

## DJAM



<b>Notre coup de cœur</b>	Petit jeu en boîte ronde (comme Dobble et Digger) qui a pour objectif de vous faire travailler votre vocabulaire ! Ce jeu se met rapidement en place et est accessible à tous. Une fois le thème déterminé par un jet de dés et une carte, un autre jet détermine la lettre du début des mots à trouver. Il ne reste plus alors qu'à trouver des mots commençant par cette lettre et qui contiennent le plus possible des autres lettres (celles des autres dés de couleur).
<b>Vers quoi ?</b>	Travail sur un enrichissement du lexique. On peut d'ailleurs réaliser d'autres cartes avec d'autres thèmes (en fonction de nos envies ou des sujets abordés en classe).
<b>Compétence travaillée</b>	Orthographe grammaticale et lexicale.
<b>Quand utiliser ce jeu ?</b>	Lors de l'aide personnalisée ou en séance de vocabulaire (ou de productions d'écrits).



<p><b>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</b></p>	<p>Au cycle 2, l'enseignant peut interroger ses élèves avec le procédé Lamartinière, par exemple. Le questionnaire sera succinct et ne demandera pas de réponses qui nécessitent trop d'écrit.</p> <p>Après quelques parties, l'enseignant peut interroger les élèves sur leur ressenti par rapport au jeu : « As-tu aimé ce jeu ? Pourquoi ? »</p> <p>En revanche, au cycle 3, l'enseignant peut préparer un questionnaire plus conséquent : dans un premier temps, le jeu est présenté par groupes de 4 à 6 élèves. Il est laissé en manipulation libre aux élèves afin qu'ils manipulent le matériel et émettent des hypothèses quant à la règle du jeu (sans avoir cette dernière).</p> <p>L'enseignant présente un questionnaire d'anticipation.</p> <p>Puis, on fait verbaliser les élèves sur leurs hypothèses et leurs observations :</p> <p>l'enseignant lit la règle du jeu (ou la fait lire par les élèves suivant leur niveau de compétence en lecture) et les élèves répondent à un questionnaire écrit (ou oral).</p> <p>Par exemple :</p> <p>« Ce jeu se joue par manches. Quand commence la première manche ? »</p> <p>« À quoi servent les pierres bleues ? »</p>
<p><b>Tranche d'âge</b></p>	<p>A partir de la fin du CP jusqu'au CM2 et plus</p>

## DJAM



<b>Lien Tric Trac</b>	<a href="http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&amp;rub=detail&amp;inf=detail&amp;jeu=13554">http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&amp;rub=detail&amp;inf=detail&amp;jeu=13554</a>
<b>Variables didactiques</b>	<p>Simplification :</p> <p>On peut jouer avec une ardoise et tous les élèves jouent pour gagner une pierre bleue par mot correctement orthographié et qui commence par la lettre donnée (et une pierre de plus par lettre donnée par les dés).</p> <p>Il faut toujours laisser un thème aux élèves, cela les aide.</p> <p>Complexification :</p> <p>On peut jouer avec les règles plus complexes données avec le jeu.</p> <p>On peut aussi laisser le choix du thème libre à un élève (qui change à tour de rôle).</p>
<b>Transdisciplinarité</b>	<p>Ce jeu travaille le devenir élève, le langage oral et le dénombrement d'une quantité quand les élèves comptabilisent les pierres bleues à la fin de la partie (là encore, on peut observer les stratégies de chaque élève pour comptabiliser ses points).</p> <p>L'utilisation du dictionnaire peut être un bon recours dans la phase de correction des propositions (→ les élèves peuvent jouer en toute autonomie).</p>
<b>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</b>	<p>Plus faciles : L'alphabet du fantôme (Haba)</p> <p>Plus difficiles : Mixmo, Inextremis (entre Djam et Jungle Speed !)</p>