

# VOCADINGO

## Manuel pédagogique

### Introduction :

Le jeu pédagogique **Vocadingo** permet de décliner quatre principes de jeu par l'intervention de quatre personnages du jeu (évitemoi, devinemoi, anaphrase, anagramme).

Les règles visent à faire travailler le vocabulaire et l'orthographe de 200 mots de niveau CP au CM1, à savoir :

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

Les anagrammes utilisés sont tous orthographiquement corrects (y compris les accents). Par exemple, Marée et Armée sont des anagrammes.

Les jeux, qui se déroulent dans un univers ludique, l'espace et les extraterrestres 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 « Evitemoi » et « Devinemoi ».
- La construction de phrases (avec le personnage « Anaphrase »).

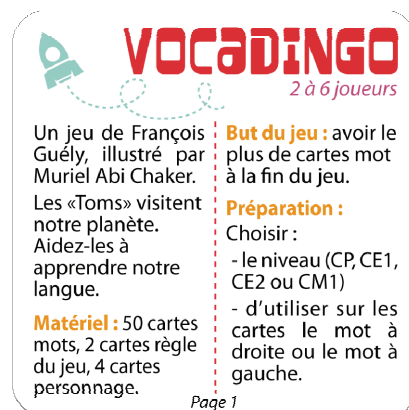
## Matériel

Le jeu comporte :

4 « **cartes personnage** » :



Deux « **cartes règles** » recto/verso :



50 « **cartes mots** » Recto/verso comportant 2 mots de chaque côté avec pour chaque mot :

- Son niveau, indiqué sur la carte par la mention CP, CE1, CE2 ou CM1, et par la couleur de la carte
- 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



## 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.

## 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 remises 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 un des deux anagrammes de la carte remporte la carte.

A la 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.

A la fin du jeu, le gagnant est celui qui a deviné le plus de mots (et à donc le plus de cartes).