

LA COMMUNICATION ORALE

Scrabomots

INTENTIONS

- Développer le vocabulaire de base ([dire](#)).
- Développer la communication spontanée.
- Développer l'écoute active.
- Faire vivre une expérience d'apprentissage ludique.

OUTIL D'ANIMATION

- Mots inscrits sur des petites tuiles

DÉMARCHE

Le but de l'exercice est de faire deviner le mot inscrit sur la tuile.

- 1) Tu étales les tuiles sur une table devant les élèves (les mots face en bas).
- 2) Tu fais une première démonstration du jeu en ramassant une tuile et en montrant aux élèves le mot inscrit.
- 3) Tu demandes aux élèves de te nommer des choses qu'on pourrait dire afin d'amener le groupe à deviner le mot inscrit sur la tuile.
- 4) Par exemple, si le mot inscrit sur la tuile est « lapin », quelqu'un dans le groupe pourrait te dire : « C'est un animal qui mange des carottes et qui a de longues oreilles. », etc.
- 5) Tu fais une deuxième démonstration, mais cette fois, les élèves ne peuvent pas voir le mot inscrit et tu donnes des indices jusqu'à ce que quelqu'un dans le groupe devine le mot.
- 6) Tu expliques que le jeu se poursuit ainsi et qu'une première personne va ramasser une tuile et donner des indices à tout le groupe afin d'amener le groupe à deviner le mot inscrit sur la tuile.
- 7) Une fois que quelqu'un a deviné le mot, la prochaine personne ramasse une tuile et le jeu se poursuit.

- 8) Tu t'assures que tout le monde a son tour pour donner des indices.
- 9) Tu lances le défi de voir combien de mots le groupe peut deviner dans 1 minute, ou combien de temps ça prend pour faire deviner 25 mots.

Observation :

L'important est de permettre à l'élève de se sentir compétent. Le jeu permet à l'élève de développer son vocabulaire de façon ludique. Afin de se sentir compétent, l'élève doit connaître les mots. L'élève peut donc collaborer à trouver les mots à inscrire sur les tuiles.

Le référent culturel peut aussi varier selon la culture des gens et donc différents mots peuvent parfois avoir différentes significations.

TEMPS PRÉVU : 10 à 12 minutes

RETOUR

Conclusion :

Cet exercice permet à l'élève de développer son vocabulaire de base (*dire*) par l'entremise du jeu.

Il faut s'assurer que ce jeu ne devienne pas une compétition mais plutôt une collaboration entre les élèves pour trouver le plus de mots possible. En évitant la compétition tu permets à tous les élèves de se sentir compétents et tu évites que certains élèves refusent de jouer.