveau 3 : Doubles lettres

 hérisson (x14)

• Niveau 4 : Lettre finale muette

 abricot (x24)

• Niveau 5 : Son « qu »

 comique (x12)

• Niveau 6 : Graphies contextuelles

 cerise (x22)

Les mots couverts par le jeu sont les suivants :

Digraphes	Trigraphes et sons complexes	Double lettre	Lettre finale muette	Son « qu »	Graphie contextuelle
aide	acteur	attacher	abricot	attaque	agiter
aigle	admiration	boisson	amusant	banque	bise
aile	agitation	brossage	argent	comique	cercle
aimer	aiguille	carré	bas	craquer	cerise
air	alimentation	chasser	combat	énergique	ciel
amoureux	articulation	chienne	content	équilibre	cirque
animaux	aventurier	donner	debout	équipe	cousin
aucune	bain	glisser	début	manquer	désolé
automne	beurre	hérisson	dent	nuque	étranger
baleine	bureau	lettre	devant	paniquer	facile
bijou	campagne	marron	éléphant	quarante	fragile
bois	casquette	Pierre	escargot	risque	garage
boucher	champignon	poussin	géant		gourmandise
bougie	champion	tristesse	lourd		imaginer
capitaine	chouette		nord		jardinage
chaise	classeur		parent		juger
chanteuse	coin		piéd		magasin
chaud	coquillage		repos		mariage
croix	corbeau		sans		mince
déjeuner	créateur		serpent		paysage
éloigner	division		souvent		surprise
endroit	domination		tapis		visite
étroit	entier		tôt		
faible	évaluation		vieux		
faute	évolution				
faux	explication				
fleuve	explorateur				
fourmi	explosion				
fraisier	fermier				
français	février				
fruit	fourchette				
genou	gagner				
graine	gardien				
haut	glacier				
histoire	indien				
jamais	inventeur				
maitre	jonquille				
minuit	joueur				
nombreux	limitation				
nuageux	loin				
œuf	main				
parfait	manteau				
parfois	maquiller				
pauvre	moineau				

pourquoi	muette				
produit	multiplication				
rectangulaire	nageur				
saison	nouveau				
sauver	pain				
suivre	papillon				
treize	peinture				
vendeuse	poireau				
voisine	pompier				
vrai	premier				
	préparation				
	prévision				
	question				
	rédaction				
	sanglier				
	scorpion				
	sien				
	signer				
	sœur				
	soin				
	solution				
	sorcier				
	station				
	tableau				
	terrier				
	vendeur				
	vérification				
	vision				
	voleur				
	voyageur				

Parmi les 200 mots du jeu, il n'y a aucun pluriel ni verbes conjugués.

Ces mots ont été choisis dans le but d'aborder les difficultés orthographiques les plus fréquentes pour les élèves de CE2.

Conseils d'utilisation des jeux en groupe classe

La préparation de la partie est très rapide grâce aux couleurs des cartes. Choisissez une difficulté orthographique (digraphe, trigraphe, sons complexes, double lettre, lettre muette, écriture contextuelle) et sélectionnez rapidement les cartes de la couleur correspondant à ce niveau.

Les jeux peuvent être utilisés selon le ou les difficultés orthographiques travaillées 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).

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

Concernant **les indices**, ils permettent de réaliser un travail spécifique en phonologie, en morphologie. Ils aident à la mémorisation de l'orthographe. Les élèves pourront s'aider d'une ardoise ou de leur cahier **pour noter** les indices phonologiques (les digraphes, les trigraphes et les sons complexes) et les informations concernant les lettres du mot à trouver.

Conseils d'utilisation des jeux en aide personnalisée

En aide personnalisée, il existe différentes problématiques, on peut citer sans être exhaustif : la timidité/ l'inhibition, le manque de vocabulaire ou un accès difficile à la compréhension.

Pour ces élèves, il peut être judicieux d'**écrire entre 5 et 10 mots** (en fonction du niveau) sur une feuille puis de prendre une carte, de lire les indices et l'enfant devra trouver le mot qui correspond. Le fait de pouvoir retrouver le mot écrit permet à certains enfants de se sentir plus à l'aise avec le jeu OrthoDingo.

Il est important de **saisir les opportunités pour mettre l'accent sur l'orthographe des mots**. Demandez aux enfants quand ils ont trouvé un mot de :

- L'épeler,
- Le chercher dans le dictionnaire,
- Expliquer sa signification,
- Créer une phrase en utilisant ce mot.

Le jeu OrthoDingo CE2 est utilisable avec des élèves jusqu'en fin de primaire en révision de l'orthographe.

Découvrez tous les jeux éducatifs de la collection Didacool sur Aritma.net



OrthoDingo existe aussi en version CE1

BONUS
A IMPRIMER
FORMAT A4

didacool

ORTHODINGO

Les silhouettes

Elles sont constituées de murailles de 4 hauteurs différentes. Un type de muraille représente un type de lettre.



Les lettres hautes comme :

b, d, h, k, l, t



Les lettres normales comme :

a (â), c, e (é, è, ê), i, m, n,
o (œ), r, s, u, v, w, x



La lettre haute et basse : le f

Les lettres basses comme :



g, j, p, q, y, z

ORTHOdingo

Les niveaux de progression

chanteuse

• Niveau 1 :

Digraphes*

**Son avec deux écritures différentes*

chouette

• Niveau 2 :

Trigraphes** et sons complexes

***Son avec trois écritures différentes*

hérisson

• Niveau 3 :

Doubles lettres

abricot

• Niveau 4 :

Lettre finale muette

comique

• Niveau 5 :

Son « qu »

cerise

• Niveau 6 :

Graphies contextuelles

Quiz (2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner le plus de cartes possibles.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une série et former une pioche.

Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, le joueur dont c'est le tour est le meneur de jeu. Il :

- Tire la première carte de la pioche, la retourne sans la montrer aux autres et la pose sur le support de façon à ce que les autres joueurs puissent voir le dos de la carte, où se trouve la silhouette du mot.

- Lit à haute voix le premier indice.

Les autres joueurs proposent alors au maximum deux mots chacun.

Si aucun joueur ne trouve, le meneur de jeu lit le deuxième indice. Les autres joueurs peuvent de même proposer deux mots chacun.

Si aucun joueur ne trouve, le meneur de jeu lit le troisième indice. Les autres joueurs peuvent de même proposer deux mots chacun.

Dans le cas où le mot ne serait pas trouvé, le meneur de jeu gagne la carte.

Fin du jeu : On arrête dès que la pioche est épuisée.

Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Variante : Si un joueur a proposé le bon mot, il doit alors l'épeler. S'il donne la bonne orthographe, il gagne la carte, ainsi que la carte suivante du tas. Sinon, il gagne seulement la carte.

Quiz par équipes (4 à 8 joueurs)

But du jeu : Deviner le plus de cartes possible.

Préparation : Former 2 équipes (A et B). Prendre toutes les cartes d'une série et former une pioche. Poser une carte sur le support entre les 2 équipes.

Déroulement : L'objectif pour chaque équipe est de deviner le mot qui est du côté de la carte qu'elle ne voit pas. Le jeu se joue en plusieurs tours. Les équipes jouent l'une après l'autre. À chaque tour :

- On tire une carte.

- **L'équipe A** lit à haute voix le premier indice de son côté de la carte (Attention : ne donner aucune autre indication à part ce premier indice).

Chaque membre de **l'équipe B** propose au maximum 2 mots. Si un des mots proposés est le bon, **l'équipe B** gagne la carte. Si aucun des mots proposés n'est le bon, c'est au tour de **l'équipe A** de jouer.

- **L'équipe B** procède comme expliqué précédemment. Si aucun des mots proposés par **l'équipe A** n'est le bon, c'est au tour de **l'équipe B** de rejouer.

On continue ensuite de la même façon pour le 2e indice, et si personne n'a trouvé le mot, pour le 3e indice. Dans le cas où le mot ne serait pas trouvé, la carte n'est gagnée par aucune équipe. L'équipe qui commence à lire est toujours celle qui a gagné au tour précédent.

Fin du jeu : Quand la pioche ne contient plus qu'une carte, la partie se termine. L'équipe qui a gagné le plus de cartes a gagné la partie.

Le pendu (2 à 8 joueurs)

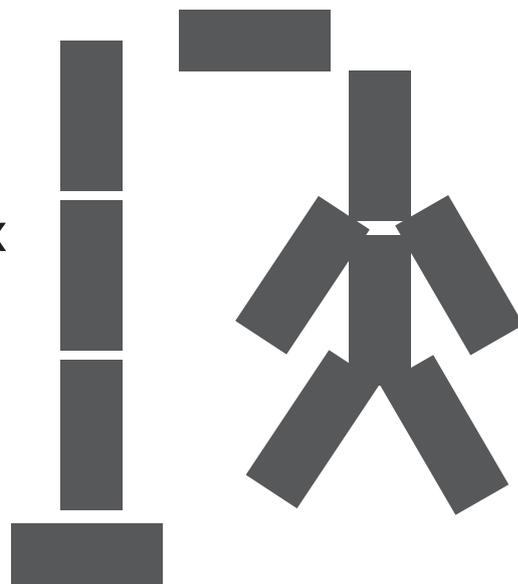
mode coopératif

But du jeu : Trouver le mot le plus vite possible.

Préparation : Choisir une série de cartes et en faire une pioche. Prendre 10 cartes d'une autre série. Ces cartes figurent 11 « points de vie », empilés sur le côté de la table.

Déroulement : Un des joueurs prend le rôle de meneur de jeu. Il prend au hasard une carte à faire deviner dans la pioche. Il montre la silhouette du mot aux autres joueurs (de l'autre côté de la carte).

Les joueurs disposent alors de 11 questions pour essayer de trouver le mot. Le meneur de jeu répond aux questions. Il ne peut répondre que par OUI ou par NON. Pour chaque question, le meneur de jeu retire une carte « point de vie » du tas et la pose sur la table pour petit à petit former la figure d'un pendu à la 11^e carte.



Fin du jeu : Les joueurs gagnent s'ils trouvent le mot avec au maximum les 11 points de vie. Quand les 11 points ont été épuisés, ils ne peuvent plus poser de question mais seulement proposer des mots.

Variante (plus facile) : À la demande des joueurs, le meneur de jeu peut également lire un des deux premiers indices. Le premier indice coûte un point de vie, le deuxième indice coûte deux points de vie.