

JEUUX

3

Nous publions sous ce titre une série de propositions faites par Michel Bonnetier pour créer un fichier "JEUX" au niveau de la classe. Les difficultés de ce fichier sont à graduer en fonction des possibilités des enfants: c'est la raison pour laquelle nous ne publions pas un fichier tout fait mais une base facilitant la création d'un fichier.

| | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|--|---|
| 1 | | L | | U | | | |
| 2 | L | | | | U | | |
| 3 | L | U | | | | | |
| 4 | L | U | | | | | |
| 5 | | | L | U | | | |
| 6 | L | | U | | | | |
| 7 | | | L | | U | | |
| 8 | L | | U | | | | |
| 9 | L | | U | | | | |
| 10 | | | | | L | | U |

JEU DU "LU"

complète la grille à l'aide des définitions

- 1.on le frappe avec un marteau
- 2.tous les jours, on en fait à l'école
- 3.brille la nuit
- 4.on voit mieux avec
- 5.les lampes, le soir, on les
- 6.prénom de garçon
- 7.les pantalons le sont
- 8.contraire de léger
- 9.hurle
- 10.on le lance

variantes

compose d'autres grilles avec "LA", "TO", "MI", "RE"

| | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|
| | | | | | | |
| | | | | i | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

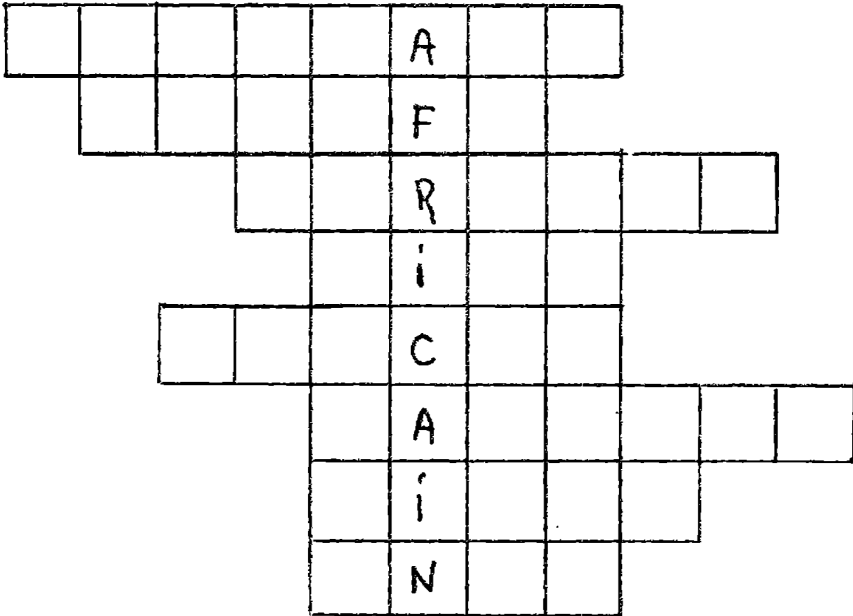
JEU DES FRUITS

dans cette grille place les fruits:
CITRON, FRAISE, MIRABELLE, POMME, POIRE
ANANAS, RAISIN

compte le nombre de lettres de chaque mot,
place d'abord le mot qui a le plus grand
nombre de lettres

variantes

prépare un jeu avec des noms de plantes,
de villes, d'outils,...



On donne le "renseignement"
AFRICAIN
Il s'agit de trouver 8 noms d'animaux vivant en Afrique.

(on peut dessiner ces animaux, en donner une définition dans l'ordre ou le desordre;
par exemple:
roi des animaux, fait des grimaces, se nourrit de cadavres, grand singe, a un long cou, a de grandes oreilles, il est malin, espèce d'antilope)

variante

le "renseignement" peut être la première ou la dernière lettre des mots

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-------|
| G | A | R | N | E | M | E | N | T | |
| X | X | X | | X | | | | | gare |
| X | X | X | | X | | | | | rage |
| X | X | X | | X | | X | | | égare |
| | X | X | | X | X | | | | rame |
| | X | X | | X | X | | | X | trame |
| | | | | X | X | X | X | | mène |
| | | | | | X | X | X | X | ment |
| | | | | | | | | | |

MOTS DANS LE MOT

Sur la première ligne de la grille on écrit le mot GARNEMENT.

Il s'agit de former le plus de mots possibles contenant plusieurs lettres du mot départ.

On peut décider de garder les lettres dans l'ordre: GARE, MENT,... ou dans le desordre: RAGE, RAME,...

pistes

un jeu facile: on écrit le mot départ, on donne des solutions, il suffit de placer correctement les X dans les colonnes

un jeu plus difficile: on donne la grille sans connaître le mot de départ, on donne aussi quelques résultats qui permettent de découvrir le mot départ (l'exemple GARNEMENT serait difficile à trouver car il y a deux E et deux N. Il est préférable de prendre un mot constitué de lettres différentes)

d'autres jeux avec des grilles seront proposés dans la prochaine livraison de C.P.E.

