

4 JEUX SUR LES ETATS DE L'EAU

Questionner le monde - la matière - les états de l'eau

Matériel :

- 2 jeux de 24 cartes images
- 2 jeux de 24 cartes textes en script
- 1 jeu de 24 cartes texte-image (recto-verso)

Images à imprimer en couleur à découper et à plastifier.

Vocabulaire utilisé :

les nuages, la neige, la brume, le cristal de glace, la grêle, le glacier, la banquise, la buée, la gelée blanche, la rosée, le verglas, les glaçons, l'iceberg, la pluie, le lac, la rivière, le givre, la mer, le brouillard, la vapeur d'eau, la fusion, l'évaporation, la solidification, la condensation.

Nombre de joueurs : à partir de 2

Ces jeux ont été pensés comme prolongement d'une séquence de science sur les états de l'eau.

Objectifs :

- Mémoriser et réinvestir le vocabulaire découvert et appris.
- Lire et comprendre des définitions.
- Consolider les acquis lexicaux.
- Reconnaissance visuelle d'images, et de mots en cursives comme en script.
- Favoriser la mémorisation en situation d'interactions ludiques.

Liens avec les programmes 2016 : Qu'est-ce que la matière ? Identifier les 3 états de la matière et observer les changements d'états. Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne.

Modes d'utilisation :

Le premier jeu peut être utilisé au début ou en cours de séquence pour se familiariser avec le vocabulaire.

1) Memory image/image

Matériel : 2 x 24 cartes images

Règle : Choisir un nombre de paires adapté au niveau et au nombre d'élèves. Quel que soit le mode utilisé les cartes sont mélangées et disposées sur la table face cachée.

Le premier joueur retourne 2 cartes l'une après l'autre, si elles sont identiques alors il gagne la paire. Après une première partie, dans un objectif de production orale on peut exiger que l'image soit nommée pour gagner la paire. Le gagnant est celui qui a formé le plus de paires. Si tous les élèves ne produisent pas à l'oral, il est important de ne pas les exclure du jeu car ils sont en situation de réception (qui précède la production).

La construction et l'utilisation des 3 autres jeux en fin de séquence afin de consolider les acquis des élèves.

Construction des cartes textes : Le maître ou la maîtresse montre une **carte image** aux élèves. Chacun leur tour, les élèves proposent un mot qui fait penser à cette **carte image**. Le professeur écrit la liste des mots proposés des élèves. Ensuite, les élèves proposent des phrases en dictée à l'adulte en utilisant les mots de cette liste.

2) Défi lecture

Matériel : 2 x 24 cartes images et 2 x 24 cartes textes

Règle : Il y a 2 équipes. Chaque équipe possède un jeu de 24 cartes images et un jeu de 24 cartes textes. Le but du jeu est de retrouver la carte image qui correspond à la carte texte. La première équipe qui retrouve toutes les paires de cartes a gagné. Les élèves peuvent jouer à même le sol pour faciliter les échanges et la lecture.

3) Devinettes lire

Matériel : 24 cartes texte-image (recto-verso)

Règle : Les cartes textes- images sont disposées sous forme de pioche côté texte visible. Le joueur A lit la première définition. Le joueur B à sa droite donne une réponse. Si la réponse est bonne, la carte est gagnée par B sinon l'autre joueur C à sa droite donne une réponse à son tour... Si personne ne trouve la réponse c'est le lecteur A qui gagne la carte. Le gagnant est celui qui a trouvé le plus d'images. Attention de bien cacher la réponse située au dos de la carte pour éviter les tricheries. Ne retourner la carte que pour valider la réponse.

4) Devinettes décrire

Matériel : 24 cartes images

Règle : Les cartes images sont disposées sous forme de pioche. Le joueur A tire une carte et doit décrire ce qu'il voit pour faire deviner le mot. Le joueur B à sa droite donne une réponse. Si la réponse est bonne, la carte est gagnée par B sinon l'autre joueur C à sa droite donne une réponse à son tour... Si personne ne trouve la réponse c'est A qui gagne la carte. Le gagnant est celui qui a trouvé le plus d'images. Attention de bien cacher la carte pour éviter les tricheries. Ne retourner la carte que pour valider la réponse.