

<p>Notre coup de cœur</p>	<p>jeu de courte durée pour maternelles et écoles élémentaires permettant de travailler un champ disciplinaire pas toujours évident à mettre en place en classe: le vocabulaire. Unanimo travaille concentration, "brainstorming" autour de champs de lexicaux, l'écoute, l'entente avec les autres et introduit des séances de vocabulaire en jouant et s'amusant.</p>
<p>Vers quoi ?</p>	<p>nous citons le document Eduscol précédemment présenté avec le "rôle déterminant de l'école maternelle dans ces apprentissages:</p> <ul style="list-style-type: none"> • développer le capital lexical des élèves, en réception et en production, dans le langage en situation et dans le langage d'évocation hors contexte d'activité ; • permettre aux enfants d'entrer progressivement dans le fonctionnement de la langue au niveau lexical ; • développer la mémoire lexicale (celle des mots) et la mémoire sémantique (celle du sens des mots).
<p>Compétence travaillée</p>	<p>Dans un texte relever les mots d'un même domaine, utiliser des synonymes et des mots de sens contraire dans des activités d'expression orale et écrite. Construire ou compléter des familles de mots.</p>
<p>Quand utiliser ce jeu ?</p>	<p>Pour travailler le lexique, pour construire le sens et l'étiquetage référentiel, pour établir des relations catégorielles sur un champ lexical spécifique.</p>

<p>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</p>	<p>pour les plus jeunes, laisser les cartes à disposition des élèves pour qu'ils s'expriment et décrivent les pictogrammes, on peut, dans un second temps, les interroger: à quoi cela te fait-il penser? Les cartes auront préalablement été triées et choisies pour que les thèmes restent simples et soient évocateurs de sens pour les élèves, les cartes telles que "Japon, Christophe Colomb, Jules César, Titanic, Grèce, Napoléon et Mozart" seront préalablement retirées. On préférera des cartes comme "sorcière, poule, clown, coeur, pirate, lit, lune et vache" par exemple. Pour les non lecteurs, le jeu sera uniquement oral. Un chronomètre sera utilisé (autre variante: le premier qui "sèche" a perdu et prend une carte), après le top départ, chacun leur tour, les élèves choisiront un mot en rapport avec le thème évoqué par la carte, il s'agira de trouver un mot avant le "bip" du chronomètre. Le joueur qui échoue prend la carte, le but du jeu étant de prendre le moins de cartes possible.</p> <p>Pour les plus experts ou les plus grands, la boîte sans le jeu à l'intérieur sera donnée à un groupe d'élèves qui devra préparer un questionnaire et une lecture à voix haute de la règle du jeu pour le reste de la classe. Ces derniers devront répondre au questionnaire et les réponses seront validées ou non par les lecteurs. Une phase de jeu suivra, l'enseignant pourra imposer dans les huit mots à chercher: un contraire, un synonyme, un verbe, un adjectif afin de réinvestir les apprentissages menés en classe sur les mots. Des élèves "arbitres" pourront valider ou non de la pertinence des choix de leurs camarades en se justifiant et les mots choisis pourront être répertoriés dans le dictionnaire de mots de la classe après avoir été analysés et classés. Il sera préférable d'utiliser une feuille de brouillon ou une ardoise afin de pas gaspiller trop rapidement le bloc-notes.</p>
<p>Tranche d'âge</p>	<p>de 4 à 10 ans et plus</p>

<p>Variables didactiques</p>	<p>simplification: jeu uniquement à l'oral avec l'utilisation d'un chronomètre, certaines cartes sont mises de côté.</p> <p>Complexification: l'enseignant impose des catégories de mots, un chronomètre est utilisé pour limiter le temps.</p>
<p>Transdisciplinarité</p>	<p>ce jeu peut être présenté lors de séances sur les mots et leurs fonctions, pour la préparation de dictées, pour utiliser un répertoire.</p>
<p>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</p>	