

AlphaJeux

Des jeux pour soutenir l'apprentissage du français auprès des adultes



Foli mots

Posté dans : <http://www.alphajeux.be/outils/tous-les-jeux/article/folimots-24>

Notice

Descriptif	Il s'agit d'écrire, le plus vite possible, un mot à partir des lettres à disposition des joueurs. Ce jeu d'association images-mots fait appel à la connaissance du vocabulaire et de l'orthographe afin de nommer puis de copier ou d'écrire de mémoire le nom de l'illustration à l'aide de jetons-lettres. Le jeu propose des cartes-images de 3 niveaux de difficulté orthographique. Les joueurs qui ne savent pas écrire peuvent se familiariser avec les lettres en recopiant le modèle des mots écrits au verso des images. Ils exercent ainsi leur capacité à discriminer des lettres ainsi que leur mémoire visuelle et auditive. Les autres joueurs se familiarisent avec l'orthographe de mots simples.
Auteur(s)	Alain Anaton
Editeur	Anaton's Editions
Niveaux	Ecriture 1 - Ecriture 2 - FLE 1 - FLE 2 - Lecture 2 - Oral 2
Durée	30' - 45' - 50'
Objectifs pédagogiques	Elargissement lexical écrit - Elargissement lexical oral - Orthographe - Production de phrases - Renforcement du travail en MNLE (Méthode naturelle de lecture et d'écriture)
Nombre de joueurs	Maximum 4
Ressource Alpha-Jeux	Avec ressource

Ressource Alpha Jeux

Matériel

- Sélectionner la couleur des mots en fonction du niveau du groupe. (niveau de difficulté croissant : bleu jaune ou rouge)
- Possibilité de remplacer le buzzer par un sablier, si les niveaux dans le groupe sont inégaux.

Géométrie

Maximum 4 équipes de 2 apprenants.

Déroulement

1. Chaque équipe choisit une couleur et prend toutes les lettres de cette couleur. Elle organise les lettres comme elle en a envie (on peut donner des exemples : par ordre alphabétique,

par voyelle/consonne, ...)

2. Proposer aux apprenants de choisir des cartes et de les nommer, afin de vérifier que le vocabulaire est bien connu.
3. Mélanger toutes les cartes et en montrer une.
4. En fonction du niveau du groupe : les apprenants écrivent le mot sans modèle ou bien le mot est noté au tableau.
5. Les équipes écrivent le mot le plus vite possible et tapent sur le buzzer une fois terminé (ou bien, les équipes ont le temps d'un sablier pour écrire le mot).
6. On vérifie ensemble si le mot est correctement écrit.
7. Possibilité, à la fin du jeu, de former des phrases à partir des mots travaillés.

Prolongement possible

Matériel

Sélectionner des mots de leurs textes de référence. (travail en MNLE)

Déroulement

On peut aussi jouer à partir de mots repris dans leurs textes références, pour les groupes qui sont arrivés à la décomposition des mots.

Documents

http://www.alphajeux.be/IMG/pdf/folimots__2014.pdf

<http://www.alphajeux.be/IMG/doc/folimots.doc>

http://www.alphajeux.be/IMG/pdf/folim_rg.pdf