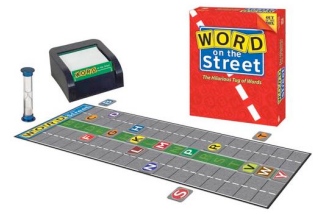


CAN YOU SPELL ?



Le jeu suivant est très fortement inspiré, dans son principe, du jeu de plateau «Word on the Street» dont j'ai lu la description sur un site internet. Le prix (autour de 30 €) m'a

dissuadée de l'acheter (précisons qu'il n'existe actuellement qu'en anglais), mais j'ai eu envie d'en fabriquer un qui lui ressemble, en y ajoutant ma patte... Intérêt majeur : on peut y jouer en français ou en anglais (ou allemand, espagnol, italien...) ! Voici donc «Can you spell ?», le jeu !

Matériel à imprimer pour chaque série de jeu:

- piste de jeu (3 feuilles A4 de couleur, à fixer ensemble) (à plastifier)
- lettres de l'alphabet (à imprimer sur feuille d'une autre couleur) (à plastifier)
- série de cartes EN FRANCAIS OU EN ANGLAIS, à imprimer sur bristol en recto-verso (soit 2 faces différentes) pour qu'on puisse retourner la carte si le recto ne nous inspire pas.

Matériel supplémentaire: - un sablier [30/40 s.] par jeu (ou un minuteur, ou un chronomètre)
 - une petite boîte pour y glisser les cartes
 - des dictionnaires si on prend l'option «vérificateurs»
 - éventuellement, des ardoises pour écrire les mots avant de les dire

Mise en place: On peut jouer en «1 contre 1», ou en 2 équipes de 2 à 4 joueurs ; en équipes plus nombreuses (voire en faisant jouer toute la classe sur un seul plateau affiché), cela peut être motivant, servir de «warm up», mais tous ne participeront pas avec la même intensité.

But du jeu: Gagner des lettres de l'alphabet en réussissant à épeler correctement des mots répondant à une carte piochée (ex : «une couleur de l'arc-en-ciel» -> orange). Le mot épelé permet alors de déplacer les lettres qui le composent, d'un cran vers son côté du plateau, jusqu'à ce que les lettres soient «gagnées».

Déroulement détaillé:

- Au départ, les 26 lettres sont dans l'ordre, sur la colonne du milieu (les livres fermés). Les cartes sont dans une boîte ou posées sur la table. On aura au cours du jeu un tas de cartes disponibles et un tas de cartes «utilisées». Puis on retournera ce dernier tas lorsque l'autre sera vide (éventuellement en les mélangeant). Deux équipes : une de gauche, une de droite, correspondant à chaque côté du plateau, de part et d'autre des livres fermés.
- Une équipe (par exemple celle de gauche) commence : elle tire une carte et la lit à voix haute. Un arbitre retourne le sablier ; l'équipe doit trouver un mot répondant à la carte tirée, puis l'épeler (possibilité d'utiliser une ardoise pour écrire avant d'épeler). L'équipe a droit à 3 essais pour cela, dans la limite du temps ; si c'est correct, on déplace chaque lettre du mot vers la gauche (au départ, donc, vers la case «livre ouvert») ; si une lettre est 2 fois (ou plus) dans le mot, on la déplace 2 fois (ou plus). Puis l'autre équipe (ex: de droite) joue de la même manière et déplacera les lettres de son mot vers la droite. Ainsi, souvent, des lettres vont naviguer de part et d'autre du centre. Lorsqu'une lettre «sort» du plateau vers une équipe, cette lettre est gagnée et ne peut pas être remise sur le plateau.
- Carte «joker»: on ne cherche pas un mot, mais on a le droit de déplacer une lettre au choix, d'un cran de son côté du plateau.
- Rapidement, des stratégies vont se mettre en place (ex: priorité aux mots contenant des lettres très proches de la sortie pour soi, ou au contraire prêtes à sortir de l'autre côté).
- Variante : placer non pas 1 jeu d'alphabet au départ mais 2, pour ne pas être bloqué.

Fin du jeu: On définit ensemble le moment auquel une équipe a gagné:

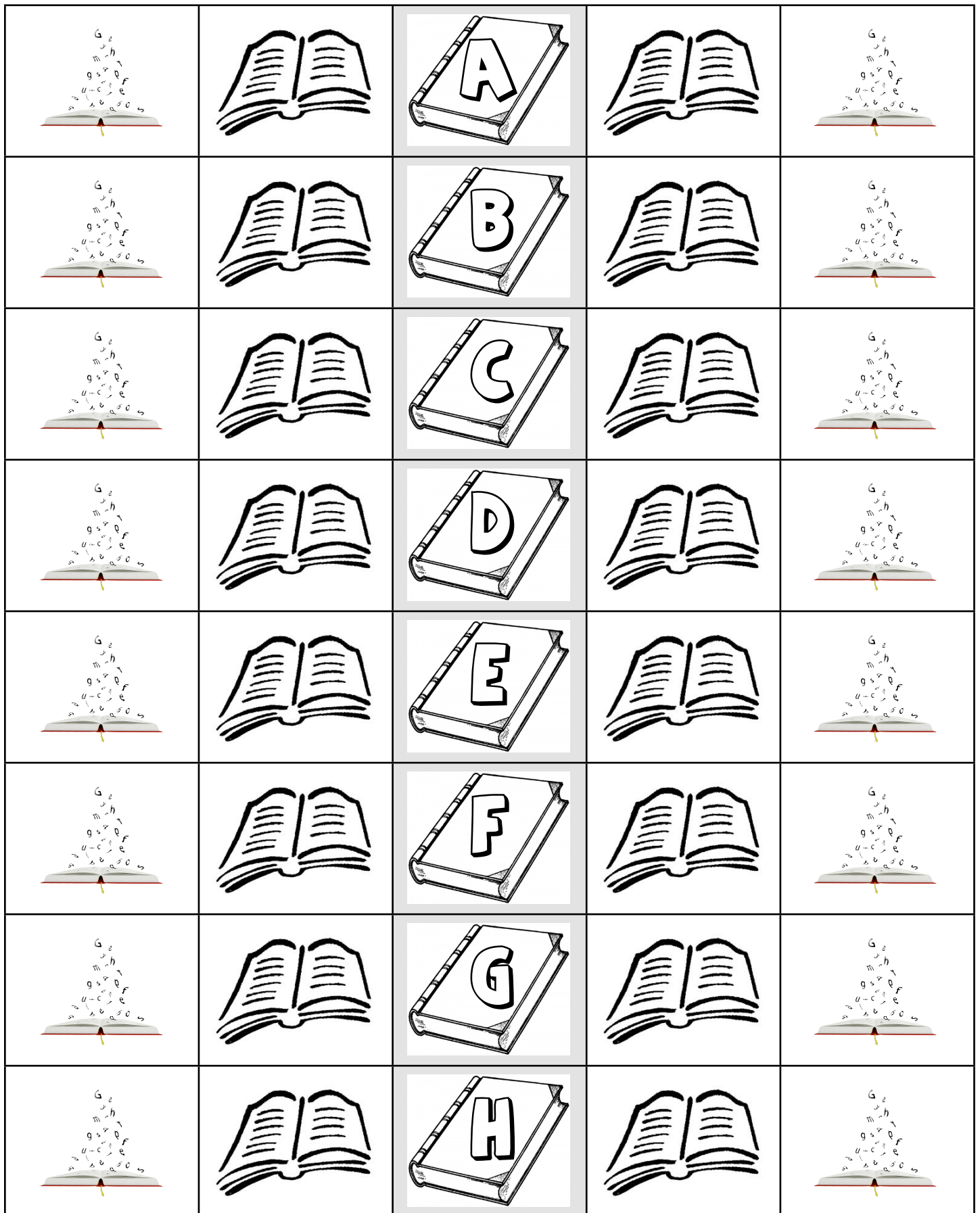
- en faisant le point au bout d'un temps fixé au départ (15 minutes, 30 minutes);
- quand une équipe a gagné au moins 5 lettres, 10 lettres, 15 lettres...

Intérêt(s) notable(s):

- On travaille le vocabulaire (et entre autre les familles de mots) et leur orthographe.
- Pour la version «anglais», on réactive le vocabulaire et la forme écrite des mots.
- On peut créer des cartes à volonté en fonction d'un thème abordé.
- Option «vérificateurs»: Permet de réactiver l'utilisation du dictionnaire, utilisation de plus en plus rapide et experte (par exemple, 4 à 6 vérificateurs ont un dictionnaire chacun et doivent très vite retrouver le mot pour vérifier son orthographe). On peut pousser cette option : chaque vérificateur a une feuille et un crayon ; dès qu'il trouve le mot le premier, il dit «stop» (ou «got it!») et trace un bâton sur sa feuille. En fin de partie, on regarde combien de points a obtenu chaque vérificateur. Pour que personne ne soit démotivé, mieux vaut faire en sorte que le groupe des vérificateurs soit relativement homogène dans ses compétences... On peut utiliser cette option en version «anglais», à condition d'avoir le nombre correspondant de dictionnaires Français/Anglais, ce qui permet de maîtriser leur utilisation (on peut anticiper et demander à des élèves d'en apporter un de la maison).
- Consignes de jeu pour la version «anglais»: On utilisera des termes comme «pick up a card», «time's up», «spell the word», «try again», «read your card», etc.
- Ci-dessous: Matériel à imprimer et plastifier (alphabet, plateau, cartes).

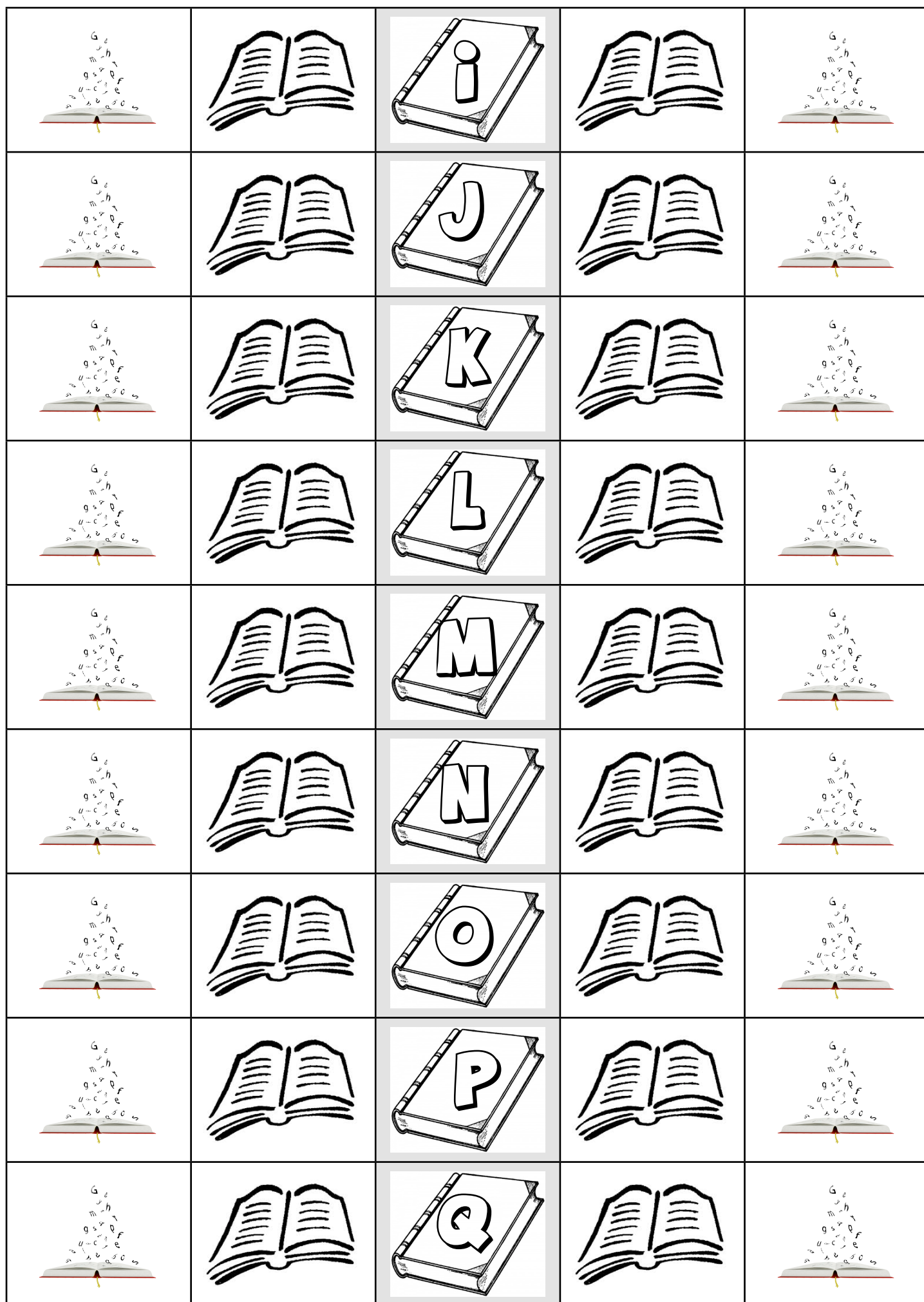
A	B	C	D	E
F	G	H	i	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y
Z				

CAN YOU SPELL ?

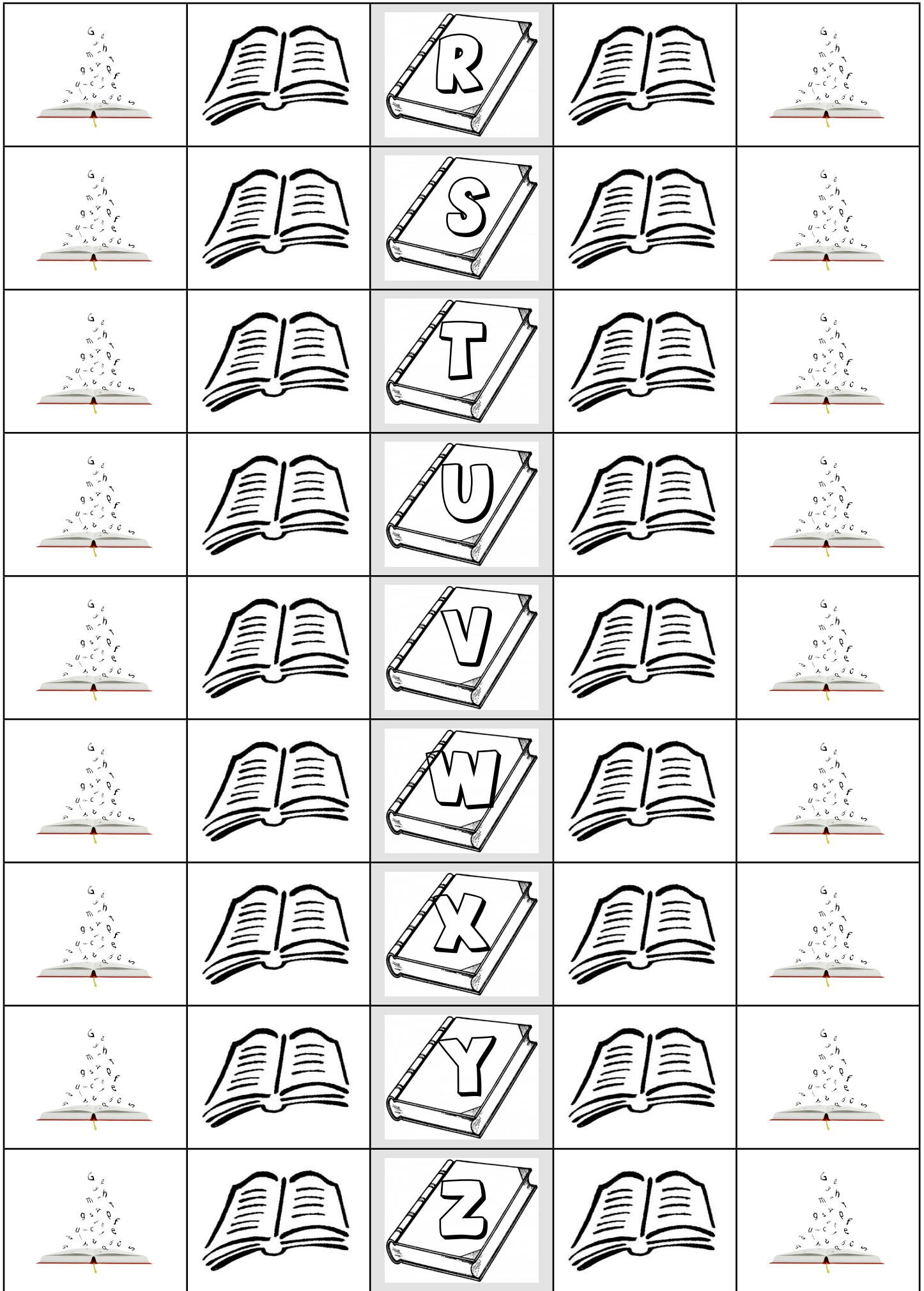


Découper cette partie sans cases et coller la suite du plateau de jeu.

C. Haxelhub



Découper cette partie sans cases et coller la suite du plateau de jeu.



quelque chose qui contient des oeufs	un fruit rouge	un légume
un fruit qui pousse dans un arbre	un parfum de glace ou de sorbet	un plat sucré
un arbre	une fleur	un fruit exotique
un légume allongé	quelque chose assez rond, qui se mange	un plat salé
un aliment que vend le fromager	un aliment que vend le charcutier	un aliment que vend le boucher
un aliment que vend le boulanger	un aliment que vend le poissonnier	une plante
😊 JOKER ! 😊	😊 JOKER ! 😊	😊 JOKER ! 😊
😊 JOKER ! 😊	😊 JOKER ! 😊	😊 JOKER ! 😊
😊 JOKER ! 😊	😊 JOKER ! 😊	😊 JOKER ! 😊
😊 JOKER ! 😊	😊 JOKER ! 😊	😊 JOKER ! 😊

un animal de la ferme	un animal qui peut peser plus de 50 Kg	un animal de moins de 10 cm de haut
un animal sauvage	un animal aquatique	un insecte
un animal ayant des ailes	un animal ayant 4 pattes	un animal de compagnie
un animal de la forêt	un organe du corps humain	un animal vivant dans une mare
un membre de la famille (n.c.)	un animal qui peut piquer ou mordre	un animal n'ayant pas de dents
une partie du corps	une partie du visage	un animal à poils
un animal à plumes	un animal n'ayant pas de pattes	un animal de moins de 5 lettres
un animal de plus de 8 lettres	un animal de moins de 2 cm de haut	un animal de plus de 1 m de haut
un animal fréquent au cirque	une espèce d'oiseau	une espèce de poisson
une espèce de chien	un personnage imaginaire	un personnage ou animal de conte

un objet possédant une poignée	un objet non autorisé en avion	un jouet qui peut avancer
un ustensile de cuisine	un objet de la salle de bain	un vêtement chaud
un vêtement d'été	un meuble	un objet qui fait du bruit
un objet du cartable	un objet visible dans cette pièce	un objet d'école
un lieu dans une maison	un objet lourd (>10 Kg)	un objet très léger
quelque chose qui tient dans la main	un véhicule (nom commun)	un accessoire de sport
quelque chose dans lequel on peut tenir	un accessoire vestimentaire	un instrument de musique à cordes
un instrument de musique à vent	un instrument de musique à percussion	un outil de jardinage
un outil de bricolage	un personnage imaginaire (n. c.)	un objet marchant à l'électricité
un objet qui s'ouvre et se ferme	un objet dans lequel on met quelque chose	un instrument de l'orchestre

un terme mathématique	une qualité	une ville
une couleur de l'arc-en-ciel	un pays ou un continent	un nombre composé d'un seul mot
une planète	quelque chose qui est liquide	un métier
un sport individuel	un loisir	un sport collectif
un art	une maladie	un verbe d'action
un adjectif	un adverbe	un déterminant / un article
un jeu de cour de récréation	un jeu calme	un jeu dans lequel on court
un verbe	un sentiment	un mot de moins de 5 lettres
un mot de plus de 8 lettres	un état	un mot qui commence par «dé»
un mot qui finit par «teur»	un mot qui finit par «tion»	un mot qui commence par «im»

a color	a small animal (< 1 Kg)	a big animal (> 50 Kg)
a part of the body	an animal in a farm	an animal in the jungle
a pet	a clothe	an objet at school
a member of the family	a town a country	a day a month
a food, a drink	a sport	a number
an action (verb)	a toy	a fruit
an objet in the schoolbag	something small (< 10 cm)	something big (> 1 m)
a word in a poem or chant (say it !)	something in the house	something outside the house
a «weather» word	something red	something yellow
something green	something pink	something black

an action (verb)	a toy	a fruit
an objet in the schoolbag	something small (< 10 cm)	something big (> 1 m)
a word in a poem or chant (say it !)	something in the house	something outside the house
a «weather» word	something red	something yellow
something green	something pink	something black
a color	a small animal (< 1 Kg)	a big animal (> 50 Kg)
a part of the body	an animal in a farm	an animal in the jungle
a pet	a clothe	an objet at school
a member of the family	a town a country	a day a month
a food, a drink	a sport	a number