



Activité longue
9-12 ans
30 minutes

La roulette du savoir

Description

Tourne la roulette et relève le défi : sauras-tu trouver les bons mots?

Objectif

- Enrichissement du vocabulaire

Matériel

- Feuilles cartonnées
- Ciseaux
- Crayon-feutre ou marqueur
- Crayon de plomb
- Punaise
- Gabarits et étapes de fabrication illustrées (en annexe)

Préparation

- Fabriquez la roulette en suivant les instructions en annexe.

Animation

1. Faites asseoir les enfants en cercle. Le premier joueur tient le crayon et fait tourner les quatre roulettes sans les regarder.
2. Il passe ensuite la roulette au joueur à sa gauche. (Si désiré, assurez-vous que les sections de la roulette sont bien ajustées et que les mots sont visibles.)
3. Le joueur qui reçoit la roulette a deux minutes pour trouver le nombre requis de mots correspondant aux indications (catégorie et première lettre). Lorsqu'il a trouvé, c'est à son tour de faire tourner les roulettes et de passer le crayon à son voisin de gauche.
4. Si un joueur ne réussit pas son défi, il se retire du jeu.
5. Le dernier joueur gagne!

Suggestions de livres

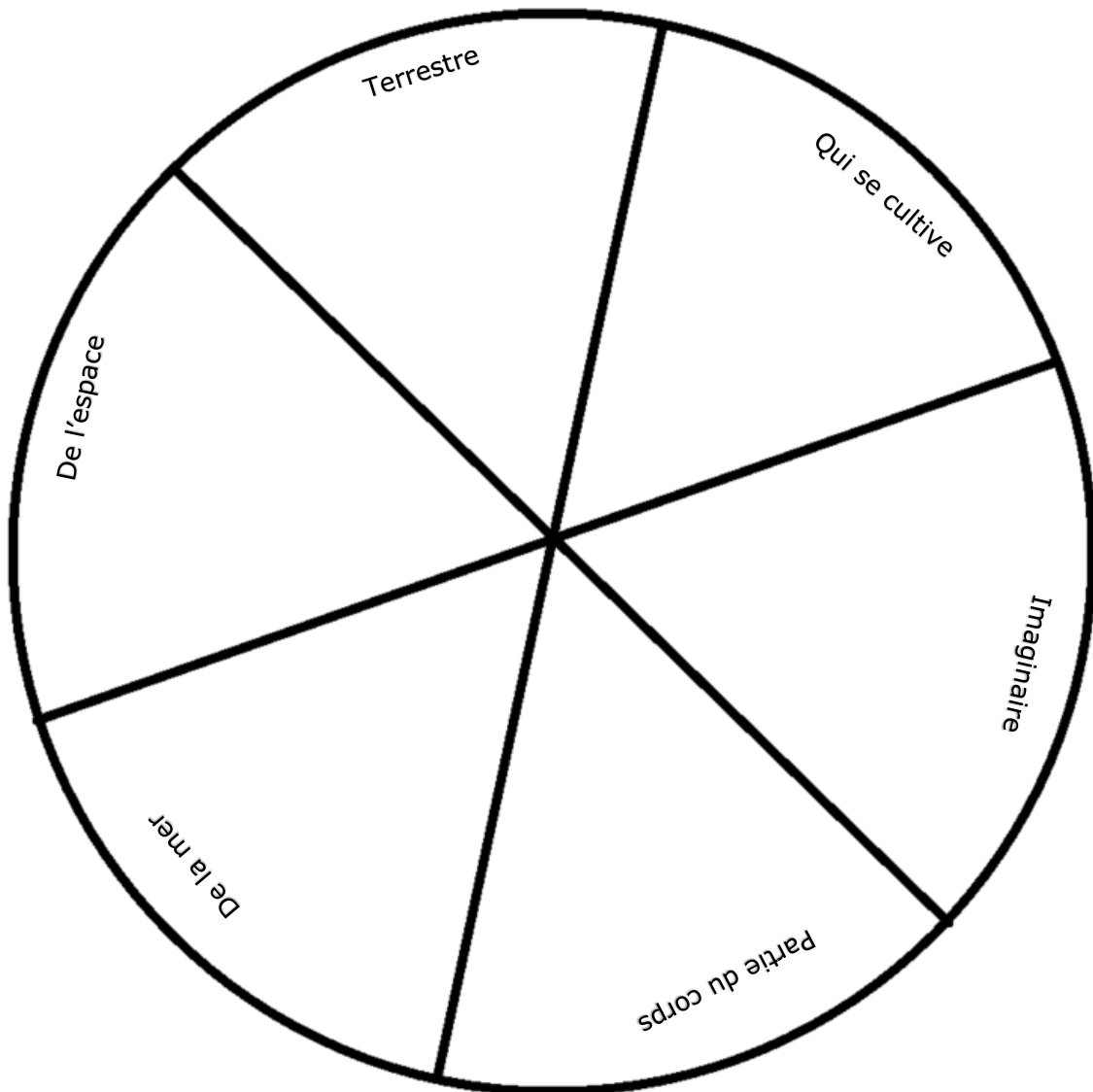
- Abécédaires ou imagiers de toutes sortes

Annexe : Gabarits et instructions de fabrication

Grande roulette (pour les catégories de mots)

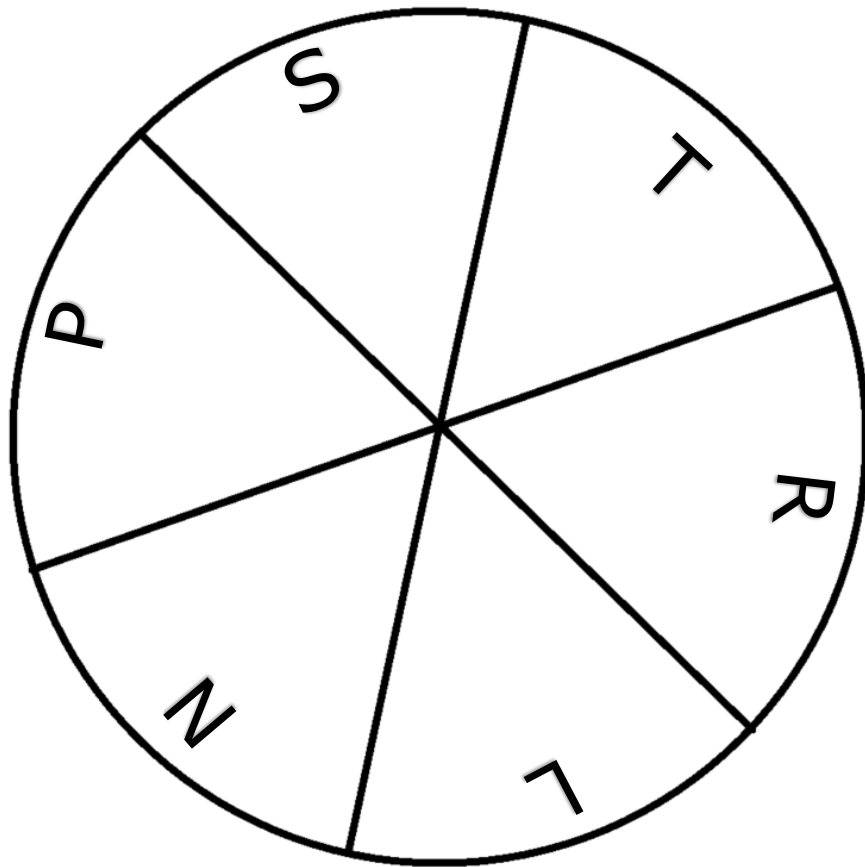
Tracez la roulette sur du papier cartonné, puis découpez-la. En suivant le modèle ci-dessous, tracez-y des sections. Sur le bord extérieur, inscrivez :

1. Partie du corps
2. De la mer
3. De l'espace
4. Terrestre
5. Qui se cultive
6. Imaginaire



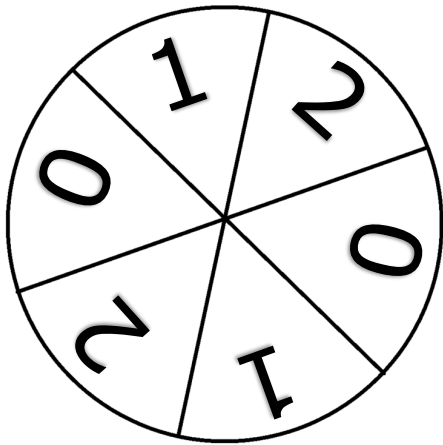
Roulette du milieu (pour les premières lettres des mots)

Tracez la roulette sur du papier cartonné, puis découpez-la. En suivant le modèle ci-dessous, tracez-y des sections. Sur le bord extérieur, inscrivez une lettre par section : L-N-P-R-S-T.



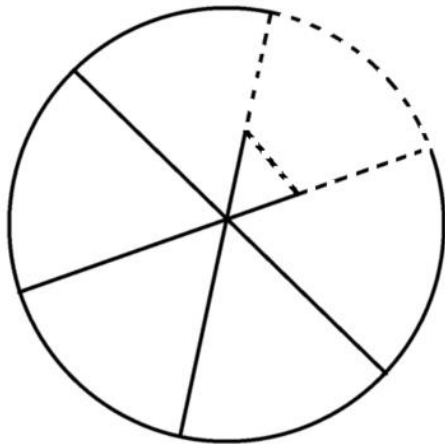
Roulette des chiffres

Tracez la roulette sur du papier cartonné, puis découpez-la. En suivant le modèle ci-dessous, tracez-y des sections. Inscrivez-y les chiffres 0, 1 et 2, qui indiqueront aux enfants combien de mots ils doivent trouver. (Le zéro indique que le joueur doit passer son tour.)



Petite roulette du centre

Tracez la roulette sur du papier cartonné, puis découpez-la. En suivant le modèle ci-dessous, coupez la section en pointillés.



Percez un trou au centre de chaque roulette, superposez-les puis enfitez-les sur un crayon (voir les photos qui suivent) : le jeu peut commencer!

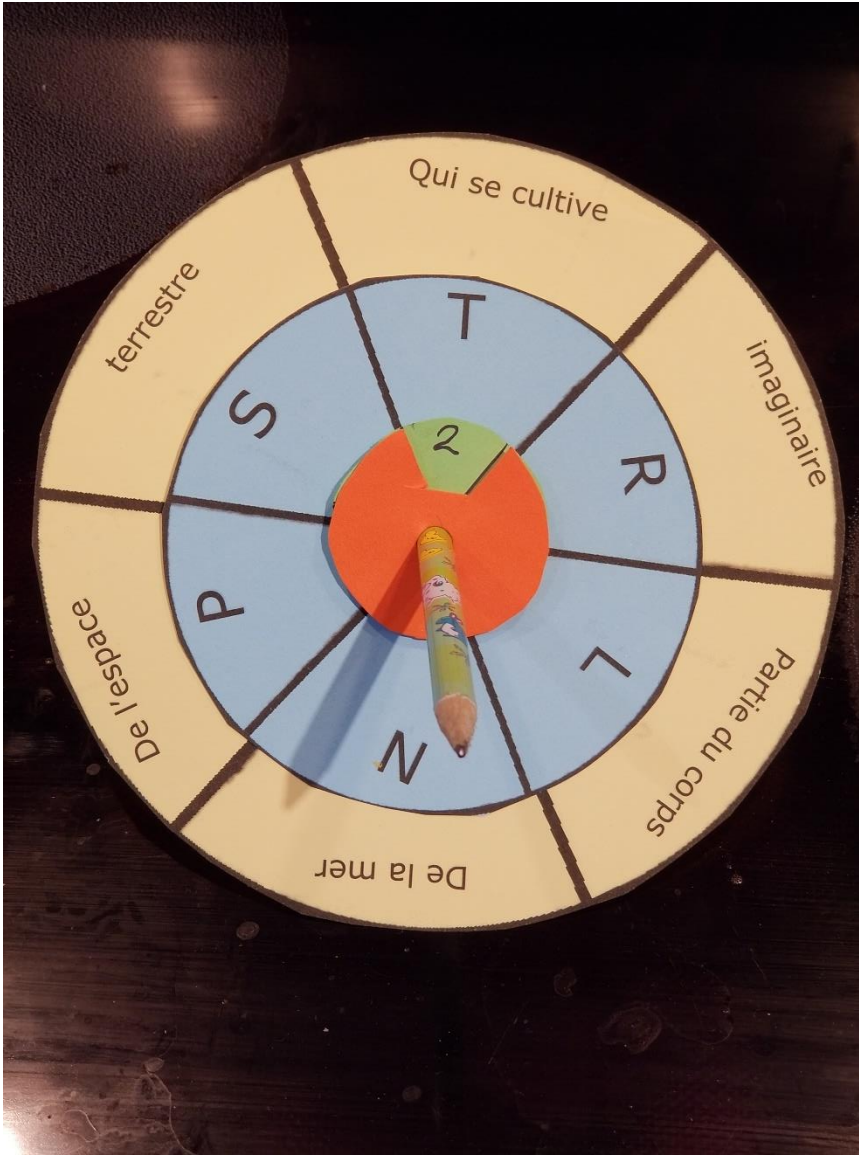
Exemple 1

Catégorie : *Qui se cultive*

1^{re} lettre du mot : T

Nombre de mots : 2

Réponses possibles : tomates, tulipes



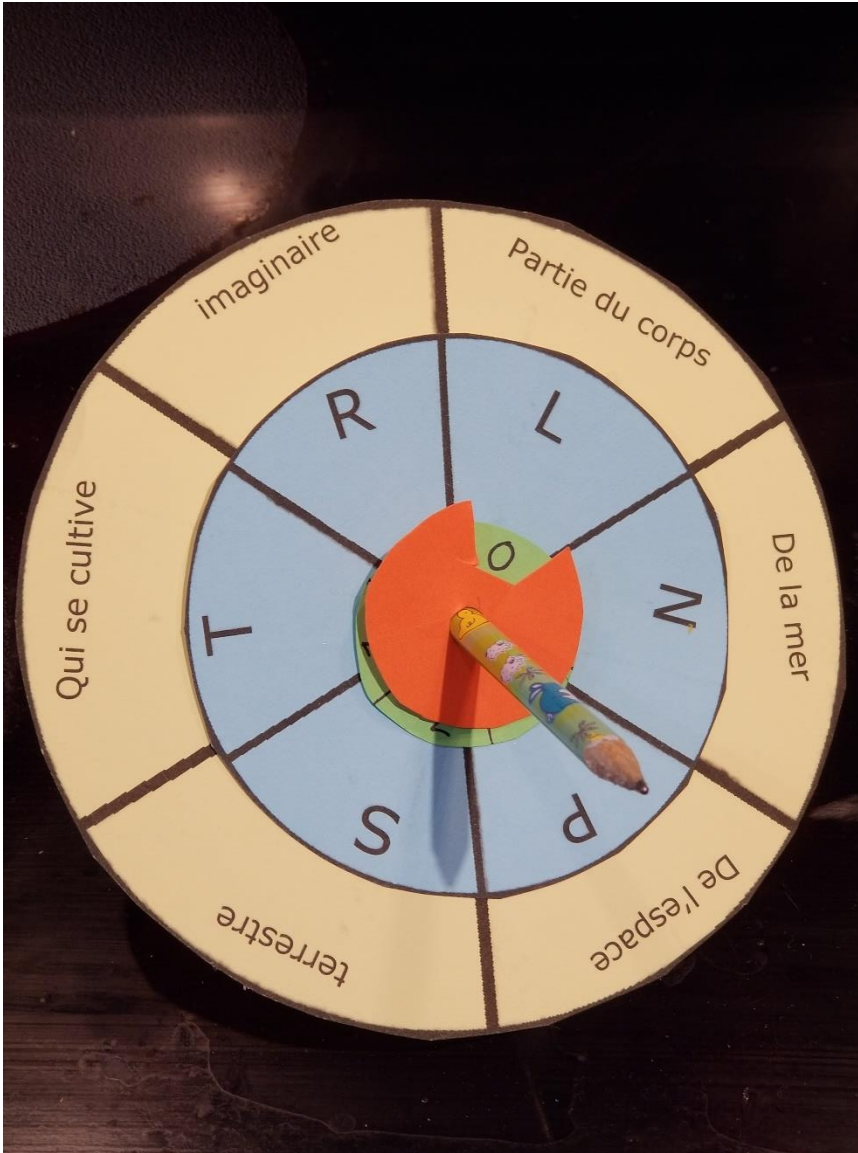
Exemple 2

Catégorie : *Partie du corps*

1^{re} lettre du mot : L

Nombre de mots : 0

Le joueur passe son tour



Exemple 3

Catégorie : *Terrestre*

1^{re} lettre du mot : S

Nombre de mots : 1

Réponse possible : sable ou serpent

