

JEU DE MEMORISATION DU LEXIQUE

RÈGLE DU JEU

Ce jeu se déroule autour d'une grande **table**, avec au maximum 6 élèves.

Matériel : **des étiquettes-mots** à mémoriser (mots irréguliers, mots difficiles de la future dictée), **un dé** à 6 faces colorées (ou à points), **une piste** (boîte), **une ardoise** et **un feutre**.

L'enseignant désigne l'élève qui commence : il prend la piste et le dé, les deux élèves à sa droite prennent l'ardoise et la règle du jeu. Puis on tournera dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

L'enseignant montre une étiquette-mot : les élèves ont **15 secondes** pour en mémoriser l'orthographe en l'observant (on peut formuler des remarques sur ce qui est difficile) puis il la retourne.

Un élève jette alors **le dé à 6 faces** colorées et doit répondre à la **consigne** correspondante, lue par un 2^{ème} élève. Un 3^{ème} élève **note sur une ardoise** la réponse du joueur. Les élèves valident ensemble par comparaison à l'étiquette-mot.

Si un élève fait une erreur, il essaie de se corriger, sinon c'est le voisin qui essaie de donner la réponse et ainsi de suite jusqu'à ce que la réponse soit correcte. Puis la piste du dé, la règle du jeu et l'ardoise se décalent d'un cran et l'élève suivant jette le dé.

Aide fournie : liste des voyelles et liste des consonnes

Consignes pour chaque face du dé :

1 	Épelle le mot à l'endroit .
2 	Épelle les voyelles du mot à l'endroit .
3 	Épelle le mot à l'envers .
4 	Épelle les consonnes du mot à l'endroit .
5 	Épelle le mot à l'endroit .
6 	Épelle le mot à l'envers .

Compétences visées :

- maîtriser l'orthographe lexicale
- lire seul et comprendre un énoncé, une consigne
- être persévérant dans toutes les activités