

MACLÉ - LUNDI

LIVRET ENSEIGNANT JEUX

COLLÈGE CONDORCET

PRÉNOM :

Classe de 6ème
691 Rue Bellini,
30900 Nîmes



**ACADÉMIE
DE MONTPELLIER**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

BINGO QUESTION

◆ **Compétence visée :**

Identifier les informations explicites et implicites d'un texte pour retrouver la question.

◆ **Dispositif :**

Par équipe de 4.

◆ **Matériel :**

24 cartes de jeu + + 4 cartes bingo par équipe.

◆ **Déroulement :**

Les élèves tournent les cartes bingo face cachée.

Un élève de la première équipe vient lire à la classe la carte puis la réponse. A son top, les élèves retournent les cartes bingo et la première équipe qui trouve la question correspondant à la réponse donné crie « bingo » et gagne un point.

Un élève de la seconde équipe lit ensuite la carte suivante et ainsi de suite.

L'équipe qui a le plus de bonnes réponses a gagné.

◆ **Adaptation pour les groupes les plus faibles :**

Le texte peut être lu par l'enseignant. Les cartes bingo peuvent rester face visible sur la table.



CHRONOLOJEU (2 parties)

◆ **Compétence visée :**

Identifier les évènements dans l'ordre chronologique

◆ **Dispositif :**

Par équipe de 2.

Matériel :

12 cartes de jeu

+ 1 fiche réponse par élève

+ pour les élèves plus en difficulté 1 fiche réponse avec différentes propositions.

◆ **Déroulement :**

Chaque binôme dispose d'une fiche sur laquelle il notera sa réponse.

L'enseignant distribue une carte à chaque binôme.

En 1 minute 30 ils lisent la carte et notent sur leur fiche réponse leur solution. A la fin du chronomètre, les élèves passent leur fiche au groupe suivant et ainsi de suite jusqu'à avoir répondu à toutes les questions.

A la fin, validation collective.

L'équipe qui a le plus de bonnes réponses a gagné.

◆ **Adaptation pour les groupes les plus faibles :**

Le texte peut être lu par l'enseignant. Tous les élèves ont sous les yeux les différentes

propositions de réponse et cochent la bonne.

La validation des réponses peut ainsi se faire au fil des questions.

DEVINE LA SUITE (2 parties)



◆ **Compétence visée :**

Identifier les informations explicites et implicites d'un texte pour écrire la suite.

◆ **Dispositif :**

Par équipe de 2

◆ **Matériel :**

12 cartes jeu

◆ **Déroulement :**

Chaque binôme a en main une carte.

En 2 minutes ils lisent la carte et doivent écrire la suite de l'histoire en une ou deux phrases en tenant compte des éléments du texte lu.

A la fin du chronomètre, les élèves passent leur fiche au groupe suivant et ainsi de suite jusqu'à avoir répondu à toutes les questions.

A la fin, validation collective des différentes suites.

L'équipe qui a le plus de bonnes réponses a gagné.

◆ **Adaptation pour les groupes les plus faibles :**

Le texte peut être lu par l'enseignant et les différents binômes réfléchissent à la suite possible (ils peuvent noter leur réponse ou non). Chaque binôme donne sa réponse et la validation peut se discuter et se faire immédiatement.

Avec cette organisation, le nombre de cartes peut être réduit.

C'EST QUOI TON GENRE ? (2 parties)



◆ Compétence visée :

Identifier les caractéristiques des différents genres littéraires

◆ Dispositif :

Par équipe de 2.

◆ Matériel :

16 cartes de jeu

+ 1 fiche « genres littéraires »

+ 1 fiche réponse par élève

◆ Déroulement :

Chaque équipe dispose d'une fiche sur les différents genres littéraires.

La fiche peut être lu/explicquée en classe entière.

Chaque binôme dispose d'une fiche sur laquelle il notera sa réponse.

L'enseignant distribue une carte à chaque binôme.

En 1 minute 30, les élèves doivent lire le texte et identifier le genre

littéraire qui y est associé. Ils peuvent s'aider de la fiche détaillant

les différents genres littéraires.

A la fin du chronomètre, les élèves passent leur fiche au groupe suivant

et ainsi de suite jusqu'à avoir répondu à toutes les questions.

A la fin, correction collective et vérification.

L'équipe qui a le plus de bonnes réponses a gagné.

◆ Adaptation pour les groupes les plus faibles :

Réduire le nombre de fiches (12)

Donner un temps plus long (2 à 3 minutes)

Le texte peut être lu par l'enseignant

1, 2, 3 RESUME



◆ Compétence visée :

Identifier les éléments essentiels d'un texte pour le résumer.

◆ Dispositif :

Par équipe de 2.

◆ Matériel :

10 cartes de jeu + + 1 fiche réponse par élève + pour les élèves plus en difficulté 1 fiche réponse avec les différents résumés.

◆ Déroulement :

Avec l'enseignant les élèves définissent le résumé.

« Reprendre les idées principales d'un texte, du début à la fin, dans l'ordre chronologique et sans entrer dans les détails »

Chaque binôme dispose d'une fiche sur laquelle il notera sa réponse.

L'enseignant distribue une carte à chaque binôme.

En 2 minutes ils lisent la carte et le résumé qui convient le mieux.

A la fin du chronomètre, les élèves passent leur fiche au groupe suivant et ainsi de suite jusqu'à avoir répondu à toutes les questions.

A la fin, validation collective.

L'équipe qui a le plus de bonnes réponses a gagné.

◆ Adaptation pour les groupes les plus faibles :

Les deux ou trois premières fiches peuvent être faites en collectif pour illustrer le jeu. Le texte peut être lu par l'enseignant et tous les élèves ont sous les yeux les différents résumés qu'ils entourent.



INFERO DUO (2 parties)

◆ Compétence visée :

Identifier les informations implicites d'un texte.

◆ Dispositif :

Par équipe de 2.

◆ Matériel :

12 cartes de jeu

+ 1 fiche réponse par élève

+ pour les élèves plus en difficulté 1 fiche réponse avec différentes propositions.

◆ Déroulement :

Chaque binôme dispose d'une fiche sur laquelle il notera sa réponse.

L'enseignant distribue une carte à chaque binôme.

En 1 minute 30 ils lisent la carte et notent sur leur fiche réponse leur solution.

A la fin du chronomètre, les élèves passent leur fiche au groupe suivant et ainsi de suite jusqu'à avoir répondu à toutes les questions.

A la fin, validation collective.

L'équipe qui a le plus de bonnes réponses a gagné.

◆ Adaptation pour les groupes les plus faibles :

Le texte peut être lu par l'enseignant. Tous les élèves ont sous les yeux les différentes propositions de réponse et cochent la bonne.

La validation des réponses peut ainsi se faire au fil des questions.

LE NARRATEUR INCONNU (2 parties)



◆ Compétence visée :

Identifier le narrateur dans un texte

◆ Dispositif :

Par équipe de 2.

◆ Matériel :

14 cartes de jeu

+ 1 fiche réponse par élève

+ pour les élèves plus en difficulté 1 fiche réponse avec différentes propositions.

◆ Déroulement :

Définition collective du narrateur d'une histoire (C'est celui qui raconte).

Chaque binôme dispose d'une fiche sur laquelle il notera sa réponse.

L'enseignant distribue une carte à chaque binôme.

En 1 minute ils lisent la carte et notent sur leur fiche réponse leur solution.

A la fin du chronomètre, les élèves passent leur fiche au groupe suivant et ainsi de suite jusqu'à avoir répondu à toutes les questions. A la fin, validation collective. L'équipe qui a le plus de bonnes réponses a gagné.

◆ Adaptation pour les groupes les plus faibles :

Le texte peut être lu par l'enseignant. Tous les élèves ont sous les yeux les différentes propositions de réponse et cochent la bonne.

La validation des réponses peut ainsi se faire au fil des questions.

Le temps peut être plus long pour chaque rotation et le nombre de cartes réduit.