

VOCADINGO

MANUEL PEDAGOGIQUE



dida
cool

Jeux de vocabulaire et d'orthographe

2 à 6 joueurs

âge 6+

VOCADINGO

Manuel pédagogique

Introduction :

Le jeu pédagogique **Vocadingo**, créé par François Guély permet de faire travailler le vocabulaire et l'orthographe de 200 mots organisés en 4 niveaux.

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 »



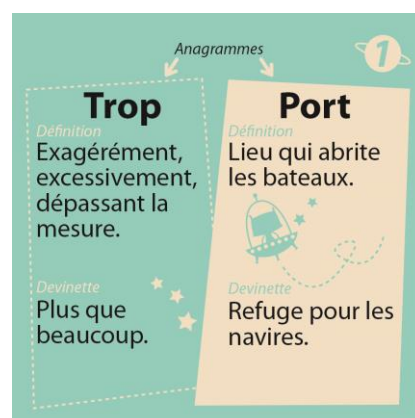
Deux « cartes règles » recto/verso :



Page 1

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 Vert/bleu – à partir de 6 ans (CP)
 - o Rose - à partir de 7 ans (CE1)
 - o Orange - à partir de 8 ans (CE2)
 - o Rouge - à partir de 9 ans (CM1)
- La difficulté dans le niveau (1, 2 ou 3)
- 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

CP		CE1		CE2		CM1	
Trop	Port	Mai	Ami	Sorcier	Croiser	Scier	Crise
Pouce	Coupe	Tribu	Bruit	Tarder	Retard	Stupide	Dispute
Niche	Chien	Magie	Image	Bonté	Béton	Utile	Tuile
Loin	Lion	Poli	Poil	Plaire	Pareil	Clouer	Couler
Trou	Tour	Pirate	Partie	Cuisson	Coussin	Arme	Amer
Singe	Signe	Regard	Garder	Merci	Crime	Malice	Limace
Montre	Monter	Rat	Art	Agile	Aigle	Pétard	Départ
Rame	Mare	Gare	Rage	Gras	Gars	Prince	Pincer
Fou	Ouf	Trousse	Tousser	Marche	Charme	Sucre	Sucer
Voile	Olive	Voilier	Olivier	Guide	Digue	Signaler	Sanglier
Géant	Etang	Sujet	Juste	User	Ruse	Mirage	Maigre
Natte	Tante	Abriter	Arbitre	Voisin	Vision	Canard	Cadran
Rond	Nord	Vapeur	Pauvre	Barrage	Bagarre	Prêtre	Prêter
Linge	Ligne	Marée	Armée	Rose	Oser	Trier	Tirer
Haricot	Chariot	Permission	Impression	Titre	Tiret	Gaule	Algue
Car	Arc	Poire	Proie	Navire	Avenir	Ordre	Dorer
Poule	Loupe	Trente	Tenter	Valise	Salive	Trouer	Retour
Source	Course	Outre	Route	Subir	Rubis	Métier	Mérite
Sauce	Cause	Robinet	Obtenir	Gerbe	Berge	Conversation	Conservation
Tranche	Chanter	Beau	Aube	Réaction	Création	Cadeau	Audace
Repos	Poser	Grange	Gagner	Etrange	Argenté	Rédiger	Digérer
Aider	Raide	Tort	Trot	Traîne	Naître	Troupe	Poutre
Craie	Acier	Barre	Arbre	Torse	Sorte	Miel	Lime
Ange	Nage	Zone	Onze	Rive	Ivre	Terrine	Retenir
Trace	Carte	Vitrine	Inviter	Etudier	Editeur	Tracé	Ecart

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 (CP par exemple) 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 de CM2 ou sixième 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 : A 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 à donc le plus de cartes).

Découvrez aussi les jeux

VocaDingo CM1/CM2, SyllaDingo, MultiDingo 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.

