

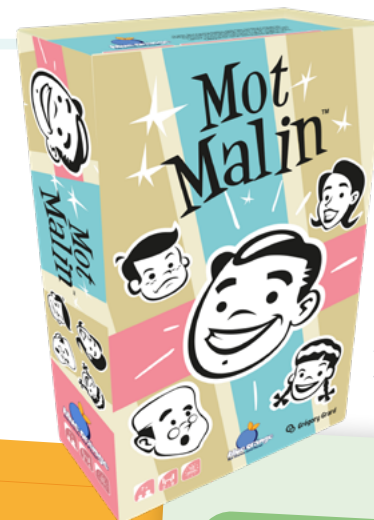
MOT MALIN

But du jeu : Les joueurs tentent de faire découvrir des coordonnées représentant une association de deux mots en donnant des mots indices.

Temps 25 minutes

Cycles à partir du cycle 4

Joueurs 2 à 6



Grégory GRARD
Simon DOUCHY

BESOINS

- Développer le langage, le vocabulaire, les associations d'idées, la déduction.
- L'écoute active, la coopération.

FONCTIONS MOBILISÉES

- Prise de décision - Attention - Langage - Fonctions visuospatiales.

OBJECTIFS VISÉS

- Pour l'annonceur : trouver un mot à la jonction de deux univers : associations de mots.
- Pour les joueurs devant deviner les coordonnées : déduire, percevoir l'intention de l'annonceur.

SÉANCES DÉCROCHÉES

- Vocabulaire: notion de champ lexical et de polysémie.

ACCESSIBILITÉ

- Savoir se repérer dans un quadrillage orthonormé.

AIDE

- Variables: jouer sans le sablier.

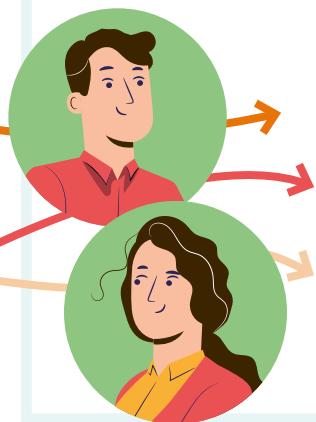
- Réintroduire dans la pile de pioche les cartes coordonnées perdues.

Retour de classe

• Démarrer la partie en ayant 2 cartes en main pour avoir plus de choix de proposition.

- Pour permettre des propositions pertinentes au niveau des mots, il est préférable dans un premier temps de jouer sans le sablier.
- Attention la simultanéité du jeu peut laisser croire que les élèves les plus entreprenants monopolisent le jeu. Ceci n'est pas gênant, les élèves plus réservés seront davantage en position de réception dans un premier temps, et auront plus de temps pour mûrir la pertinence de leurs propositions sur les deux mots qu'ils ont en main.

Réalisé par Céline Arqué et Paul-Henri Argiot en collaboration avec Blue Orange.



MOT MALIN

Des langages pour penser et communiquer

Langue française

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.
- Parler, communiquer à l'oral ; adapter son niveau de langue et son discours à la situation, écouter et prendre en compte ses interlocuteurs.
- Conserver une attention soutenue et manifester si besoin son incompréhension.
- Réfléchir sur le système linguistique: analyser en contexte des unités lexicales en les mettant en relation.

Langage mathématique

- Coder et décoder une coordonnée dans un repère orthonormé.

Méthodes et outils pour apprendre

Conduire un projet individuel

- Choisir ou utiliser le matériel adapté proposé pour mener à bien son projet (choix d'un mot pour deviner ou faire deviner les coordonnées).

Organiser ses apprentissages

- Gérer les étapes, mémoriser ce qui doit l'être. (Règle)
- Mettre en œuvre les capacités essentielles que sont l'attention, la mobilisation de ressources, la concentration, l'aptitude à l'échange et au questionnement, le respect des consignes, la gestion de l'effort.

La formation de la personne et du citoyen

Exploiter ses facultés intellectuelles en ayant confiance en sa capacité à réussir et à progresser.

Vérifier la validité d'une information et distinguer ce qui est objectif et ce qui est subjectif.

Apprendre à justifier ses choix et à confronter ses propres jugements avec ceux des autres.

Respecter les règles communes.

Prendre des initiatives, entreprendre et mettre en œuvre le projet de gagner la partie, évaluer les conséquences de son action.

Jouer à Mot Malin

Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Capacité à résoudre des problèmes

- Éveiller la curiosité, l'envie de se poser des questions, de chercher des réponses et d'inventer.
- Mettre en œuvre un raisonnement logique simple.
- Extraire, organiser les informations utiles et les transcrire dans un langage adapté.

Curiosité et sens de l'observation

- Développer l'observation, la manipulation et l'expérimentation.

Les représentations de l'homme et de l'activité humaine

Se situer dans l'espace et dans le temps

- Construire des repères spatiaux.

Invention, élaboration, production

- Développer des capacités d'imagination et de conception.