


## VOCABULON Junior



Niveau concerné	Fin de CP		
Auteur(s)	B. Arnaud		
Editeur	Megableu / Larousse		
Thème	Vocabulaire / orthographe		
Présentation / résumé	Quatre jeunes aventuriers (Lisa Lagon, Suzie Safari, Jeannot Techno et Benji Capvert) se lancent sur un parcours pour constituer leur mot magique qui sera le sésame pour entrer dans leur maison. En route, chaque joueur doit résoudre des énigmes pour gagner chacune des lettres de son mot magique.		
JEU ET APPRENTISSAGE			
Type de jeu (plateau, dés, cartes...)	Jeu de plateau		
Compétence(s) développées	Développement des compétences lexicales : découverte et mémorisation de l'orthographe et du sens de mots-clés choisis dans les dictionnaires jeunesse LAROUSSE.		
But du jeu :	Chaque aventurier doit composer son mot de passe pour rejoindre sa maison. Pour cela, les aventuriers doivent faire preuve d'astuce et de stratégie pour se déplacer sur le plateau et s'arrêter sur les lettres dont ils ont besoin. Différents chemins sont possibles : possibilité de changer de cercle (jaune, bleu, vert) et de sens de direction.		
Connaissances/compétences à apporter en complément	<u>Avant le jeu</u> : L'enseignant présente aux élèves une liste de mots de 4 lettres. Les mots sont lus par les élèves et expliqués.		
	<u>Après le jeu</u> : A la fin de chaque partie l'enseignant relit la définition de quelques énigmes pour évaluer ce que les élèves ont retenu.  Les nouveaux mots appris peuvent être affichés sur le mur des mots de la classe et ainsi être réinvestis lors d'autres activités (production d'écrits...).		
Le niveau de stratégie	Niveau 1 (Hasard)	Niveau 2 (Entraide)	Niveau 3 (Stratégie) X

<b>Le matériel</b>		<p>1 plateau, 1 dé, 1 sablier, 4 pions, 64 cartes-lettres, 264 cartes-énigmes, 1 support de rangement, 1 notice</p> 
<b>La règle</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avant de jouer, chaque joueur choisit secrètement son mot de passe de 4 lettres parmi les mots de la liste présentée par l'enseignant, et l'écrit sur un papier.</li> <li>- Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le plus grand chiffre commence. Ensuite, le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre.</li> <li>- Le joueur lance le dé et l'aventurier quitte son embarcation pour aller sur le cercle jaune dans le sens qu'il veut, en avançant d'autant de cases que l'indique le dé. A chaque lancé de dé, le joueur peut déplacer son aventurier dans un sens ou dans l'autre. Attention, il ne peut y avoir 2 aventuriers sur une même case.</li> <li>- Les cases VOCABULON permettent de changer de cercle en suivant la flèche rouge. En changeant de cercle, l'aventurier peut choisir d'aller à droite ou à gauche. Ainsi, si le joueur est astucieux, il peut combiner changements de cercle et changements de direction pour placer son aventurier sur une case qui l'intéresse.</li> <li>- Si le joueur arrive sur une case jaune, bleue ou verte, il gagne la carte-lettre correspondant à la lettre inscrite en rouge en face de la case après lecture de la première carte-énigme du paquet située dans l'alvéole correspondant à la lettre.</li> <li>- Si le joueur arrive sur une case VOCABULON, il peut tenter de gagner une carte-lettre de son choix ou échanger une de ses cartes-lettres avec celle d'un adversaire.</li> <li>- Le gagnant est le joueur qui arrive le premier dans sa maison en ayant composé son mot de passe. Il doit montrer le mot écrit sur son papier pour que tous les joueurs vérifient qu'il s'agit bien du même mot.</li> </ul>
<b>Séquence</b>	<b>Séance 1</b>	<p><b>Objectifs : Découvrir la règle du jeu, s'approprier la stratégie de déplacement</b></p> <p>Les cartes énigmes ne sont pas utilisées. La carte-lettre est gagnée dès que le joueur arrive sur la case.</p>
	<b>Séance 2</b>	<p><b>Objectif : Jouer en respectant la règle du jeu</b></p>
	<b>Séance 3</b>	<p><b>Objectif : Jouer en respectant la règle du jeu</b></p>
<b>Compétence(s) langagière(s)</b>		Développement du vocabulaire.
<b>Avantages/inconvénients à utiliser ce jeu en classe</b>		<p>Ce jeu me paraît compliqué pour mes élèves de CP, même en fin d'année. La séquence n'a pas été menée à son terme. De plus, à ce niveau le jeu est peu dynamique, pendant qu'un élève cherche un chemin stratégique pour récolter ses lettres, les autres sont passifs et s'ennuient un peu.</p> <p>Ce jeu peut être plus pertinent pour les plus grands pour répondre aux énigmes sous forme de défis, travailler les natures de mots...</p>