

## **Jeux collectifs pour travailler le vocabulaire aux cycle 3**

Les jeux proposés se prêtent bien au travail et à l'apprentissage du vocabulaire général. Certains, plus spécialisés, vous permettent d'introduire de manière ludique les nombres (1, 2, 3, 4, 1 – Dans le bon ordre) et les directions (Le garage). Enfin, le célèbre jeu « Le petit bac » fait travailler le vocabulaire et la culture générale tout à la fois.

Ces activités peuvent être employées avec des groupes d'âges et des niveaux divers en adaptant le niveau de difficulté des règles et des objectifs. La plupart ne nécessitent ni matériel ni préparation : ils peuvent donc être improvisés à la fin d'un cours. Cela étant, il est aussi possible de les employer dans le cadre d'une progression et par exemple de s'en servir pour faire un bilan et une révision des termes appris au cours d'un chapitre. Le jeu du « Dessin mystère » est ainsi un bon moyen de contrôler le vocabulaire acquis par les élèves et de fixer grâce au dessin les termes encore flottants.

### **1. La chasse au trésor**

#### Compréhension écrite

Conditions de jeu	dans la classe / dans l'établissement / à l'extérieur
Equipes	élèves seuls / petits groupes
Préparation	faire la liste de 10 à 20 objets qui peuvent être trouvés dans la classe / dans l'établissement / à l'extérieur

#### **Objectifs**

Ramener le plus vite possible les objets inscrits sur la liste ou en avoir le plus possible à la fin du temps imparti.

#### **Déroulement du jeu**

La liste est distribuée à chaque élève / groupe d'élèves. Une fois chaque objet défini, ils partent à la recherche des objets mentionnés sur le papier. Le groupe peut se disperser dans les limites imparties par le professeur au début du jeu (classe, établissement, environs de l'école...).

Le nom français des objets doit être connu des apprenants, cependant quelques mots plus difficiles peuvent aussi y figurer. Dans le cas d'un contrôle, vous pouvez par exemple inscrire du vocabulaire appris plusieurs semaines auparavant. Si certains objets risquent de manquer, précisez que les choses manquantes peuvent être dessinées (les dessins rapportent moins de points).

## 2. "Je pars en voyage..."

### Compréhension orale, expression orale

Conditions de jeu      dans la classe  
Equipes                    classe entière / grands groupes / petits groupes

#### **Objectif individuel**

Deviner le nom de l'objet mimé ou montré par le joueur précédent et se souvenir de la liste peu à peu constituée.

#### **Objectif de la classe**

Etablir la plus longue liste d'objets possible.

#### **Déroulement du jeu**

Le premier joueur dit "Je pars en voyage et j'emporte..." puis il mime ou montre l'objet qu'il emporte (brosse à dents, pantalon, etc.). Le second joueur annonce "Je pars en voyage et j'emporte..." puis il dit le nom de l'objet du premier joueur et mime ou montre l'objet qu'il emporte. Le troisième joueur annonce "Je pars en voyage et j'emporte..." puis il dit le nom des objets des deux joueurs précédents et mime ou montre le sien, et ainsi de suite.

Pour éviter que le jeu ralentisse, vous pouvez donner pour consigne de choisir des objets très courants dont la plupart des élèves connaissent le nom. Si un apprenant ne trouve pas le nom de l'objet, il reçoit un gage. Le cumul d'un certain nombre de gages entraîne l'élimination.

#### Variantes thématiques

- "Au marché j'ai acheté..."
- "Au restaurant j'ai commandé..."
- "En France j'ai visité..." (termes sont annoncés par les joueurs)

### **3. Air, terre, mer**

#### Compréhension orale, expression orale

Conditions de jeu	dans la classe
Equipes	grands groupes / petits groupes
Matériel	une balle ou quelque chose d'autre faisant office de balle

#### **Objectif**

Donner une réponse pertinente à chaque fois que le ballon est reçu, sans répéter un terme déjà dit. Si la réponse est inexistante, fausse ou déjà citée, l'apprenant reçoit un gage - le cumul de gages mène à l'élimination.

#### **Déroulement du jeu**

Les joueurs s'assoient en rond autour du meneur de jeu. Le meneur de jeu lance la balle à un des joueurs en disant "air", "terre" ou "mer". Le joueur qui reçoit le ballon doit le rattraper, donner un nom en rapport avec l'élément indiqué (animal, personne, métier, objet, minéral, végétal, action...) puis le relancer.

Le meneur de jeu peut être un élève. Il doit veiller à envoyer la balle à tous les participants. Le contrôle des réponses est fait par le meneur du jeu ou bien par le groupe tout entier.

#### Exemples

- pour "air" : oiseau, avion, pilote, parapente, nuage, voler, ange...
- pour "terre" : maison, marcher, arbre, architecte, éléphant, sol...
- pour "mer" : nager, bateau poisson, océan, capitaine, rivière, pirate...

#### Variante pour des apprenants d'un bon niveau

La version décrite ci-dessus est particulièrement adaptée aux groupes de débutants car toutes sortes de réponses peuvent être données.

Pour complexifier la tâche, vous pouvez donner pour consigne d'indiquer qu'une catégorie de mot (verbe ou nom par exemple), ou bien de changer de thème tous les deux, trois ou quatre tours, selon le nombre de joueurs (par exemple des actions, puis des animaux, suivis de métiers...). Les catégories seront classées de la plus facile à la plus difficile afin que chacun ait sa chance au début et qu'à la fin les plus forts soient départagés.

#### Variante sans meneur de jeu

Le principe est le même, les joueurs s'envoient la balle entre eux et annoncent l'élément de leur choix.

## **4. L'oreille fine**

### Expression écrite

Conditions de jeu	dans la classe
Equipes	classe entière / grands groupes / petits groupes
Matériel	un écran (drap, papier, carton...), des objets résistants et variés, du papier et des stylos

### **Objectif**

Deviner le nom des objets cachés que le meneur de jeu laisse tomber sur la table.

### **Déroulement du jeu**

Derrière l'écran, le meneur de jeu fait tomber les objets les uns après les autres. Les élèves, seuls ou en équipes, doivent deviner l'origine du bruit et inscrire le nom de l'objet en français. S'ils ne connaissent pas le nom de l'objet, ils peuvent noter le nom français de sa matière (cette information peut donner lieu à un demi point).

### Exemples d'objets

plat à gâteau, caillou, clous, gomme, crayon, règle en plastique, manteau, cahiers, CD, journal, fruit...

## **5. L'initiale**

### Expression écrite

Conditions de jeu	dans la classe
Equipes	classe entière / grands groupes / petits groupes
Matériel	du papier et des stylos

### **Objectif**

Trouver des mots qui commencent par une certaine lettre, dans le vocabulaire général ou bien dans des catégories établies au début du jeu.

### **Déroulement du jeu**

Un laps de temps est déterminé et indiqué aux élèves. De manière aléatoire, une lettre de l'alphabet est choisie et aussitôt les joueurs écrivent les mots de leur connaissance qui commencent par cette lettre. A la fin du temps imparti, les apprenants lisent un mot de leur liste : si personne d'autre ne l'a, ils marquent un point. Le gagnant est celui qui remporte le plus de points.

## Note

Ce jeu s'adresse surtout aux débutants et aux intermédiaires, car les avancés ont un vocabulaire trop large pour y participer, à moins de restreindre les possibilités de réponses à certaines catégories grammaticales (adjectifs qualificatifs...) ou à des thèmes (monde du travail, voyage...).

## **6. Le mot passe-partout**

### Compréhension orale, expression orale

Conditions de jeu	dans la classe
Equipes	classe entière / grands groupes / petits groupes
Préparation	les élèves préparent des phrases comportant un homonyme

### **Objectif**

Deviner des mots mystérieux employés dans des phrases grâce à leur homonymie.

### **Déroulement du jeu**

Les apprenants ou les groupes lisent leur première phrase, en remplaçant l'homonyme par un claquement de main ou un autre bruit. Les autres joueurs proposent des solutions. Si personne ne trouve le bon mot, la seconde phrase est lue et ainsi de suite. Lorsque l'homonyme est connu, toutes les phrases sont lues et notées au tableau pour montrer les différences de graphie et de contexte. On passe ensuite à l'élève ou au groupe suivant. Les bonnes réponses peuvent être comptabilisées.

### Exemple avec [le]

- 1re phrase : "Quasimodo est -----." > *laid*
- 2e phrase : "Le chat boit du -----." / "On traite les vaches pour avoir du -----." etc. > *lait*
- 3e phrase : "----- enfants sont dans la classe." / "Les baguettes, c'est le boulanger qui ---  
--- fabrique." > *les*

Les phrases sont adaptées au niveau des apprenants et sont classées de la plus difficile à la plus facile.

### Exemples d'homonymes

Ver, verre, vert, vair, vers...  
Tente, tante, tente (du verbe tenter)...  
Sot, seau, saut...  
Père, paire, pair, perd (du verbe perdre)...  
Mer, mère, maire...  
Cent, sang, sans ...  
Conte, compte, comte...

Point, poing...  
Cours, cour, court, cours et court (du verbe courir)...  
Col, colle...  
Vingt, vain, vin, vint (du verbe venir)...  
Chaîne, chêne...  
Chant, champs...  
Etc.

## **7. Les extrêmes**

### Compréhension orale, expression orale

Conditions de jeu      dans la classe  
Équipes                  classe entière / grands groupes / petits groupes

#### **Objectif**

Trouver un objet caché grâce aux indications données par les autres élèves.

#### **Déroulement du jeu**

Un élève sort. Pendant ce temps, les autres cachent un petit objet dans la pièce. L'élève une fois revenu doit retrouver cet objet en s'aidant des indications données par les autres : brûlant s'il en est très près, glacé s'il en est très loin ainsi que les termes intermédiaires.

Selon le niveau des élèves, plus ou moins de termes sont employés dans le jeu : glacial > gelé > très froid > froid > frais > tiède > chaud > très chaud > caniculaire > brûlant

#### Variante du menteur

Toutes les indications sont inversées ("brûlant" signifie loin, "glacial" est au niveau de la cachette).

#### Variante thématique

A la place des températures, vous pouvez employer d'autres gammes de termes : de "minuscule" à "gigantesque" de "nul" à "fantastique", de "horrible" à "délicieux" ou encore de "très mauvais" à "excellent"...

## 8. Le mime mystère

### Expression orale, compréhension orale

Conditions de jeu      dans la classe  
Equipes                    classe entière / grands groupes / petits groupes

#### **Objectif**

Deviner le mot mimé.

#### **Déroulement du jeu**

Deux équipes sont formées. L'une choisit le thème du mime (objet, action, personnage, personnalité...). L'autre désigne un joueur de son équipe. Il sera chargé de réaliser le mime choisi par l'autre équipe. Les coéquipiers du mimeur doivent deviner le thème. Ils ont le droit de poser des questions au joueur et à l'équipe adverse. Ils ne peuvent répondre que par oui ou non. Une fois le thème trouvé, les équipes inversent les rôles.

#### Note

Pour que chaque joueur puisse exécuter plusieurs , il est préférable de composer de petites équipes.

Pour accélérer et corser le jeu, un laps de temps peut être introduit (le joueur qui mime dispose par exemple de 45 secondes ou une minute). On peut alors introduire des points, attribués à chaque mime mystère résolu, ou bien faire avancer des pions le long d'un parcours qui débouche sur une case "Gagné !" (1 thème deviné = 1 case en avant). Le problème de cette seconde solution est que la durée du jeu est incontrôlable : la case finale peut être atteinte très rapidement ou bien au contraire rester vide à la fin du cours. Cela peut générer de la frustration chez les joueurs, mieux vaut donc peut-être opter pour la première solution si le temps est limité.

## **9. Le dessin mystère**

### Expression orale

Conditions de jeu	dans la classe
Equipes	classe entière / grands groupes / petits groupes
Matériel	petits papiers comportant les éléments à dessiner, classés par difficultés (2 ou 3 catégories) / tableau / craie ou feutre

### **Objectif**

Faire deviner un mot à son équipe en le dessinant.

### **Déroulement du jeu**

Deux ou trois équipes sont formées. A tour de rôle, elle désigne un dessinateur qui prend un petit papier (les papiers sont retournés) où est indiqué le nom d'un objet, d'une action, d'un pays, d'un personnage... Les paroles, les lettres et les chiffres sont interdits. Le dessinateur dispose d'un certain laps de temps (1 minute par exemple) : s'il parvient à faire deviner le premier mot, il peut en tirer aussitôt un second, puis éventuellement un troisième voire un quatrième si l'équipe a tout deviné. Chaque joueur dispose de quelques jokers, qui lui permettent de changer de papier s'il se sent incapable de le dessiner ou s'il ignore ce que ça signifie.

### Variante à catégories

Les papiers peuvent être classés en deux ou trois catégories en fonction de leur difficulté : par exemple "chapeau" et "banane" figureront dans la première (1 point) tandis que "oncle" et "courir" seront dans la seconde (2 points) ou la troisième (3 points).

### Variantes à handicap

Si le jeu paraît facile, vous pouvez introduire des handicaps, qui donnent aussi des points supplémentaires :

- dessiner de sa mauvaise main (droite pour les gauchers, gauche pour les droitiers),
- dessiner les yeux bandés,
- dessiner le bras complètement tendu...



## **10. Le petit bac**

Conditions de jeu	dans la classe
Equipes	classe entière / grands groupes / petits groupes
Matériel	papier et stylos

### **Objectif**

Trouver des termes commençant par une lettre donnée et correspondant aux thèmes déterminés avant le jeu.

### **Déroulement du jeu**

Chaque étudiant dispose d'un stylo et d'une feuille où il dessine un tableau. Il y a autant de colonnes que de catégories, plus deux autres pour inscrire la lettre sélectionnée (première colonne) et le nombre de points remportés (dernière colonne). Les catégories peuvent être choisies par vous-même ou bien en concertation avec la classe.

Une lettre est tirée au sort : dès lors, chaque joueur doit remplir les cases du tableau avec des mots commençant par la lettre sélectionnée et appartenant aux catégories inscrites. Un temps limite est fixé, mais le joueur qui finit de remplir sa grille avant peut arrêter le compte. A la fin du temps imparti, les joueurs donnent leur mot à tour de rôle pour chaque catégorie. Ils remportent 2 points si le mot est cité une seule fois, 1 point si le mot est cité plusieurs fois et 0 s'ils n'ont rien à proposer ou si le mot ne convient pas.

### **Exemples de catégories**

Personnage célèbre, ville, pays, végétal, animal, titre de film, sigle, aliment / boisson, objet de la vie quotidienne...

## **11. Le quart de singe**

### **Orthographe**

Conditions de jeu	dans la classe
Equipes	classe entière / grands groupes / petits groupes

### **Objectif**

Former des mots collectivement.

### **Déroulement du jeu**

Un joueur annonce une lettre, le suivant ajoute une seconde lettre et ainsi de suite jusqu'à la formation d'un mot. Si un joueur ne trouve pas de lettre adéquate, il reçoit un quart de singe. Si un joueur annonce une lettre qui ne correspond à aucun mot ou aucun début de mot existant, il reçoit aussi un quart de singe. Enfin, une fois le mot prolongé jusqu'à son terme, le

joueur d'après reçoit lui aussi un quart de singe. C'est lui qui relance le jeu et indique la première lettre du mot suivant. Au bout de quatre quarts de singe, le joueur devient un singe complet. Il ne donne plus de lettre mais il peut participer à la conversation autour du jeu : si un participant non singe lui répond, ce dernier est puni d'un quart de singe. Les lettres ne peuvent pas être répétées, il faut donc bien écouter !

#### Exemple avec 5 joueurs

- Joueur 1 : "A"
- Le joueur 2 a le choix, il pense par exemple à AMI, ATTENTION, ARBRE ... il dit "R"
- Pour le joueur 3, le choix se restreint un peu : ARRETER, ARTISTE, ARME... il dit "B"
- Joueur 4 : "R"
- Joueur 5 : "E"
- Le joueur 1 est malin, il dit "S" : cela lui évite de recevoir un quart de singe (c'est le joueur 2 qui l'a).
- Ce procédé peut être appliqué à plusieurs catégories de mots : "fille" est augmenté par un "S" (filles) ou bien "TTE" (fillette) voire "TTES" (fillettes) ! De même, "mange" devient "mangent" (d'où l'intérêt de bien connaître les pluriels et les conjugaisons !).