SYNODINGO

MANUEL PEDAGOGIQUE

didacool

Jeux de synonymes et contraires

2 à 8 joueurs **âge 7+**

SynoDingo

Manuel pédagogique

Introduction :

Le jeu pédagogique, Synodingo, créé par François Guély permet de :

- Travailler les notions de synonyme et de contraire (ou antonyme).
- Faire comprendre les nuances de sens par les définitions. Un synonyme n'étant pas forcément l'équivalent exact d'un mot.
- Aborder le vocabulaire abstrait.
- Enrichir son vocabulaire avec des mots qui font partie du vocabulaire normalement connu par les enfants à cet âge.

Matériel :

Le jeu comprend :

- 4 cartes règles décrivant le principe des cartes ainsi que les 5 règles du jeu :
  - Rami
  - Mistigri
  - Bataille
  - SpeedoSyno
  - Devinemoi
- 103 cartes mots recto/verso réparties en **6 niveaux de difficulté**, reconnaissables à la couleur de fond et à l'animal présent sur la carte
  - 2 niveaux pour le CE1
  - 4 niveaux pour le CE2

Chaque niveau comporte :

- 1 carte Mistigri
- 32 ou 36 cartes mots, organisées en groupes de 4 cartes. Chacun de ces groupes de 4 cartes comprend deux jeux de deux cartes synonymes entre elles, les deux jeux étant contraires entre eux.

Principe et objectifs des cartes :

Chaque carte comprend :

- Un personnage permettant une autocorrection (voir plus bas)
- Le mot, ainsi que sa définition

Les mots sont essentiellement des mots « abstraits », mais été sélectionnés pour faire partie du vocabulaire normalement connu à 7 ans (en CE1) ou 8 ans (en CE2).

Par exemple, voici un des jeux de cartes du premier niveau (CE1-1) :

Les cartes disposent d'un mécanisme d'autocorrection permettant de vérifier si deux cartes sont synonymes ou antonymes (mais sans pouvoir différencier ces deux alternatives)

Ce mécanisme consiste à des variations dans le personnage de la carte (une vache au niveau CE1-1). Les 4 cartes ci-dessus sont toutes les 4 soit synonymes soit antonymes entre elles, et ont donc des personnages identiques. Par contre, les 4 cartes ci-dessous qui font partie du même niveau ont des personnages différents, car aucun de ces mots n'est synonyme avec les mots « Dessus », « Dessous », « Haut » ou « Bas » :

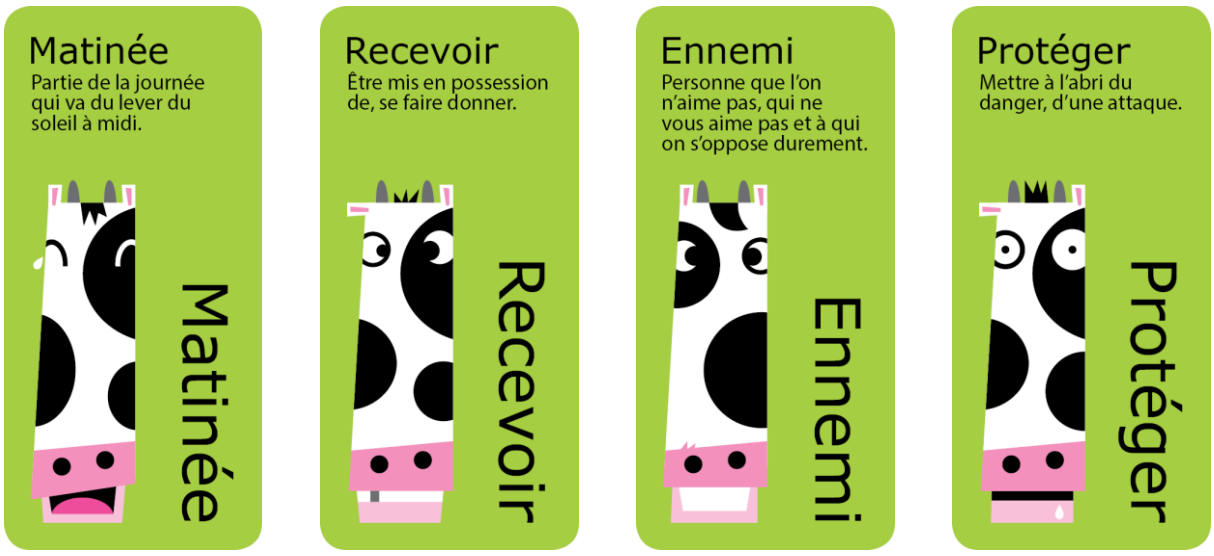

Tableau récapitulatif des cartes

Voici les 200 mots du jeu, répartis par niveau :

	Mot N°1	Mot N°2	Mot N°3	Mot N°4
Niveau 1 CE1-1	Dessus Soir Offrir Joli Ennemi Défendre Tranquille Simple	Haut Soirée Obtenir Laid Adversaire Protéger Calme Facile	Dessous Matinée Recevoir Vilain Ami Abandonner Excité Difficile	Bas Matin Donner Beau Allié Fuir Agité Compliqué
Niveau 2 CE1-2	Rafraichir Rempli Tendre Vérité Chuchoter Épais Bruyant Brillant	Chauffer Désert Mou Vrai Crier Large Sonore Étincelant	Réchauffer Vide Dur Faux Hurler Fin Silencieux Sombre	Refroidir Plein Ferme Erreur Murmurer Mince Tranquille Obscur
Niveau 3 CE2-1	Obéir Détruire Sec Ancien Délicieux Démarrer Debout Gagnant Banal	Exécuter Démolir Aride Vieux Excellent Arrêter Vertical Vainqueur Ordinaire	Diriger Bâtir Humide Neuf Mauvais Commencer Couché Perdant Spécial	Commander Construire Mouillé Récent Infect Stopper Allongé Vaincu Extraordinaire
Niveau 4 CE2-2	Déranger Copier Meilleur Peureux Murmure Souvent Rire Intelligent	Bouleverser Imiter Préférable Craintif Chuchotement Fréquemment Rigoler Stupide	Ranger Inventer Moindre Courageux Hurlement Rarement Pleurer Malin	Organiser Créer Pire Brave Cri Parfois Sangloter Bête

	Mot N°1	Mot N°2	Mot N°3	Mot N°4
Niveau 5 CE2-3	Proche Obscurité Petit Anormal Beaucoup Complètement Punition Dispute	Près Ténèbres Menu Extraordinaire Maint Entièrement Châtiment Querelle	Éloigné Lumière Grand Normal Peu Incomplètement Récompense Accord	Loin Clarté Ample Ordinaire Guère Partiellement Prime Entente
Niveau 6 CE2-4	Fixer Solide Croire Désordre Envers Content Inoffensif Pareil Tristesse	Attacher Invulnérable Admettre Confusion Endroit Satisfait Risqué Contraire Gaieté	Détacher Fragile Douter Ordre Verso Mécontent Sûr Inverse Chagrin	Séparer Vulnérable Soupçonner Organisation Recto Insatisfait Dangereux Identique Allégresse

Règles de jeu

Principes et objectifs

SynoDingo permet de jouer à 5 règles de jeu inclues dans le livret de règles, ainsi qu'une règle supplémentaire (indiquée en rouge dans le tableau des règles page suivante) proposée dans le présent manuel pédagogique.

Les règles sont inspirées de jeux ayant fait leurs preuves (bataille, rami, mistigri), avec des mécanismes de jeux qui ont les caractéristiques suivantes :

- Règle courte, sur une face de carte
- Parties courtes (on peut jouer plusieurs fois dans une séance)
- Mécanismes ludiques éprouvés

L'aspect pédagogique des jeux a été particulièrement étudié. Ils permettent de :

- Mettre tous les élèves en situation de réussite. Les jeux comportant une part importante de hasard, les élèves moins avancés peuvent également gagner.

  Pour le jeu de bataille, il existe une variante « familiale » où la compétition / la vitesse est privilégiée par rapport au hasard pour rendre les parties plus amusantes
- Rendre chaque élève acteur. Le risque de comportement passif est minimisé.
- Favoriser la coopération entre élèves, les élèves plus avancés aidant les autres.
- Améliorer la communication dans le groupe classe, grâce aux jeux en petits groupes.
- Construire un modèle positif du bon élève : la plupart des élèves peuvent s'identifier.

En situation de jeu, les enfants sont capables d'une concentration et d'une attention étonnants.

- Le jeu est un besoin fondamental pour les enfants, un facteur important de motivation.
- Les cartes sont des objets ludiques, faciles à manipuler.
- Les jeux proposés sont de véritables jeux similaires à des jeux de société ayant fait leurs preuves, et non des « exercices déguisés en jeux ».

Tableau des règles

Le tableau suivant indique pour chaque règle proposée dans le jeu :

- Le nom de la règle : en noir pour les règles proposées dans la boite du jeu, en rouge pour les règles additionnelles proposées dans ce manuel pédagogique
- Le fait que le jeu soit ou non stratégique (ce qui ne constitue pas un obstacle pour utiliser le jeu avec des élèves jeunes, ils ne mobilisent simplement pas forcément une stratégie complexe mais peuvent cependant réussir le jeu)
- La sélection des cartes pour cette règle
- L'objectif pédagogique de la règle
- Le niveau (indicatif) à partir duquel elle peut être utilisée – en correspondance avec les programmes scolaires

Il présente les règles de jeu par difficulté croissante (on peut considérer de les utiliser successivement pour créer une progression).

Nom du jeu ou activité	Stratégie	Objectif pédagogique	Commentaires	Niveau
Mistigri	Non	Reconnaitre les mots synonymes. (variante : reconnaitre les mots antonymes)	Jeu purement de hasard (à condition d'identifier les cartes synonymes dans sa main).	CE1
Memo	Non	Reconnaitre les mots synonymes. (variante : reconnaitre les mots antonymes)	Variante (plus complexe) permettant de jouer en jeu de mémoire.	CE1
Bataille	Non	Reconnaitre les mots synonymes ou antonymes.	On peut jouer soit en vitesse (mode « famille », tout le monde cherche en même temps), soit en mode « classe » (celui dont c'est le tour cherche).	CE1
Rami	Simple	Reconnaitre les mots synonymes ou antonymes.	On peut simplifier en distribuant 4 cartes par joueur, ou complexifier en distribuant 8 cartes par joueur.	CE1
SpeedoSyno	Simple	Reconnaitre les mots synonymes ou antonymes.		CE1
DevineMoi	Non	Trouver un mot à partir de sa définition		CE2

Utilisation en groupe classe

Les jeux peuvent être utilisés selon le ou les tables 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).

La préparation des parties est rapide, les règles étant simples – il suffit en général de sélectionner les cartes à l'aide des couleurs des cartes, et d'utiliser ou non les cartes Mistigri.

Les règles étant courtes, vous pouvez rapidement en expliquer une et l'illustrer par un exemple, puis laisser les élèves démarrer une partie par eux-mêmes.

Utilisation en aide personnalisée

En aide personnalisée, il est intéressant d'exploiter les définitions des mots afin de travailler les nuances entre synonymes par exemple.

Règles supplémentaires (avec le même jeu de cartes)

Memo (2 à 4 joueurs) :

But du jeu	Trouver le plus de paires de cartes synonymes.
Préparation	Prendre toutes les cartes d'une couleur, sauf le Mistigri. Les étaler sur la table faces cachées.

Déroulement	Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
	À son tour, le joueur :
	- Retourne une carte de son choix
	- S'il trouve parmi les cartes déjà retournées deux cartes synonymes :
	  ○ Il les gagne et les pose devant lui
	  ○ Il rejoue une carte

Fin du jeu	À la fin, quand toutes les cartes sur la table ont été gagnées par les joueurs, on compte les cartes de chaque joueur. Celui qui en a le plus a gagné.
Variante antonymes	Éliminer des cartes par paires de contraires.
Variante plus difficile	Une fois que le joueur a retourné ses deux cartes, si elles ne sont pas synonymes, il les retourne à nouveau faces cachées (il s'agit donc également d'un jeu de mémoire).

Découvrez aussi les jeux
ConjuDingo CE1, SyllaDingo, MultiploDingo et toute la collection Didacool sur Aritma.net

BONUS
A IMPRIMER
FORMAT A4

didacool

SpeedoSyno

(2 à 8 joueurs)

But du jeu : Se débarasser de toutes ses cartes.

Préparation : Distribuer toutes les cartes d'une couleur aux joueurs, sauf le Mistigri. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en éventail, ou les pose devant soi.

Déroulement : On joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur a deux possibilités :
- Identifier dans son jeu deux cartes synonymes ou contraires entre elles : il les élimine alors en les posant sur la table.
- Choisir une carte dans son jeu, lire le mot de la carte à haute voix. Le premier joueur qui trouve dans son jeu un synonyme ou un contraire de ce mot le dit. Les deux joueurs éliminent alors leur carte en la posant au milieu de la table.

Fin du jeu : Le premier joueur à ne plus avoir de cartes a gagné.

SynoDingo ©Aritma-CocktailGames

Bataille
(2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner le plus de cartes possible.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur (même niveau) et les distribuer aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.

Déroulement : En même temps, chaque joueur pose sur la table une carte face visible (on doit voir toutes les cartes). Le premier joueur qui trouve deux synonymes prend toutes les cartes sur la table et les met sous son jeu.

Fin du jeu : Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, on arrête la partie. Celui qui a le plus gros tas de cartes a gagné.

Variante : Pour prendre les cartes sur la table, il faut trouver deux contraires (antonymes).

SynoDingo ©Aritma-CocktailGames

Rami
(2 à 4 joueurs)

But du jeu : Avoir dans son jeu trois paires de cartes synonymes ou contraires (antonymes).

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur. Distribuer 6 cartes par joueur sans les montrer. Faire une pioche des cartes restantes, faces cachées. Retourner la première carte à côté de la pioche, face visible.

Déroulement : Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour. À son tour le joueur :

- Prend une carte sur la pioche ou sur le tas de cartes faces visibles à côté de la pioche.
- Rejette une carte de son jeu sur le tas face visible.

Fin du jeu : Quand un joueur a trois paires de synonymes ou d'antonymes dans son jeu, il dit "rami" et gagne (on peut avoir par exemple une paire de synonymes et deux paires de contraires).

SynoDingo ©Aritma-CocktailGames

Mistigri
(2 à 6 joueurs)

But du jeu : Ne pas avoir la dernière carte à la fin.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur. Les distribuer aux joueurs une par une. Chaque joueur :
- Élimine de son jeu les paires de cartes synonymes entre elles (il peut les poser sur la table devant lui).
- Prend les cartes restantes en main en éventail.

Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur à sa droite et la met dans son jeu. S'il trouve deux cartes synonymes, il les pose. Quand un joueur n'a plus de cartes, il sort du jeu et fait partie des gagnants.

Fin du jeu : À la fin, il ne reste qu'une carte «Mistigri». Celui qui l'a a perdu.

Variante : Éliminer des cartes par paires qui sont des contraires (antonymes).

SynoDingo ©Aritma-CocktailGames

Devinemoi

(3 à 6 joueurs)

But du jeu : Deviner le plus de cartes possible.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur, sauf le Mistigri. Les poser en tas faces cachées au milieu de la table pour former une pioche.

Déroulement : Le jeu tourne. À son tour, le joueur est le meneur de jeu. Il pioche alors une carte et lit sa définition. Les autres joueurs proposent chacun à leur tour un mot correspondant. Le premier qui trouve le mot gagne la carte. Si personne ne trouve, c'est le meneur de jeu qui gagne la carte.

Fin du jeu : Quand le tas est épuisé (ou au bout d'une durée fixée à l'avance si on veut des parties plus courtes), on compte ses cartes. Le joueur qui en a le plus a gagné.

SynoDingo ©Aritma-CocktailGames