MOT DINGO

MANUEL PEDAGOGIQUE



didacool

Jeux de syllabes

2 à 8 joueurs

âge 6+

MOTDINGO

Manuel pédagogique

Introduction :

Le jeu pédagogique **MotDingo**, créé par Vanessa Aubry, un outil amusant qui demande aux élèves de construire des mots. Pour cela, ils utilisent 250 « syllabes » classées par fréquence dans la langue française.

Les règles visent à entraîner les élèves à se questionner sur l'orthographe des mots, soit à partir du vocabulaire qu'ils ont mémorisé et qu'ils doivent mobiliser, soit à partir de mots qu'ils pourront rechercher dans différentes ressources.

L'une des règles, « top liste », permet à des élèves d'âges très différents de jouer ensemble sans qu'aucun ne s'ennuie ce qui est particulièrement intéressant pour les classes multi-niveaux.

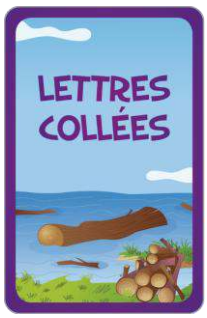
Motdingo se déroule dans l'univers ludique du petit castor « Momo ». Il permet de mettre en jeu avec le matériel :

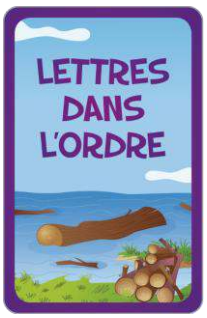
- **La mobilisation du vocabulaire** par une recherche de mots comportant un groupe de lettres données.
- **La mise en œuvre de stratégies de recherche de mots** dans différentes ressources choisies par les enfants ou par leurs enseignants.
- **L'orthographe** des mots en induisant une recherche ciblée qui amène à réfléchir sur les relations grapho-phonétiques (ex : avec « do » on peut avoir les syllabes do, don, doi, dor, etc.)
- **La conjugaison ou les accords** en genre et en nombre pour certains groupes de lettres.
- **La construction de phrases** pour la règle « Dix Mots Max ».

Matériel :

Le jeu comprend 58 cartes :

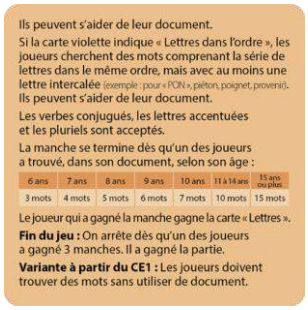
- 2 cartes de tirage (cartes « Violettes ») permettant de tirer l'option « Lettres collées » / « Lettres dans l'ordre »





- 6 « cartes règles » recto-verso, comprenant 5 règles et des explications générales sur le jeu.





- 50 « cartes lettres ». Elles comprennent chacune 5 séries de lettres de difficultés croissantes. La verte est la plus facile et la rouge la plus difficile

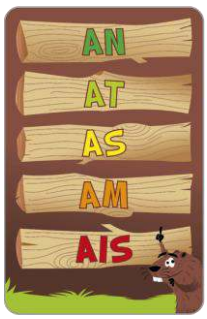




Tableau des séries de lettres utilisées

Le jeu utilise les 250 séries de lettres suivantes, par niveau :

Niveau				
1	2	3	4	5
AN	AT	AS	AM	AIS
AI	ANT	AC	AP	ASS
AR	AL	AG	AIE	AV
A	AIT	AU	AB	AD
B	BR	BL	BE	MB
BA	BO	BLE	BI	BOU
CO	CE	CR	COM	CAN
C	CA	CI	COU	CHI
CH	CHE	CHA	CL	CHO
DE	DI	DA	DR	DEC
D	DO	DES	DU	DIS
E	ET	EU	ERA	EI
EN	EE	EC	EME	EB
ES	ENT	EL	EP	EX
ER	EM	ERE	EUR	EAU
F	FE	FO	FA	FR
G	GR	GA	GO	GNE
GE	GN	GU	GI	GER
H	HE	HA	HO	HI
I	IT	J	INS	JE
IS	IR	ION	IF	JA
IN	IO	IM	JO	JU
Q	X	Z	Y	K
L	LL	LLE	LU	LEU
LE	LI	LES	LER	LON

Niveau				
1	2	3	4	5
RA	RES	RU	RAT	REZ
S	ST	SAI	SES	SON
SA	SSE	SSA	SAN	SUR
SE	SI	SU	SSI	SOU
SS	SO	SER	SEN	SAU
T	TT	TIO	TAI	TRI
TI	TO	TES	TTE	TAN
TE	TR	TS	TU	TIE
TA	TER	TRA	TEN	TRO
U	UR	US	UX	UN
V	VE	VI	VA	VO
LA	LO	LAI	LAN	LIE
M	MI	MM	MIN	MER
ME	MEN	MU	MAR	MME
MA	MO	MAN	MES	MON
N	NE	NI	NN	NU
NT	NA	ND	NO	NNE
O	ONS	OL	ONN	ONT
ON	OR	OI	OUR	OC
OU	OM	OT	OS	ORT
P	PL	PAR	PP	PON
PA	PR	PI	PH	PES
PE	PO	PER	PU	POI
R	RI	REC	RET	RAP
RE	RO	ROU	REM	REE

Règles de jeu

Principes et objectifs

Suivant la règle choisie, les joueurs devront trouver des mots ou des phrases qui comportent un ou plusieurs groupes de lettres écrit dans l'ordre ou avec au moins une lettre intercalée entre 2 lettres et en s'aidant ou non de supports d'écrits.

On peut choisir à l'avance un niveau de difficulté ou tirer au sort le niveau de difficulté joué à chaque tour.

MotDingo permet de jouer à 5 règles de jeu inclues dans le jeu de cartes.

Les règles sont courtes, sur une carte.

Les parties sont également courtes pour pouvoir jouer plusieurs parties lors d'une même séance.

Tableau des règles

Le tableau suivant indique pour chaque règle proposée dans le jeu :

Nom du jeu	Choix des cartes	Intérêt	Commentaires	Niveau mini
Top Liste	Un niveau de difficulté	Utiliser un texte, même si on ne maitrise pas bien la lecture. Prendre conscience de l'orthographe des mots. Jouer avec des personnes de niveaux très différents.	Idéal pour les joueurs de niveaux différents, à partir du CP jusqu'à l'âge adulte. Recherche de mots dans un texte associé ou sans texte (variante).	CP
Tous ensemble	Un niveau de difficulté	Apprendre des mots. Mobiliser son vocabulaire. Connaitre l'orthographe des mots.	Joueurs de niveaux homogènes à partir du CE2. Proposer des mots utilisant une série de lettres donnée.	CE2
Suite mortelle	Un niveau de difficulté	Apprendre des mots. Mobiliser son vocabulaire. Connaitre l'orthographe des mots.	Joueurs de niveaux homogènes à partir du CE2. Proposer des mots utilisant une série de lettres donnée.	CE2
Dix mots max	Tous niveaux ensemble	Vocabulaire et orthographe. Construire des phrases.	Joueurs de niveaux homogènes à partir du CM1. Proposer une phrase utilisant plusieurs séries de lettres données.	CM1

Utilisation en groupe classe

Motdingo peut s'utiliser dans différents moments de la vie de la classe :

- **En collectif** pendant des temps de travail en orthographe, conjugaison ou autres (cf. pistes développées ensuite).
- **À l'accueil ou comme défi du jour** ou de la semaine. Une carte est affichée et une règle choisie. On compte les points à la fin de la journée ou de la semaine (individuellement, par équipes).
- Pendant les moments de **temps libre**.
- Pendant les **Activités Pédagogiques Complémentaires** (ou les temps périscolaires).

Un seul jeu suffit pour jouer avec une classe entière, mais plusieurs jeux peuvent être nécessaires si l'on veut faire jouer l'ensemble des élèves en même temps par petits groupes (à moins que l'on ne répartisse les cartes et que l'on ne les f**asse tourner entre les groupes**).

Pour tous les moments de jeu en collectif ou en groupe, il peut être pertinent d'accorder un temps de recherche défini et matérialisé par un minuteur ou un sablier. Ce temps peut être extrêmement variable selon les obje**ctifs que l'on se fixe** ou selon l'âge et le niveau des élèves. Si l'on veut les exercer à la mobilisation rapide de mots, on peut choisir d'accorder 2 minutes seulement pour cette recherche. Par contre, si l'on veut que les élèves trouvent un maximum de mots qui n'auront pas été proposés par d'autres pour la règle « tous ensemble », choisir 10 minutes **est** plus judicieux.

Quand les élèves ont la possibilité d'utiliser des ressources pour trouver des mots, il est important de :

- Leur accorder un temps suffisant pour qu'ils puissent chercher les mots (au moins 5 à 10 minutes).
- N'accepter que les mots qu'ils seront capable de relire. S'ils ont trouvé des mots qu'ils ne peuvent pas relire, ils devront se faire aider par l'enseignant ou un camarade avant la fin du temps de recherche.

Pistes d'exploitation pédagogique

Que ce soit avec la règle « Top liste », « Tous ensemble » ou « Suite mortelle », des **modalités différentes de jeu peuvent être choisies afin de viser des objectifs pédagogiques variés**.

On peut :

- **Sélectionner une carte lettre ou un groupe de lettre donné afin de cibler un objectif particulier**
    - Par exemple, « an » + « lettres collées » permettra de revoir que ce n'est pas parce que le « a » est devant le « n » que l'on entend forcément « an » comme dans « banane » alors que l'on entend « an » dans « banc ». Ce même groupe de lettre permettra de réfléchir aux classes grammaticales, certains élèves ayant fait des séries de participes présents ou des associations d'adjectifs « grand », « géant », « élégant », « méchant », etc.
- **Choisir un thème pour entraîner les élèves à catégoriser** les mots (fruits et légumes, transports, etc.). Afin de les entraîner à plus de flexibilité, on peut leur proposer des catégories moins classiques (rond, bleu, moyen-âge, futur, etc.).
- **Plutôt que de demander aux élèves d'apprendre une leçon**, tirer une carte au sort et leur demander de chercher une liste de 10 mots qui sera vue ensemble le lendemain. La carte étant tirée au sort au moment de l'écriture des devoirs, ils auront été attentif à l'orthographe pendant la copie de la leçon et chercheront dans d'autres documents des mots afin d'être les seuls à les avoir trouvés.

BONUS À IMPRIMER
FORMAT A4

didacool

TOP LISTE (2 à 8 joueurs)

(à partir du CP - 6 ans, possible avec joueurs de niveaux différents)

But du jeu : Être le premier à gagner 3 manches.

Préparation : Choisir un niveau de difficulté entre 1 (Vert) et 5 (Rouge).

Poser les deux cartes «Violette» faces cachées au centre de la table.

Chaque joueur se munit d'un papier, d'un crayon et d'un document dans lequel il va pouvoir trouver des mots.

Déroulement : Le jeu se déroule en plusieurs manches. À chaque manche :
- Tirer au hasard une carte « Violette ».
- Tirer au hasard une carte « Lettres ».

Si la carte violette indique « Lettres collées », les joueurs cherchent des mots comprenant exactement la série de lettres du niveau choisi (exemple : pour « MI », ami, mille, amiral…). Ils peuvent s'aider de leur document.

Si la carte violette indique « Lettres dans l'ordre », les joueurs cherchent des mots comprenant la série de lettres dans le même ordre, mais avec au moins une lettre intercalée (exemple : pour « PON », piéton, poignet, provenir).

Ils peuvent s'aider de leur document. Les verbes conjugués, les lettres accentuées et les pluriels sont acceptés.

La manche se termine dès qu'un des joueurs a trouvé, dans son document, selon son âge :

6 ans	7 ans	8 ans	9 ans	10 ans	11 à 14 ans	15 ans ou plus
3 mots	4 mots	5 mots	6 mots	7 mots	10 mots	15 mots

Le joueur qui a gagné la manche gagne la carte « Lettres ».

Fin du jeu : On arrête dès qu'un des joueurs a gagné 3 manches. Il a gagné la partie.

Variante à partir du CE1 : Les joueurs doivent trouver des mots sans utiliser de document.

TOP COOPÉRATIF (pour la classe)

(2 à 8 joueurs, à partir du CP - 6 ans)

But du jeu : Atteindre ensemble un nombre de mots déterminé à l'avance.

Préparation : Choisir un niveau de diffi culté entre 1 (Vert) et 5 (Rouge). Poser les deux cartes « Violette » faces cachées au centre de la table. Chaque joueur se munit d'un papier et d'un crayon.

Déroulement : Tirer au hasard une carte « Violette ». Tirer au hasard une carte « Lettres ». Si la carte violette indique « Lettres collées », les joueurs cherchent des mots comprenant exactement la série de lettres du niveau choisi (exemple : pour « MI », ami, mille, amiral…).

Si la carte violette indique « Lettres dans l'ordre », les joueurs cherchent des mots comprenant la série de lettres dans le même ordre, mais avec au moins une lettre intercalée (exemple : pour « PON», piéton, poignet, provenir).

Les verbes conjugués, les lettres accentuées et les pluriels sont acceptés.

La partie se termine dès qu'un des joueurs a trouvé, dans son document, autant de mots que son âge moins 3 (par exemple, 3 mots à 6 ans, 7 mots à 10 ans).

Fin du jeu : Les joueurs écrivent alors une liste unique à partir des mots trouvés par tous les joueurs, en ne retenant que les mots valides.

Les joueurs ont gagné si cette liste finale comprend un nombre de mots valides au moins égal au nombre de joueurs + l'âge du joueur le moins âgé – 4.

(Par exemple pour 3 joueurs de 7 ans, il faut obtenir au moins 3+7-4=6 mots différents et valides)

TOUS ENSEMBLE (2 à 8 joueurs)
(à partir du CE2 - 8 ans, joueurs de niveaux homogènes)

But du jeu : Gagner le plus de points.

Préparation : Choisir un niveau de difficulté entre 1 (**Vert**) et 5 (**Rouge**).
Chaque joueur se munit d'un papier et d'un crayon.
Tirer au hasard une carte « Violette ».
Si elle indique « Lettres collées », les joueurs devront chercher des mots comprenant exactement le groupe de lettres du niveau choisi.
Si elle indique « Lettres dans l'ordre », les joueurs devront chercher des mots comprenant les lettres dans le même ordre, mais avec au moins une lettre intercalée *(exemple : pour « SE », site, astre...)*.
Tirer au hasard une carte « Lettres ».

Déroulement : Le jeu se déroule en 10 tours.

À chaque tour, les joueurs écrivent simultanément un nouveau mot sur leur feuille.

Dès que chacun a écrit son mot, on les compare et des points sont attribués :

Mots qui n'ont été proposés par personne d'autre.	**2 points**
Mots déjà proposés par un des joueurs lors d'un tour précédent.	**0 point**
Mots proposés par plusieurs joueurs au même tour.	**1 point** pour chaque joueur

Les verbes conjugués sont acceptés mais le même verbe ne peut être utilisé qu'une fois.
Les pluriels et les lettres accentuées sont acceptés.

Fin du jeu : Le joueur qui cumule le plus de points gagne la partie.

SUITE MORTELLE
(2 à 8 joueurs, à partir du CE2 - 8 ans, joueurs de niveaux homogènes)

But du jeu : Ne pas être à court de mots.

Préparation : Choisir un niveau de difficulté entre 1 (**Vert**) et 5 (**Rouge**). Poser les deux cartes « Violette » faces cachées au centre de la table. Tirer au hasard une carte « Violette ».

Si cette carte indique « Lettres collées », les joueurs devront trouver des mots comprenant exactement la série de lettres *(exemple : pour « MI », ami, mille, amiral…)*.
Si elle indique « Lettres dans l'ordre », ils devront trouver des mots comprenant les lettres dans le même ordre, mais avec au moins une lettre intercalée *(exemple : pour « PON », piéton, poignet, provenir)*.

Tirer au hasard une carte « Lettres ».

Déroulement : Les joueurs jouent chacun leur tour. À son tour, un joueur doit énoncer un mot comprenant la série de lettres du niveau choisi.
Il ne peut pas donner un mot qui a déjà été donné par un autre joueur.

Fin du jeu : Le premier joueur à ne pas trouver de mot, ou qui donne un mot qui n'est pas correct (ne comprenant pas la série de lettres demandée) a perdu.

Variante : Jouer en 10 manches. À chaque manche les gagnants marquent un point.

DIX MOTS MAX (2 à 8 joueurs)
(à partir du CM1 - 9 ans, joueurs de niveaux homogènes)

But du jeu : Faire une phrase comprenant le plus de séries de lettres possible de la carte tirée, en 10 mots maximum.

Préparation : Chaque joueur se munit d'un crayon et d'une feuille. Poser les cartes « Lettres » en un tas faces cachées sur la table.

Déroulement : Un joueur retourne la première carte « Lettres ». La manche commence.
Tous les joueurs écrivent sur leur feuille une phrase qui comprend autant de fois que possible les 5 séries de lettres présentes sur la carte. Pour être correctes, les phrases doivent comporter un sujet et un verbe.
Tous les mots comptent, y compris ceux d'une lettre.

Au bout d'environ deux minutes, on compte les points : chaque joueur marque 1 point par série de lettres placée du premier niveau (•), 2 points pour les autres niveaux (• • • •) et un bonus de 3 points s'il les a toutes placées.



Par exemple, avec la carte « CH / CHE / CHA / CL / CHO », la phrase suivante vaut 11 points(*) :

Charlotte va **che**r**che**r des **cho**ux
2 pts 2 pts 2 pts 2 pts

au **cho**colat en **Ch**ine.
2 pts 1 pt

(*) : ne bénéficie pas du bonus car il manque « CL ».

Fin du jeu : Le premier joueur qui atteint 50 points a gagné.