

Semaine 2 : jeu de cartes



Mots interdits

Cycle(s)	C1 / C2 / C3 (3 séries de cartes)
Domaine(s) mathématiques (nombres et calculs, CSPOSP (maternelle),...)	Nombres et géométrie
Compétences mathématiques en jeu (compétences, connaissances et attendus de fin de cycle)	chercher - raisonner - communiquer
Organisation des élèves (individuel, binômes, îlots, collectif)	Au choix : un élève face à la classe pour une activité ponctuelle ou bien jeu en équipes (taille au choix) qui s'affrontent.
Matériel (supports et outils)	Les séries de cartes et un sablier (ou un chronomètre).
But du jeu	Cycle 1 et 2 : Faire deviner le mot sans le prononcer (Par exemple, d'abord on a le droit de le mimer, ensuite, non). Cycle 2 et 3 : Faire deviner le plus de mots cibles (en haut de la carte pour les C2 / C3) sans prononcer les mots interdits.
Préparation du jeu (organisation du matériel avant de commencer)	Imprimer et découper les cartes.
Déroulement	On peut faire des équipes. On choisit une durée durant laquelle un équipier doit faire deviner le plus de mots au reste de son groupe sans prononcer les mots interdits . On choisit le nombre de manches. L'équipe qui a fait deviner le plus de mots cibles a gagné.
Fin de partie (qu'est-ce qui déclenche la fin d'une partie : un temps donné, une réussite,...)	On peut décider d'un nombre de victoires ou d'un temps de jeu.
Variante(s)	On a le droit ou non de mimer. On chronomètre le temps mis pour faire deviner une série de mots. On s'entraîne en équipe à définir les mots tous ensemble avant de jouer. On a le droit ou non de passer des mots. On retire des points ou on attend 3 secondes si on dit un mot interdit.