



Bruce DEMAUGÉ-BOST, Nicolas VALLOT - École Federico García Lorca (Vaulx-en-Velin)
 2 classes de cycle 3 en REP (26 élèves chacune). Expériences de vie coop variables pour les élèves.

■ Énoncé de la situation

L'activité est partie du jeu "Boggle", un boîtier édité par Parker contenant 16 dés lettrés aléatoirement (ou presque) qui, une fois secoués, permettent d'obtenir à chaque fois une nouvelle grille de 4 × 4 lettres. Le but du jeu est de constituer le plus grand nombre possible de mots en n'utilisant pour un même mot chaque lettre qu'une fois au maximum. Des lettres consécutives dans le mot doivent être situées à proximité dans la grille.



■ Qui est concerné ?

Les élèves intéressés.

■ Déroulement

La veille ou le jour même, un tirage est effectué par un élève, qui reporte les lettres obtenues sur une grille géante affichée en classe.

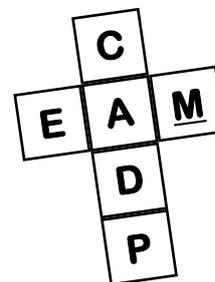
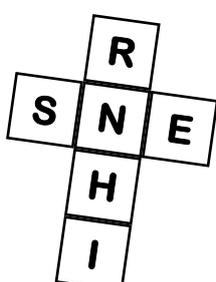
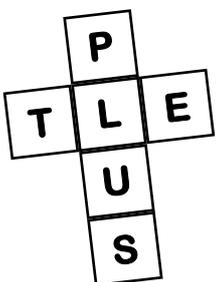
Selon la classe et le temps disponible, les élèves chercheront directement des mots ou bien recopieront les 16 lettres pour avoir la possibilité de chercher des mots chez eux.

Un relevé est ensuite effectué au tableau par les élèves ; les mots y sont classés en colonne en fonction de leur nombre de lettres (4 au minimum, 5, 6 et plus) ou de leur langue (mots anglais, sans nombre minimal de lettres).



Diverses interrogations et controverses ne tardent pas à surgir sur l'orthographe des mots proposés, leur acceptation éventuelle (les prénoms sont exclus, mais les noms de villes ou de fleuves acceptés), leur signification, etc. D'aucuns ont tôt fait de repérer les techniques de dérivation qui permettent, par l'ajout d'une terminaison à un verbe ou par un jeu d'accords d'obtenir un (ou des) mot(s) supplémentaire(s), plus long(s). En cas de doute, le dictionnaire est à portée de main...

La colonne "English words" incite à remobiliser le vocabulaire découvert lors des activités plus spécifiques à l'apprentissage d'une langue étrangère. Elle permet de rappeler l'origine de certains mots, de mettre en évidence les mots



“transparent” (*rats*), les faux-amis, de souligner les risques de confusion (*tree/three*)...

■ Trace et communication

Parmi les services assurés en classe, un élève volontaire est chargé de numériser la grille (sous le logiciel d'édition *Publisher*) pour en faire une fiche. Il recopie les différents mots trouvés par ses camarades et lui au dos de cette feuille, en les classant dans l'ordre alphabétique.

Il fait suivre les termes jugés difficiles d'un astérisque, qui renvoie à leur définition extraite du dictionnaire. Il en va de même pour les mots anglais.

La fiche, datée et numérotée, est ensuite tirée en deux exemplaires : l'un est archivé sur place, dans un classeur dédié, et l'autre remis à l'autre classe de cycle 3, pour son propre classeur. Afin d'éviter les erreurs de numérotation, une classe n'utilise que les nombres pairs et l'autre les nombres impairs.

L'ensemble constitue peu à peu un fichier autocorrectif de jeux de lettres, auquel les élèves peuvent se référer s'ils le désirent. Grâce aux échanges inter-classes, la moitié des fiches correspond donc à des grilles que les élèves ne connaissent pas.

Chaque fiche est susceptible d'évoluer : un nouveau mot trouvé peut y être ajouté par son “inventeur”, après validation par l'enseignant.

■ Compétences travaillées

- Mobiliser son vocabulaire à partir de contraintes formelles ;
- Accroître son vocabulaire ;
- Être familiarisé avec le concept de dérivation de mots ;
- Associer certaines particularités d'accords avec la nature des mots ;
- Utiliser un dictionnaire ;

– Classer des mots dans l'ordre alphabétique ;

– Se familiariser avec les notions de synonyme, de définition, de contraire, etc.

– Mobiliser et accroître son vocabulaire dans une langue étrangère ;

– Utiliser un logiciel de mise en page.

■ Dangers, dérives, remèdes

Chacun peut faire des propositions en fonction de l'étendue de son vocabulaire ; il semble donc important de veiller à ce que

les propositions les plus “évidentes” ne soient pas systématiquement formulées

par les élèves les plus “à l'aise”, sans quoi ces derniers risquent de

monopoliser l'activité.

À la longue, on peut évidemment s'attendre à l'apparition d'une lassitude. La fréquence de

la proposition des grilles pourra diminuer (au départ, elle est quotidienne). Par

ailleurs, nous envisageons une ouverture du fichier autocorrectif de

jeux de lettres à d'autres activités, telles que le “Mot le plus long”, le “Scrabble”

ou d'autres jeux comparables.

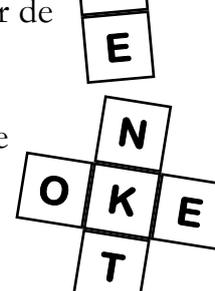
■ Articulation

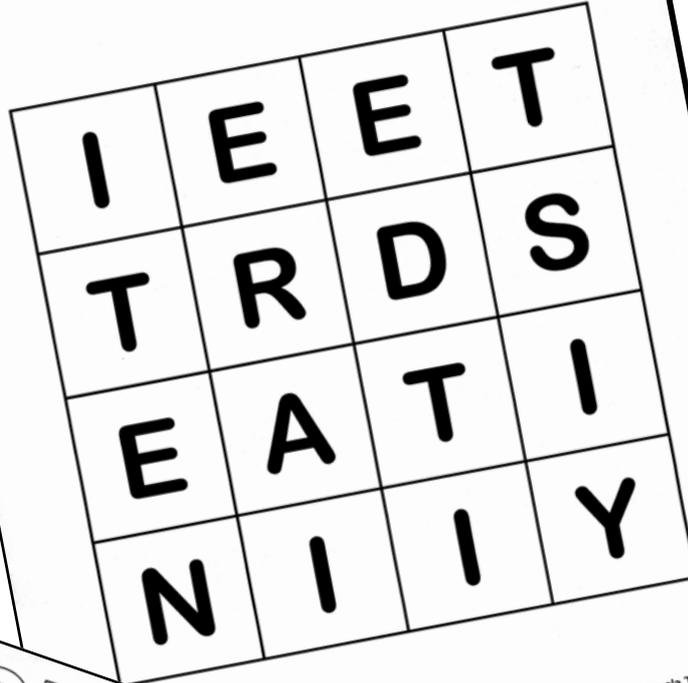
– Mise en place de stratégies d'auto validation de ses hypothèses.

– Coopération entre les classes autour de la création d'un outil commun.

– Mise en avant de l'intérêt de réfléchir à plusieurs à un même problème pour

envisager le plus grand nombre de réponses possibles.

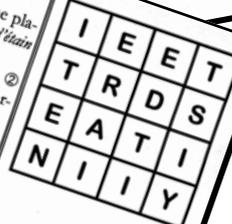




Relevés effectués par Pamela Tetia
Classe de Bruce

7

DICTIONNAIRE
tain n. m. Couche de métal que l'on applique sur une plaque de verre pour en faire un miroir. *Le tain est à base d'étain ou de mercure.*
tare n. f. ① Grave défaut. *Son chien a une tare : il est sourd.* ② Poids de l'emballage de l'emballage pesé avec une marchandise.
set ① v. Fixer, définir. ② n. m. Ensemble, groupe d'objets.
tee n. m. Petit support sur lequel on pose la balle de golf, au départ, avant de la frapper avec un club.



DICTIONARY

4 lettres

ARES
ARTS
RATE
RATS
RITE
SIDA
TAIN*
TATI
TARE*
TARD
TIRE

trouvé par

trouvé par

trouvé par

trouvé par

5 lettres

RADIS
RATÉE
TARDE
TARTE
TIRÉE
TRAIN

trouvé par

trouvé par

trouvé par

trouvé par

6 lettres et plus

TARDES
TIRÉES

trouvé par

trouvé par

trouvé par

trouvé par

English words

ART
ARTS
RAIN
RED
SET*
TEA
TEE*
TEN
TRAIN
TREE

trouvé par

trouvé par

trouvé par

trouvé par