

# APPRENDRE PAR LE JEU

## KALEIDOS

N° 36 - Juin 2020

FICHE  
PÉDAGOGIQUE

FRANÇAIS

ARTS PLAS-  
TIQUES

FLE/FLS



Spartaco, Albertarelli  
Édité par Cocktail Games, Ystari Games, 2008  
© Cocktail Games, Ystari Games

NIVEAU

Cycles 3 et 4

NOMBRE DE JOUEURS

2 à 12 joueurs (petits groupes)

MISE EN PLACE

5 minutes

DURÉE

Durée modulable

### BUT DU JEU

Les joueurs choisissent ensemble un dessin et tirent au sort une lettre de l'alphabet. L'objectif est de trouver le plus de mots possible figurant sur ce dessin en un temps limité.

La richesse et l'originalité picturales des dessins (couleurs, formes, évocations, dessins figuratifs) permettent l'expression d'un vocabulaire varié.

RAPIDITÉ

OBSERVATION

VOCABULAIRE

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE



NIVEAU SONORE



# Kaleidos

## APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 3	Enrichir le lexique / valeur expressive de l'écart dans la représentation / narration visuelle / mettre en œuvre une démarche de compréhension de texte, de document et d'image.
CYCLE 4	Enrichir et structurer le lexique / création, matérialité, statut, signification des images / savoir décrire et analyser l'image fixe et mobile.

## POINTS DE VIGILANCE

La limite de temps peut être un facteur stressant pour certains joueurs et les bloquer pour trouver des mots.

Suivant la lettre tirée au sort, il peut être difficile de trouver des mots.

Prendre un temps d'observation du dessin avant de lancer la partie pour permettre à tous de trouver des mots (éviter le découragement).

## ADAPTATIONS DU JEU

### VARIABLES DIDACTIQUES

- Choisir certaines lettres de l'alphabet plus faciles pour trouver des mots.
- Jouer dans une langue étrangère.

### ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

- Retirer le sablier ou allonger la durée du temps pour permettre à tous de trouver plusieurs mots.
- En arts plastiques (peintures, collages variés, etc.), créer de nouvelles planches.

### ADAPTATIONS DES RÈGLES

- Faire jouer en équipe pour permettre une plus grande émulation et éviter de mettre des élèves en difficulté.
- Définir l'emplacement de la lettre à trouver dans le mot: à la fin, dans une syllabe, ou pas présente.
- Le jeu se prête très bien aux modes en équipes ou coopératif.
- Chaque équipe choisit secrètement une planche et la fait deviner à l'autre en leur proposant des mots trouvés sur cette planche.

## PROLONGEMENTS

- Data visualisation (nuage de mots).
- Vocabulaire: classement, explicitation des mots trouvés, expression écrite ou orale à partir des mots trouvés (improvisée ou réfléchi.e ou en groupe).
- Arts plastiques (créer une œuvre loufoque collective avec tous les mots travaillés dans une séquence, etc.)

## JEUX SIMILAIRES

*Unanimo, Kaleidos junior.*