

## Aide Personnalisée

### ou activité collective -un élève tirant une carte au hasard - de réinvestissement rapide : la définition du jour

*Domaine vocabulaire orthographe grammaire*

*Jouer avec VOCABULON JUNIOR mais tout autre jeu de définition*



#### Propositions de situations liées à la compétence et niveau :

- Acquérir et réinvestir du vocabulaire en jouant
- Définir un mot connu en utilisant un terme générique adéquat (mots concrets : ex. *un pommier est un arbre fruitier*) ou un synonyme / à l'oral et à l'écrit
- Distinguer selon leur nature les mots : verbe, nom, adjectif
- Trouver des synonymes, des antonymes, des mots de la même famille
- Orthographier les mots

<b>Sit 1</b> Comment jouer et comment gagner les lettres ?	<b>Objectifs :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Découvrir les règles du jeu « Vocabulon » et se l'approprier</li><li>- Lire les consignes</li></ul> <b><u>Matériel : le plateau : cartes jaunes</u></b> <b>Situations proposées :</b> <p>Présenter l'enjeu de ce jeu : pour apprendre et jouer avec les mots : leur définition, leur nature</p> <p>Chaque joueur va tirer la carte qui correspond à la lettre qu'il a à jouer et lit la consigne et lit la solution : ce qu'il fallait trouver et comment le trouver.</p> <p>Puis le jeu commence : à tour de rôle les élèves proposent des définitions à trouver...</p>
<b>Sit 2, 3 ...</b>  <b>Jouer</b>	<b>Objectifs :</b> jouer avec les mots, réinvestir les mots vus <b><u>Matériel :</u></b> le plateau : cartes jaunes <b>Situations proposées :</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. le jeu se déroule normalement et on applique les règles</li><li>2. à la fin de la partie, <b>le maître propose les définitions des mots vus et évalue ainsi ce qui reste</b></li><li>3. les élèves réalisent des fiches mots « ex : tailleur » qu'ils mettent dans</li></ol>

	la boîte à mots pour les réinvestir à d'autres moments
Jouer réinvestir	<p><b><u>Matériel : le plateau : cartes jaunes</u></b></p> <p><b>Situations proposées :</b></p> <p>1. <u>Rappel</u> : chaque élève tire un mot de la boîte mis les séances précédentes et en donne une définition (oral) , la nature, un synonyme ou antonyme, un mot de la même famille...</p> <p>2. Le jeu se déroule normalement et on applique les règles Mais on demande aux élèves <u>l'orthographe des mots</u> (stratégie à faire expliciter) mot même famille, indice nature, analogie, correspondance phonème/graphème</p> <p>3. À la fin de la partie, le maître repose la définition de quelques mots vus et évalue ainsi ce qui reste</p> <p>4. Les élèves réalisent des nouvelles fiches mots qu'ils mettent dans la boîte à mots.</p>
Jouer difficulté supérieure	<p><b><u>Matériel : passer aux cartes bleues (niveau supérieur)</u></b></p> <p><b>Situations proposées :</b></p> <p>- <u>Rappel</u> : chaque élève tire un mot de la boîte mis la séance précédente et en donne une définition (oral)</p> <p>- idem que 2/3</p>
Écrire une définition	<p><b>Situation proposée :</b></p> <p><u>Objectif</u> : écrire de nouvelles cartes pour le jeu</p> <p>- Choisir des mots trouvés dans la lecture ou en histoire, sciences, géographie / L'élève doit écrire une définition, préciser l'initiale, le nombre de lettres, la nature du mot, un synonyme ou antonyme ou mot de la même famille</p> <p><b><u>Evaluation proposée :</u></b></p> <p>- En donnant la définition, trouver un mot vu ; en donnant le mot vu, trouver la définition</p> <p><b><u>Pour aller plus loin :</u></b></p> <p><b>MOTS CROISES : mots croisés avec mots : écrire la définition ; définitions: remplir la grille</b></p>

***Remarques :** on ne doit pas passer trop de temps à découvrir ou appliquer la règle du jeu. La stratégie pour avoir telle ou telle lettre n'est à appliquer qu'en activité d'autonomie. On peut aussi utiliser un support jeu de l'oie sur lequel on aurait collé avec les numéros les lettres de l'alphabet.*