

Dossier pédagogique



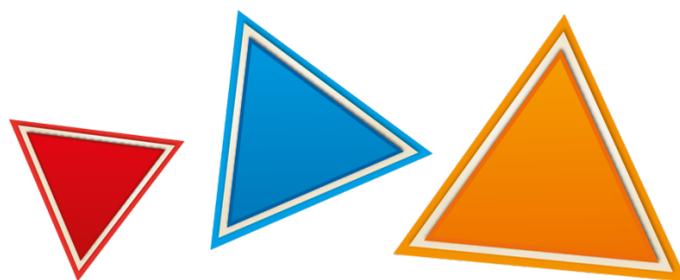
**Vous avez le choix,
faites la différence!**

Apprendre en jouant à *JUST ONE* avec ma classe



Table des matières

Avant-propos.....	3
Prise en main rapide du jeu	4
Intérêts pédagogiques du jeu	5
Utiliser le jeu <i>JUST ONE</i> avec sa classe	
<i>JUST ONE</i> , un jeu pour développer ses compétences transversales	
Les fiches pédagogiques	9
1) <i>Indix</i>	10
2) <i>Egodico</i>	12
3) <i>Vocabulox</i>	14
4) <i>Naturoquiz</i>	16
5) <i>Mémoire !</i>	18
6) <i>La machine à histoires</i>	20
7) <i>Conte-moi</i>	22
8) <i>Speedy Gramm'</i>	24



Avant-propos

Le jeu a été créé en 2017 par Bruno Sautter et Ludovic Roudy. Il s'appelait *We are the Word*. Repos Production a réédité le jeu sous le nom de *JUST ONE*.

Ce jeu d'ambiance collaboratif a tout de suite remporté un grand succès auprès des joueurs et des professionnels. Il s'est d'ailleurs vu décerner le très convoité *Spiel des Jahres 2019* – prix du meilleur jeu en Allemagne.

Au-delà de l'aspect ludique, nous sommes convaincus que le jeu *JUST ONE* – tout comme le jeu dans sa globalité – est un outil indispensable à tout enseignant.

Nous vous exposerons son intérêt pédagogique ainsi que les compétences qui y sont développées.

Dans ce dossier, qui se veut pratique, nous nous intéressons à la manière dont ce jeu peut être exploité au sein des classes et en grand nombre.

Ensuite, nous vous proposons une série d'activités transposables afin d'exploiter *JUST ONE* dans toutes ses dimensions. Toutes ces activités peuvent être utilisées indépendamment les unes des autres.

Elles peuvent aussi être adaptées en fonction de vos objectifs, de vos besoins, de votre groupe d'élèves.

Libre à vous de réfléchir encore à d'autres utilisations possibles. Cette liste n'est donc pas exhaustive.

Ludiquement vôtre,

Repos Production et Ludismart



Prise en main rapide du jeu

1

1	Nain
2	Cirque
3	Elvis
4	Tondeuse
5	Pierre

Un des joueurs pioche une carte, puis sans la regarder, choisit un numéro de 1 à 5 à l'aveugle.

2

Chapiteau

Écrivez secrètement un indice sur votre cheval.

3

Arène
~~Clown~~
Chapiteau
~~Clown~~

Comparez vos chevaux et annulez les indices identiques.

4

Cirque!

Arène
Chapiteau

Montrez les chevaux restants au joueur en question pour qu'il devine le mot Mystère.

Intérêts pédagogiques du jeu

Les jeux de société, par le respect des règles qu'ils imposent et par les relations entre joueurs qu'ils induisent, favorisent l'acquisition progressive des domaines constituant le socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Dans le cadre scolaire, le jeu, en tant qu'outil pour apprendre, est un moyen pédagogique efficace pour contribuer à la formation de la personne et du citoyen tout en favorisant l'apprentissage du langage pour penser et communiquer.

Dans une classe, il est parfois le déclencheur qui permet aux élèves de renforcer leur attention, d'être plus motivés, et ce tout au long de l'activité. Il peut également être un activateur de savoirs antérieurs ou en cours d'acquisition.

Utiliser le jeu *JUST ONE* avec sa classe

Si vous souhaitez utiliser pleinement *JUST ONE* en classe avec tous vos élèves, il vous faut idéalement acheter 2 jeux pour permettre à votre groupe-classe de participer. Vous disposerez donc de 14 chevalets, ce qui est bien suffisant. Vous formerez dès lors des binômes.

Selon l'âge, la matière enseignée, le moment choisi, vous pouvez facilement trouver un intérêt à ce jeu, tant les pistes pédagogiques sont nombreuses.

Nous vous proposons ci-dessous plusieurs pistes à explorer avec votre classe :

En langue française :

- Renforcer le vocabulaire à l'oral
- Renforcer le champ sémantique
- Créer une définition en y intégrant les mots trouvés par les joueurs
- Pour un même mot, trouver 5 mots en lien avec le mot à deviner
- Définir ensemble un mot (et un seul) pour aider l'élève qui devine
- Double tâche : placer un mot intrus dans la liste des indices. L'élève qui devine doit trouver le mot + l'intrus
- Aborder le principe de double sens :
Exemple : *membre, tube, jumelles, oignon, etc.*
- Répertorier les mots-indices observés durant les parties dans un carnet.
- Aborder les homophones
- Aborder les antonymes
- Aborder les mots de la même famille
- Écrire des textes en y insérant les mots de la carte
- Aborder l'ordre alphabétique
- Travailler sur la nature des mots

En remédiation avec un élève :

- Lui demander de vous faire deviner le mot à l'aide des 3, 4 ou 5 mots qu'il a trouvés et qu'il écrit sur les chevalets.



Selon les compétences enseignées :

Pour vérifier le prérequis des élèves en début de séance, pour approfondir leur vocabulaire, pour consolider ou réactiver certains savoirs antérieurs, pour évaluer de manière formative une thématique abordée en classe.

- ⇒ Si vous souhaitez aborder des concepts plus précis, en fonction des matières que vous enseignez, choisissez vous-même des termes à faire deviner. Cela vous permet d'aborder de manière ludique ces caractéristiques.

Quelques exemples de cartes du jeu à utiliser selon les matières enseignées :

En histoire	gladiateur, empereur, Titanic, guerre, viking, momie, Churchill, etc.
En sciences	Darwin, cycle, noyau, cœur, aimant, cellule, électricité, ampoule, etc.
En géographie	Grèce, montagne, Tokyo, rivière, désert, Mars, volcan, forêt, etc.
En mathématiques	Triangle, pyramide, neuf, numéro, cube, rayon, étoile, échelle, etc.

Pour les classes de langue (anglais, espagnol, néerlandais, etc.) :

- Utiliser le mot en français et retranscrire des mots dans la langue enseignée sur les chevaux.
- Vous pouvez également acheter la version de la langue enseignée et jouer en utilisant les mots de vocabulaire.

Pour les classes spécifiques :

Pour les élèves primo-arrivants ou assimilés, *JUST ONE* se révèle être très riche pour ceux qui commencent à bien se débrouiller en français. Le jeu leur permet d'enrichir leur vocabulaire de manière ludique.

Pour une évaluation formative ludique :

En fin de séquence, pourquoi ne pas utiliser le jeu comme outil ?

L'enseignant choisit un élève, ou un groupe d'élèves, et un mot à faire deviner – en lien avec la leçon abordée. Les autres doivent choisir le mot permettant à l'élève/au groupe de le trouver facilement.

Cela permet également de créer une image mentale d'un concept, d'un événement, etc.

JUST ONE, un jeu pour développer ses compétences transversales

- Faciliter l'expression orale
- Faciliter la communication au sein d'un groupe
- Valoriser certains élèves en difficulté (en lien avec les intelligences multiples)
- Résumer une idée d'une manière succincte (en un seul mot)
- Raisonner avec logique
- Émettre des hypothèses
- Pratiquer la déduction
- Travailler la mémoire à court terme et à moyen terme
- Aider à vaincre la timidité
- Prendre sa place au sein d'un groupe



- Développer l'imaginaire et la créativité des élèves (l'idée que les autres ne trouveront pas)
- Augmenter la rapidité de réflexion et de l'esprit
- Faire preuve de curiosité culturelle
- Se mettre à la place de l'autre en tenant compte de son univers sémantique

Jouer en groupe de besoins permet de :

- Différencier les apprentissages
- Développer la confiance en soi, en l'enseignant
- Cibler certains apprentissages spécifiques
- Créer des liens entre les élèves

Jouer en groupe permet également de :

- S'entraider pour réussir ensemble dans le respect de tous
- Améliorer la communication positive avec autrui
- Encourager une dynamique de groupe
- Mieux comprendre et mieux accepter les règles en gagnant ou en perdant tous ensemble
- Considérer les autres joueurs comme des alliés et non comme des adversaires
- Échanger avec l'autre (dans le cas des binômes)
- Se mettre d'accord sur une solution commune (dans le cas des binômes)
- Accepter le développement de chaque être
- Enrichir les relations entre joueurs

Jouer en binôme : un vrai apprentissage en tant que tel

Les élèves en binôme vont devoir s'accorder pour choisir le mot à inscrire sur leur chevalet, ils seront parfois face à un dilemme... Chacun a sa propre représentation du meilleur mot. Pourtant, ils devront s'accorder sur celui-ci : chacun peut émettre des idées, proposer sa solution. Ce partage de points de vue amène chacun à faire évoluer sa représentation de départ et à aboutir à une représentation nouvelle, voire commune dans le meilleur des cas.

On parle alors de conflit sociocognitif (C.S.C.), car il y a « conflit » ou échange entre des personnes (« socio ») et, en fin de compte, cet échange produit une évolution de la pensée ou de la connaissance (« cognitif »).

Se mettre à la place de l'autre : une stratégie gagnante pour *JUST ONE*

Lorsque vous jouez à *JUST ONE*, et pour vous donner encore plus de chances de réussir, il faut nécessairement vous mettre à la place de celui qui doit retrouver le mot. Plus vous connaissez la personne, plus c'est simple, car vous orientez votre mot en tenant compte de son univers sémantique, de ses goûts, de ses passions.

Exemple : Vous devez faire deviner le mot « Viking » à votre partenaire. Si vous savez qu'il regarde la série « Vikings », choisissez d'écrire Ragnar, Lothbrok, Lagherta ou Lokki sur le chevalet. En revanche, si ce n'est pas le cas, vous trouvez un mot plus généraliste comme Drakkar, Barbare, etc.

Autre exemple : Le mot à retrouver est « Espagne ». Si vous savez que cette personne est déjà partie en voyage en Espagne et qu'elle vous a raconté des anecdotes à ce propos, n'hésitez pas à écrire un indice allant dans ce sens.



D'autres variantes :

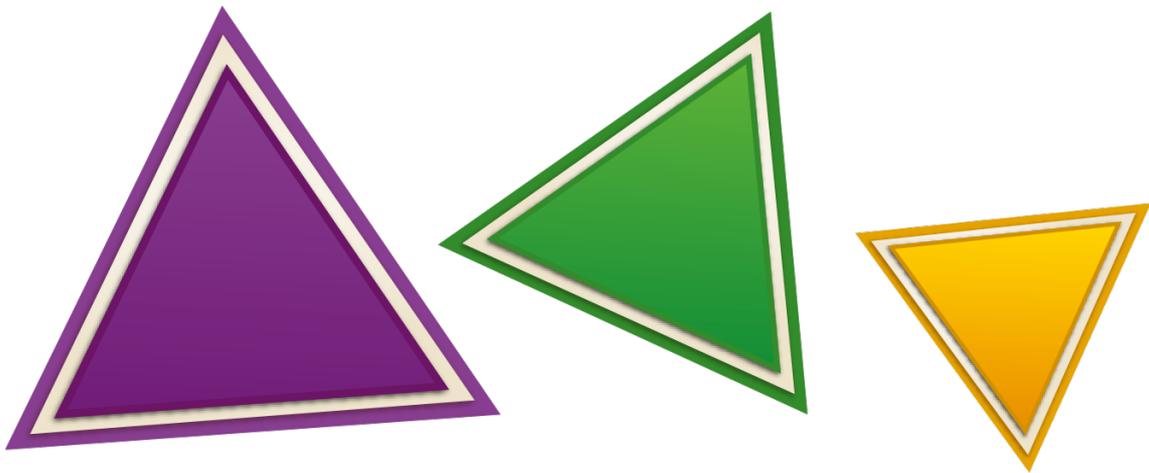
Avec les plus jeunes (ou pour des groupes en difficulté scolaire) :

Dans un premier temps :

- Ne pas supprimer les mots en double
- Autoriser le dessin (à la place du mot)
- L'enseignant choisit au préalable le mot à faire deviner
- Créer un document pour retrouver un maximum de mots clés par équipe
⇒ Document à créer !
- Après la partie : évaluer la qualité des indices – avec des étoiles, par exemple – et expliquer pourquoi c'est un bon indice

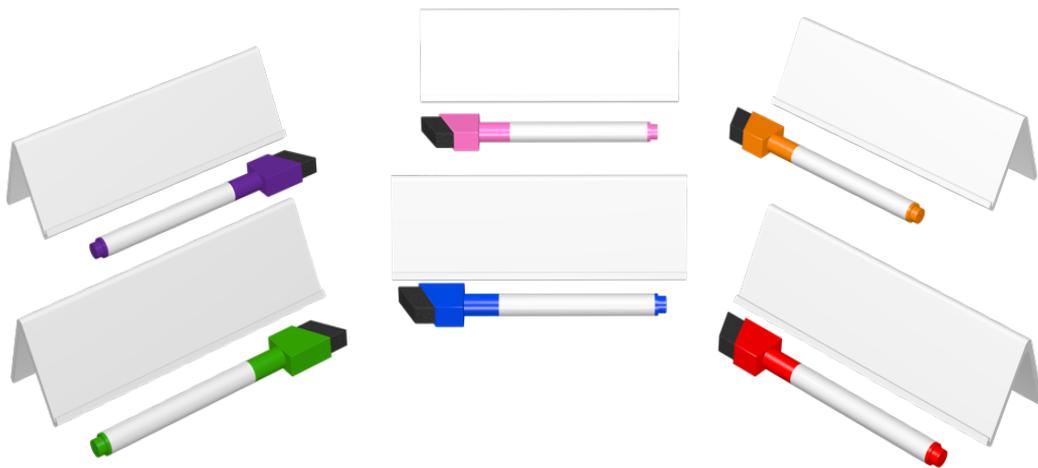
Avec les plus grands/experts :

- Ne garder qu'un des mots sur la table, au hasard
- Définir une limite de temps – sablier, chronomètre, clepsydre, etc. – pour trouver un mot et l'écrire sur le chevalet



LES FICHES PÉDAGOGIQUES

Avant d'utiliser les fiches pédagogiques suivantes, il est conseillé de faire une partie normale de Just One (20 minutes) avec les élèves pour mieux s'appropriier le jeu.



Cette activité permet à vos élèves de démarrer dans le jeu, d'être plus créatifs et pertinents dans la recherche d'indices, d'élargir leur vocabulaire, leur champ sémantique.

Matériel :

- Les cartes du jeu *JUST ONE*
- Un minuteur (1 minute)
- Fiche d'activité « Indix » photocopiable, jointe à cette activité

But : être le joueur ou l'équipe qui obtiendra le plus de points.

Déroulement :

L'activité se joue individuellement ou en équipe.

1° Distribuez la fiche.

2° Piochez une carte du jeu.

3° À partir du moment où vous énoncez le mot, les élèves ont 1 minute pour écrire le plus possible d'indices sur leur fiche.

4° À la fin de la minute, vous comptabilisez les points :

- 2 points pour la seule équipe/le seul joueur à avoir trouvé cet indice.
- 1 point pour les équipes/joueurs à avoir trouvé cet indice.

Conseils :

Profitez de cette activité pour :

- Mettre en avant les indices pertinents
- Définir ce qu'est un indice pertinent pour *JUST ONE*
- Aborder la nature du mot, les antonymes, les homophones en fonction des réponses des élèves

Compétences sollicitées :

- Lire : - Élaborer des significations
 Écrire - Élaborer des contenus
 - Traiter les unités lexicales
 - Utiliser les unités grammaticales et lexicales

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
😊	😊			



Cette activité permet à vos élèves d'améliorer leur syntaxe, de mieux construire la définition d'un mot, d'enrichir leur vocabulaire, d'aborder les différents sens d'un mot.

Matériel :

- Le jeu *JUST ONE*
- Fiche d'activité « Egodico »

But : rédiger une définition à l'aide d'indices donnés.

Déroulement :

1° Jouez une manche de *JUST ONE*.

2° Donnez aux élèves la fiche d'activité « Egodico ».

3° Les élèves y inscrivent les informations des deux premières lignes – le mot à faire deviner et les indices donnés par tous les joueurs.

4° Ils doivent rédiger, dans la case grisée, la définition du mot qu'il fallait trouver. Ils doivent s'aider des indices.

5° Ils peuvent ensuite vérifier la définition dans un dictionnaire et la retranscrire.

Il est intéressant de comparer les définitions.

Conseils :

- *Si certains se sentent bloqués à l'idée d'utiliser tous les indices dans leur définition, vous pouvez limiter le nombre d'indices à utiliser.*
- *Vous pouvez réaliser cette activité régulièrement afin d'aborder l'orthographe, les types de mots, l'écriture.*
- *Cette activité est d'autant plus intéressante si vos élèves sont en difficulté avec la langue française.*

Compétences sollicitées :

- Lire : - Élaborer des significations
 Écrire : - Élaborer des contenus
 - Traiter les unités lexicales
 - Utiliser les unités grammaticales et lexicales

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
😊	😊	😊		



Egodico

MOT N° ...

Le mot à découvrir était	
Les indices donnés :	
Ma définition du mot :	
La définition du dictionnaire :	

MOT N° ...

Le mot à découvrir était	
Les indices donnés :	
Ma définition du mot :	
La définition du dictionnaire :	

MOT N° ...

Le mot à découvrir était	
Les indices donnés :	
Ma définition du mot :	
La définition du dictionnaire :	

Cette activité permet à vos élèves d'enrichir leur vocabulaire. Vous pouvez l'utiliser comme support pour créer une banque de mots.

Matériel :

- Le jeu *JUST ONE*
- Le tableau
- Fiche d'activité « Vocabulox » (ou dans un cahier)

But : répertorier les mots à deviner ainsi que les indices qui ont permis leur découverte.

Déroulement :

1° Jouez une manche de *JUST ONE*.

2° À la fin de celle-ci, listez au tableau les mots à faire deviner et, en dessous, les indices trouvés par vos élèves (cf. fiche d'activité « Vocabulox »).

3° Les élèves retranscrivent les mots sur la fiche.

Conseils :

- Vous pouvez, entre deux cours, proposer un minijeu aux élèves : en reprenant la banque de mots construite au fil du temps, vous énumérez un à un les indices de la liste et ils doivent retrouver le mot le plus rapidement possible.

Compétences sollicitées :

Écrire - Utiliser les unités grammaticales et lexicales

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
😊	😊			



Vocabulox

J'inscris le mot à faire deviner dans la case du haut et les indices qui m'ont permis de retrouver le mot en dessous.

CHOCOLAT
<i>blanc</i>				
<i>mousse</i>				
<i>lait</i>				
<i>noir</i>				
<i>Leonidas</i>				
<i>pralines</i>				

.....



Cette activité permet à vos élèves d'aborder la nature des mots en se basant sur le jeu JUST ONE.

Matériel :

- Le jeu *JUST ONE*
- Fiche d'activité « Naturoquiz »

But : retrouver la nature des mots observés durant la partie.

Déroulement :

1° Jouez une manche de *JUST ONE*.

2° À la fin de celle-ci, listez au tableau le mot à faire deviner et, en dessous, les indices trouvés par vos élèves (cf. fiche d'activité « Naturoquiz »).

3° À la fin du jeu, distribuez la fiche d'activité « Naturoquiz ».

4° Demandez-leur, pour chacun des mots – le mot à faire deviner mais aussi les indices –, de retrouver leur nature.

5° Corrigez collectivement ou individuellement les réponses.

Conseils :

- Arrêtez-vous à 6 manches.

- Pour les plus jeunes, si vous n'avez pas encore abordé un type de mot, vous pouvez leur donner la réponse lors de la correction. Cela peut vous permettre d'initier une séquence sur cette thématique.

Compétences sollicitées :

Écrire - Utiliser les unités grammaticales et lexicales

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
😊	😊	😊		



Naturoquiz

Le mot à deviner était « **CHOCOLAT** ». Je l'inscris dans la case grisée, à gauche.

J'indique sa nature dans la colonne de droite.

En-dessous du mot « **CHOCOLAT** », je note tous les indices qui ont aidé à retrouver le mot. J'indique également leur nature.

Les mots	Leur nature
CHOCOLAT	<i>nom commun</i>
<i>blanc</i>	<i>adjectif</i>
<i>mousse</i>	<i>nom commun</i>
<i>Leonidas</i>	<i>nom propre</i>
<i>pralines</i>	<i>nom commun</i>
<i>lait</i>	<i>nom commun</i>

Les mots	Leur nature

Les mots	Leur nature

Les mots	Leur nature

Les mots	Leur nature

Les mots	Leur nature

Cette activité permet à vos élèves d'améliorer leur mémoire mais également d'enrichir leur vocabulaire.

Matériel :

- Le jeu *JUST ONE*
- Fiche d'activité « Mémoire ! »

But : être l'équipe qui comptabilisera le plus de points.

Déroulement :

Répartissez les élèves en sous-groupes de 3 ou 4 personnes.

1° Jouez une partie de *JUST ONE*. À la fin de la première manche, demandez-leur de mémoriser tous les indices donnés car ils devront les restituer à la fin de la partie – sans les noter.

Attention : Notez sur une feuille tous les indices associés au mot à faire deviner afin de vous en rappeler.

2° À la fin de la partie, répartissez-les en équipe de 4 joueurs et distribuez à chaque équipe la fiche d'activité « Mémoire ! ».

3° Les élèves doivent, pour chacun des mots, retrouver le plus possible d'indices donnés lors de la partie. Chaque indice trouvé leur fait gagner 1 point.

Vous commencez par donner le mot à faire deviner en premier lieu.

Conseils :

- Contentez-vous de jouer 3 manches pour démarrer. Ensuite, allez jusqu'à 5, 8 ou 13 parties.
- Vous pouvez également profiter de cette activité pour travailler l'orthographe.

Compétences sollicitées :

Écouter : Orienter son écoute en fonction de la situation de communication

Élaborer des significations

Écrire : Utiliser les unités grammaticales et lexicales

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
😊	😊	😊	😊	😊



Mémoire !

Avez-vous bien mémorisé tous les mots ? Quel score obtiendrez-vous ?

Inscrivez les mots à faire deviner dans les cases grisées du haut et, en dessous, les indices qui vous ont permis de retrouver ces mots.

.....
Total :				

Mémoire !

Avez-vous bien mémorisé tous les mots ? Quel score obtiendrez-vous ?

Inscrivez les mots à faire deviner dans les cases grisées du haut et, en dessous, les indices qui vous ont permis de retrouver ces mots.

.....
Total :				



Cette activité permet à vos élèves d'aborder la production de textes.

Matériel :

- Le jeu *JUST ONE*
- Fiche d'activité « La machine à histoires »

But : créer un texte d'un maximum de 10 lignes en y intégrant les 5 mots d'une carte du jeu *JUST ONE*.

Déroulement :

1° Distribuez une carte du jeu *JUST ONE* par élève.

2° Demandez-leur de rédiger un texte d'un maximum de 10 lignes incluant les 5 mots de la carte qu'ils ont reçue.

Variantes :

- *Utilisez les mêmes mots pour tous les élèves – une seule carte pour la classe.*
- *Limitez le nombre de mots (en fonction de l'âge).*
- *Vous pouvez leur donner d'autres contraintes – sur le genre ou le type de texte, etc.*
- *Pour les plus grands, vous pouvez exiger plus de 10 lignes.*

Compétences sollicitées :

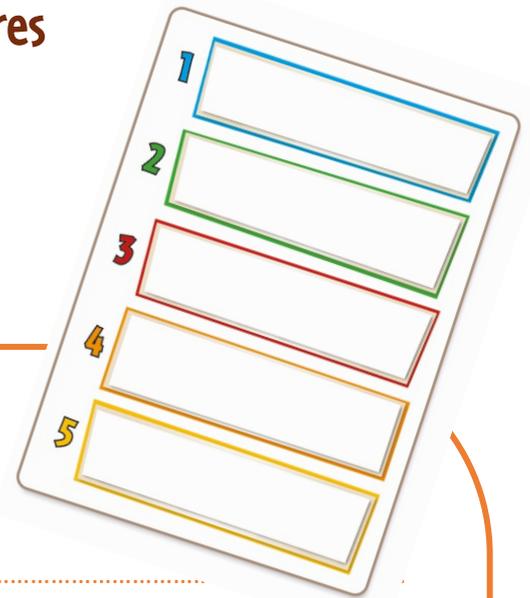
- Lire : - Élaborer des significations
- Écrire : - Élaborer des contenus
- Traiter les unités lexicales
 - Utiliser les unités grammaticales et lexicales
 - Assurer l'organisation et la cohérence du texte
 - Orienter son écrit en fonction de la situation de communication
 - Assurer la présentation

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
😊	😊	😊	😊	😊



La machine à histoires

Retranscris d'abord les 5 mots de ta carte sur celle qui se trouve à droite.
À l'aide des 5 mots de la carte, **crée un texte de 5 lignes**. Commence d'abord par un brouillon – 1^{er} jet. Dès que tu as terminé, **fais corriger ton texte** par ton professeur. Ensuite, **recopie ton texte** en faisant bien attention à ne pas refaire les mêmes erreurs.
Souligne les 5 mots dans ton texte.



1^{er} jet

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Je me corrige

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Cette activité permet à vos élèves de créer des histoires avec contrainte.

Matériel :

- Autant de cartes du jeu *JUST ONE* que d'élèves
- Fiche d'activité « Conte-moi »

But : créer une histoire d'un minimum de 10 lignes.

Chaque élève reçoit une carte du jeu. Il doit composer une histoire en s'appuyant sur les mots écrits sur la carte. Les 5 mots constituent chacun une des étapes du schéma narratif :

- ✓ le premier mot (en bleu) définit la situation initiale ;
- ✓ le deuxième mot (en vert) explique le problème survenu ;
- ✓ le troisième mot (en rouge) représente l'action ou une partie de l'action menée pour résoudre le problème ;
- ✓ le quatrième mot (en orange) définit comment le problème est résolu ;
- ✓ le cinquième mot (en jaune) définit la situation finale.

Conseils :

- Vous pouvez leur donner d'autres contraintes - sur le genre ou le type de texte, etc.
- Pour les plus grands, vous pouvez exiger plus de 10 lignes.
- Vous pouvez ajouter les règles de l'activité « La machine à histoires » pour avoir encore plus de contraintes.

Compétences sollicitées :

- Lire : - Élaborer des significations
- Écrire : - Élaborer des contenus
- Traiter les unités lexicales
 - Utiliser les unités grammaticales et lexicales
 - Assurer l'organisation et la cohérence du texte
 - Orienter son écrit en fonction de la situation de communication
 - Assurer la présentation

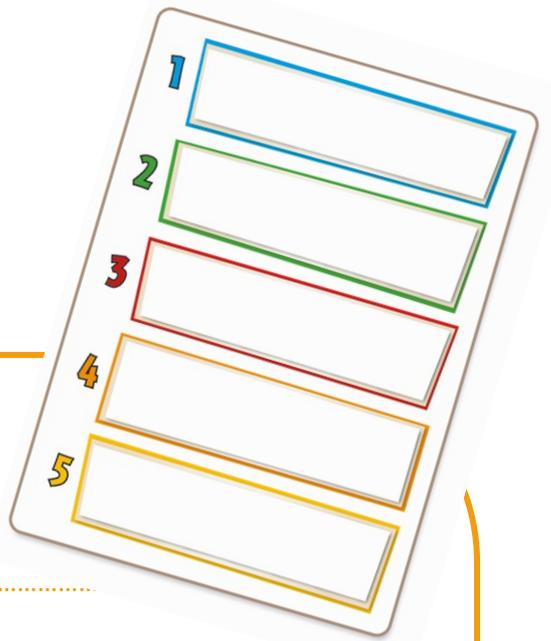
Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
😊	😊	😊	😊	😊



Conte-moi

Retranscris d'abord les 5 mots de ta carte sur celle qui se trouve à droite.
À l'aide des 5 mots de la carte, **crée une histoire courte** en y incluant ces mots.
Chaque mot correspond à une des étapes du conte - schéma narratif.

- 1: Situation initiale 2: Problème 3: Action(s)
4: Résolution du problème 5: Situation finale



A large writing area with a rounded orange border and horizontal dotted lines for text.

Cette activité permet à vos élèves d'aborder le mot sous toutes ses facettes (nature du mot, mot de la même famille, synonyme, antonyme, verbe de la même famille, adjectif).

Matériel :

- Les cartes du jeu *JUST ONE*
- Fiche d'activité « Speedy gramm' »
- Un minuteur (1 minute)

But : être le joueur ou l'équipe qui gagnera le plus de points.

Déroulement :

1° Piochez une carte.

2° Lisez le premier mot à voix haute. Les élèves l'inscrivent dans la case – dans la colonne « mot ».

3° Les élèves ont 1 minute pour trouver le plus possible de réponses.

4° Une fois le temps écoulé, vous corrigez collectivement les réponses – 2 points par bonne réponse.

5° Recommencez pour chacun des mots de la carte. La fiche peut être utilisée pour 2 cartes, soit 10 mots.

Conseils :

- Il se peut que certaines cases ne se remplissent pas. Ce n'est pas grave ! Cela fait partie de la richesse de l'activité. Par exemple : Tokyo !

- Vous pouvez rajouter des points aux équipes qui sont les seules à avoir cette proposition.

Compétences sollicitées :

Écrire/écouter - Utiliser les unités grammaticales et lexicales

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
😊	😊	😊		



Speedy gramm'

Mot	Type de mot	Mot de la même famille	Synonyme	Verbe de la même famille	Antonyme	Adjectif	Points
1							
2							
3							
4							
5							

1							
2							
3							
4							
5							