Comment faire pour "détourner" leur jeu de société préféré
en vue d'apprentissages scolaires ?
KINGS AND QUEEN

INTRODUCTION

Votre première mission sera de déterminer les jeux de société les plus sollicités par votre enfant.

En effet, le but c'est que votre enfant ait envie d'y jouer ! Il sera d'autant plus curieux de découvrir son jeu préféré sous un autre angle !

Je pars du principe que **tous les jeux sont « détournables »**. N'hésitez donc pas à prendre LE jeu PRÉFÉRÉ de votre enfant.

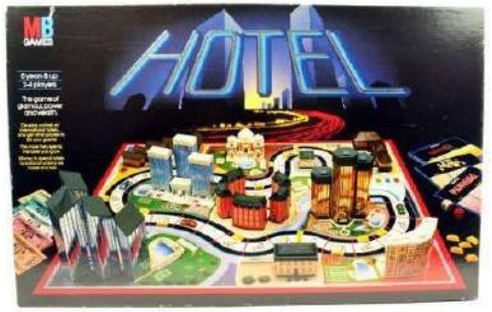
Et s'il n'a pas de jeu préféré parce qu'il les aime tous ? Pas de soucis, vous prenez celui qu'il réclame le plus souvent !

Je vais donc vous expliquer, à l'aide de **2 cas concrets**, comment transformer un jeu de société ludique en jeu de société pédagogique pour les apprentissages scolaires en ayant à porté de main le plus gros du matériel : le plateau de jeu, les pions, les dés… !

J'ai détourné pas mal de jeux aux cours des 6 années où j'ai fait l'école à la maison. Les 2 que je vais vous détailler sont assez différents. L'un m'a permis de faire réviser à Ludivine et Quentin le programme de l'école primaire dans toutes les matières et l'autre m'a permis de leur faire travailler certaines notions du programme de mathématique de la 6e/5e.

Voici donc ces 2 jeux à travers lesquels je vais vous expliquer
comment détourner un jeu de société en vue d'apprentissages scolaires :

I. Détournement du jeu **HÔTEL**



A/ PREMIÈRE ÉTAPE : un rapide coup d'œil au jeu et à sa règle.

Ce jeu de plateau ressemble un peu au MONOPOLY dans la mesure où l'objectif des joueurs est d'acquérir des terrains, de faire construire des hôtels sur ces derniers, et de faire payer les autres joueurs quand ils s'arrêtent sur ces cases-hôtels.

Rentrons un peu dans le détail de la règle, afin que vous puissiez comprendre la manière dont elle a été détournée.

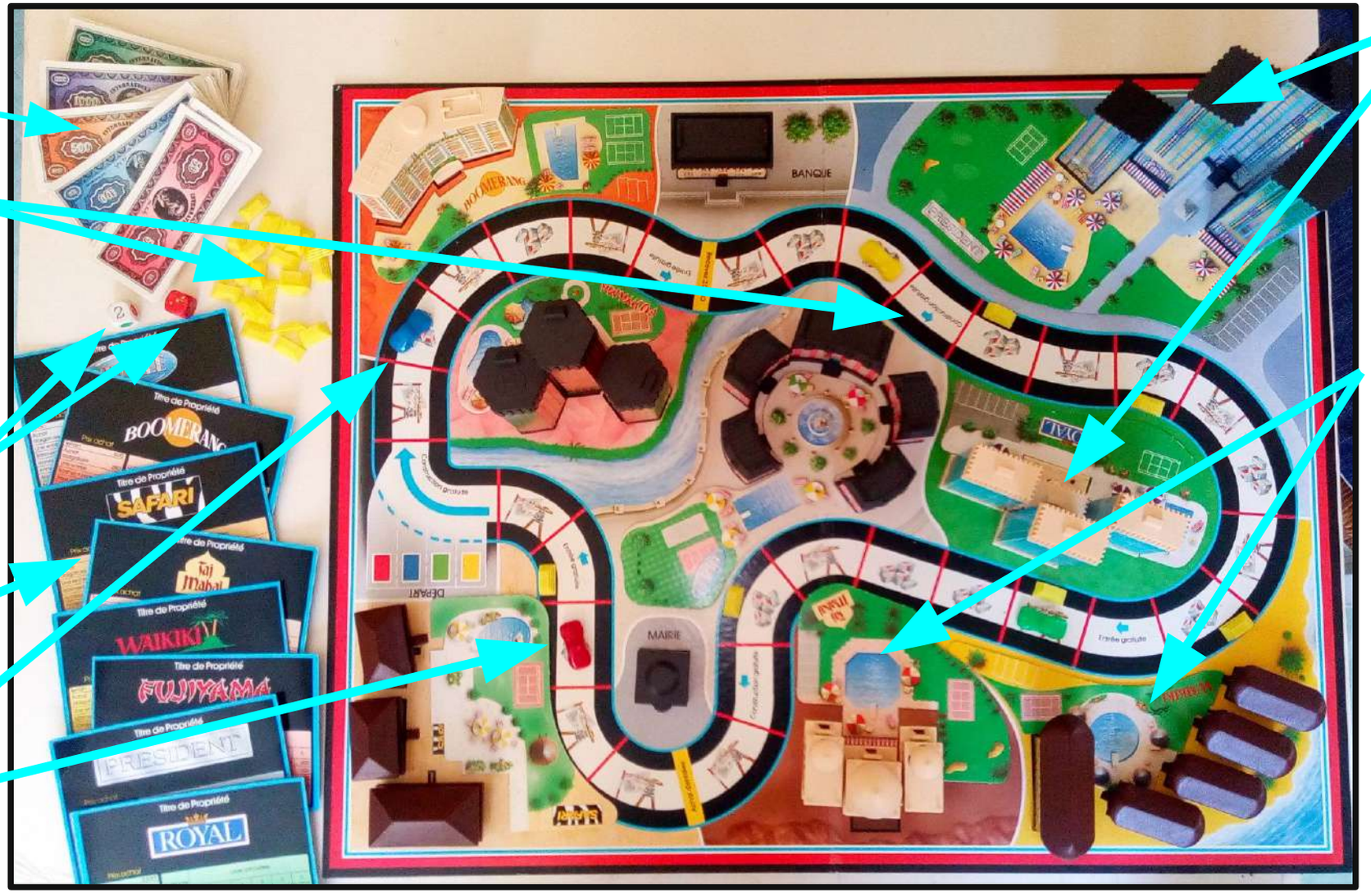
Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu HÔTEL, je vais vous l'expliquer.

Sachez que la version que je vous présente est l'ancienne version puisque ce jeu était le mien lorsque j'avais 11 ou 12 ans ! Aujourd'hui, le jeu existe toujours, mais en version un peu plus moderne !

Il se nomme « HOTEL DELUXE » et vous pourrez visionner sur youtube une explication de cette nouvelle version ici. Elle n'est pas tellement différente vous verrez !

Donc, Hôtel est un jeu de plateau qui contient les éléments suivants :

Détournement du jeu **HÔTEL**



Les billets

Les entrées

Les dés

Les titres de propriétés

Les pions

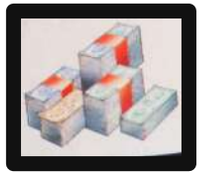
Les Hôtels

Les bases de loisirs

Détournement du jeu **HÔTEL**

Maintenant que vous avez découvert les différents éléments qui constitue le jeu, voici comment on joue :

- Au départ le plateau est vide et seuls les pions voitures sont sur la case départ. Le premier joueur lance le dé rouge pour avancer son pion. Le dé va l'amener sur différentes cases qui lui permettrons de faire différentes actions :



- La case « achat » permet d'acheter un des terrains adjacents. Les prix sont notés sur les titres de propriété.

- La case « permis de construire » permet de construire sur un terrain déjà acquis. Le joueur lance le dé « spécial » afin de connaître ses conditions d'achat. Voilà ce à quoi il peut s'attendre :

- Les cases « construction gratuite » et « entrée gratuite » permettent de construire gratuitement un bâtiment ou une base de loisir sur l'un des terrains déjà acquis ou d'obtenir une entrée gratuite.

GRATUIT

PRIX INDIQUÉ

PRIX X2

INTERDIT D'ACHETER

Lorsqu'un joueur arrive sur une case avec une entrée, deux possibilités :
Il est propriétaire de l'hôtel, il n'a rien à payer.

Il n'est pas propriétaire de l'hôtel, il lance alors le dé rouge pour savoir le nombre de nuits qu'il va passer dans cet hôtel. Il va devoir régler ses frais de séjours au propriétaire en fonction de cette durée.

Détournement du jeu **HÔTEL**

Maintenant que le jeu HÔTEL n'a presque plus de secret pour vous, je vais pouvoir vous expliquer comment j'ai fait pour le détourner en vue de faire réviser les connaissances de bases du CM2 dans les principales matières à mes enfants.

B/ DEUXIÈME ÉTAPE : la mise en place.

La première question est de savoir comment introduire des matières scolaires comme les mathématiques et le français dans un jeu qui est surtout basé sur l'immobilier et l'achat de propriété ?

Comme **l'objectif est de créer un jeu pédagogique**, **la matière sera choisie en fonction des connaissances que vous souhaitez faire acquérir**. Autrement dit, ça pourra être plusieurs matières (français, math, histoire…), une seule matière ou bien une notion particulière dans une matière (par exemple la numération, les phonèmes, le moyen-age…). Les choix sont très nombreux selon l'envie ou le besoin.

J'ai donc décidé d'**ajouter un tirage de cartes-questions** sur ces matières aux moments clé du jeu à savoir : l'achat de propriété, la construction et les nuitées.

Ces questions seront écrites sur des cartes, et nous verrons plus bas comment les faire.

Détournement du jeu **HÔTEL**

Le jeu va donc se dérouler ainsi :

Au moment d'acheter, **le joueur devra lancer le dé spécial** (ce qui n'est pas le cas dans la règle initiale) **et répondre à une question**. S' il donne une bonne réponse, il pourra donc acheter.

De même **au moment de la construction**, **le joueur devra lancer le dé spécial et répondre à une question**. S'il donne une bonne réponse, il pourra donc construire.

Au moment des nuitées, **le prix que le joueur doit acquitter à son partenaire est réduit si le joueur donne une ou plusieurs bonnes réponses aux questions.** Et si le joueur s'arrête dans un de ses hôtels une bonne réponse lui fera gagner de l'argent.

Pour que les matières ne sortent pas de manière aléatoire dans les questions, **j'ai décidé d'associer une matière à chaque hôtel.**

Par exemple l'hôtel ROYAL devient le domaine des mathématiques, l'hôtel BOOMERANG devient le domaine des Sports et des Loisirs... Quand le joueur arrive donc dans un hôtel, il sait à quel type de questions s'attendre.

Détournement du jeu **HÔTEL**

Il faut à présent s'occuper des cartes questions.

J'avais deux problèmes à résoudre au moment de la réalisation des cartes questions : <u>quels supports matériels</u> utiliser et <u>où trouver les ressources pédagogiques</u> pour m'aider à créer les questions dans les matières choisies pour faire réviser le programme de CM2 ?

1) <u>Les supports matériels utilisés</u>

J'ai créé pour chaque matière **des questions sous Word puis je les ai imprimées** en noir et blanc sur papier normal.

J'ai ensuite collé chaque planche questions sur une feuille de papier Canson de couleur (j'avais défini qu'une matière correspondait à une couleur) puis j'ai découpé au cutter les cartes.

Pour finir, j'ai inscrit au dos de chaque carte le nom de l'hôtel correspondant à la couleur définie

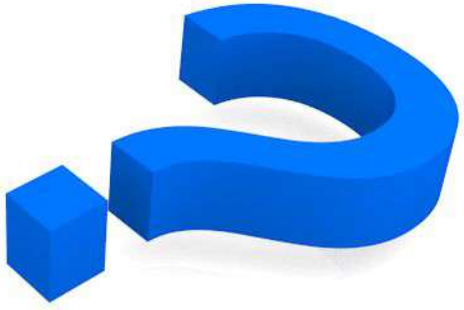
Détournement du jeu **HÔTEL**

2) <u>Où j'ai trouvé les ressources pédagogiques ?</u>

Dans un premier temps, **je me suis servie de jeux que j'avais dans mes étagères** ! J'ai repris les questions du jeu SUPERQUIZ de PlayBac, ainsi que les questions dans le jeu LE CORBEAU ET LES RENARDS .

Dans un second temps **je me suis inspirée de différents ouvrages scolaires et parascolaires** que j`avais acheté comme :

- les petits livres intitulés « AIDE-MEMOIRE Passeport » de chez Hachette Edition du CE1 au CM2,
- L'HISTOIRE DE FRANCE EN BD de chez Casterman ainsi que les cahiers de vacances du CM1 au CM2 et CM2 à la 6e



Détournement du jeu **HÔTEL**

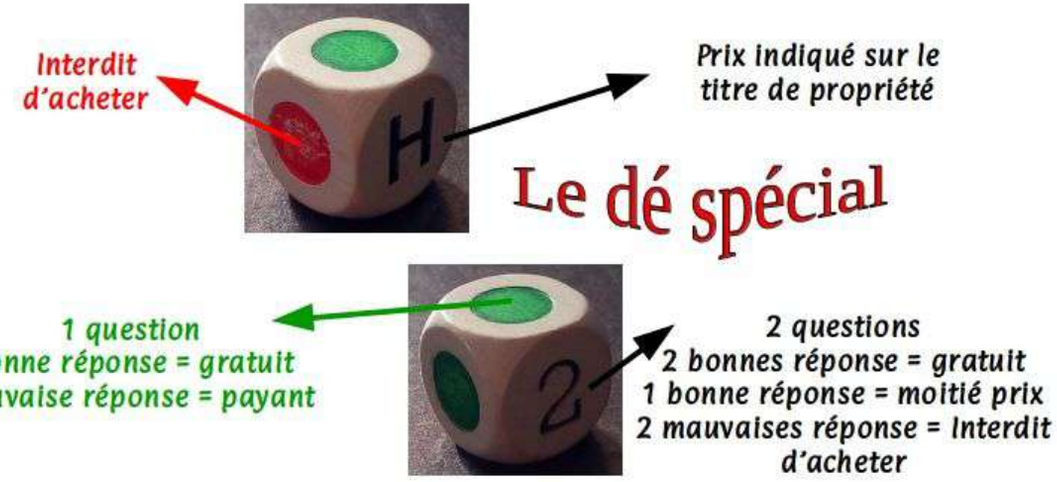
C/ TROISIÈME ÉTAPE : la nouvelle règle du jeu.

A L'HÔTEL DES CONNAISSANCES

Transformation du jeu « Hôtel »

LA RÈGLE DU JEU

Les entrées sont placées équitablement au début de la partie.



Le dé spécial est lancé pour chaque achat ou pour chaque construction.

- Quand un joueur tombe chez l'adversaire : il lance le dé pour savoir combien de nuit il va y rester.

Le propriétaire pioche alors la ou les questions correspondantes à son hôtel et les pose à son client. Le nombre de questions est réparti ainsi :

1 ou 2 nuits passées dans l'hôtel = 1 question posée
3 ou 4 nuits passées dans l'hôtel = 2 questions posées
5 ou 6 nuits passées dans l'hôtel = 3 questions posées

En cas de bonnes réponses, c'est la banque qui paie le tarif des nuits. Le tarif à payer sera proportionnel aux **bonnes réponses.**
Par exemple, 1 bonne réponse sur les 3, la banque paie 1/3 du prix et le client paie les 2/3.

- Quand un joueur tombe chez lui : il doit répondre à 2 questions. La banque donnera un billet de 100 par bonne réponse.

II. Détournement du jeu **LABYRINTHE**

A/ PREMIÈRE ÉTAPE : un rapide coup d'œil au jeu et à sa règle.

Ce jeu consiste à partir à la chasse aux objets et aux créatures magiques qui sont dessinées sur des tuiles. Chaque joueur cherche à se frayer un chemin jusqu'à eux en faisant coulisser astucieusement les couloirs à l'aide de la tuile supplémentaire qui sera à chaque tour éjectée du plateau. Il y a 34 tuiles "couloir" mobile. Chaque joueur possède le même nombre de cartes trésors.

Rentrons un peu dans le détail de la règle, afin que vous puissiez comprendre la manière dont elle a été détournée.

Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu LABYRINTHE, je vais vous l'expliquer.

Pour ceux qui sont plus visuels, vous avez une vidéo youtube qui vous l`explique très bien ici

Donc, LABYRINTHE est un jeu de tuile qui contient les éléments suivants :

Détournement du jeu **LABYRINTHE**

Les pions

Les lignes de tuiles mobiles

La tuile « LABYRINTHE » supplémentaire

Les cartes « trésors »

Détournement du jeu **LABYRINTHE**

Voici comment on joue :

Avant de commencer la partie, **toutes les cartes «trésor» sont distribuées équitablement** aux joueurs qui les empilent devant eux sans les regarder. Chaque joueur choisit son pion et le place sur la case correspondante à la couleur de celui-ci.

Chaque joueur regarde la carte «trésor» située en haut de sa pile sans la dévoiler aux autres. **Le joueur dont c'est le tour va alors déplacer une rangée ou une colonne de tuiles, en introduisant la tuile «Labyrinthe» supplémentaire**. Ensuite, il peut déplacer son pion en suivant les couloirs pour essayer d'atteindre son objectif «trésor».

Le joueur suivant récupère la tuile «Labyrinthe» supplémentaire et c'est à son tour de jouer.

Pour remporter une partie au Labyrinthe, le joueur doit avoir découvert tous ses trésors et doit revenir à son point de départ. Une fois de retour à son point de départ, il est déclaré vainqueur et la partie est terminée.

Détournement du jeu **LABYRINTHE**

Maintenant que vous êtes familiarisés avec le jeu, je vais vous expliquer comment j'ai fait pour le détourner en vue de faire réviser les connaissances de bases de 6e / 5e en mathématique à mes enfants.

B/ DEUXIÈME ÉTAPE : la mise en place.

Comme pour le jeu précédent, **la première question est de savoir comment introduire des matières scolaires** comme les mathématiques et/ou le français dans un jeu qui est surtout basé sur une chasse aux trésors à travers des tunnels ?

Comme **l'objectif est de créer un jeu pédagogique, la matière sera choisie en fonction des connaissances que vous souhaitez faire acquérir**. Autrement dit, ça pourra être plusieurs matières (français, math, histoire…), une seule matière ou bien une notion particulière dans une matière (par exemple la numération, les phonèmes, le moyen-age…). Les choix sont très nombreux selon l'envie ou le besoin.

J'ai donc décidé d'**ajouter des exercices de mathématique à chaque fois que la tuile «Labyrinthe» supplémentaire serait entre les mains d'un joueur**.

Ces exercices seront écrits dans un tableau et classés par série. Nous verrons plus bas comment faire.

Détournement du jeu **LABYRINTHE**

Le jeu modifié va se dérouler ainsi :

Au moment de récupérer la tuile « LABYRINTHE » supplémentaire, le joueur dont c'est le tour retourne celle-ci.

Il va alors **se reporter au tableau de la nouvelle règle du jeu afin de découvrir à quelle notion il va être confronté**.

Ensuite, **il lance un premier dé afin de savoir quel exercice il va devoir faire**. Par exemple, le sticker est une fleur verte et le dé lancé indique 4 : il va devoir faire une division dont le résultat sera calculé au dixième près.

Afin de connaître les chiffres qui composeront les nombres de son opération, il lancera le dé autant de fois que nécessaire.

S'il réussit son exercice, il pourra jouer 2 fois de suite.

Détournement du jeu **LABYRINTHE**

Le tableau d'exercices.

Comme pour le jeu HÔTEL, j'ai eu deux problèmes à résoudre au moment de la réalisation : <u>quels supports matériels</u> utiliser et <u>où trouver les ressources pédagogiques</u> pour m'aider à créer les exercices de mathématique du programme de 6e /5e.

1) <u>Les supports matériels utilisés</u>

J'ai créé un tableau sous word avec 7 colonnes, car j'avais 6 séries de stickers et 11 lignes dont 10 numérotées de 0 à 9. Chaque colonne aborde une notion associée à un sticker. Pour chaque notion, j'ai créé 10 exercices. Afin qu'il y ait de la diversité dans les exercices, j'ai remplacé les chiffres par des points d'interrogation. Ainsi, chaque chiffre obtenu par le dé remplace le point d'interrogation dans l'exercice.

J'ai imprimé mon tableau et j'y ai collé mes 6 stickers différents (voir page 18).

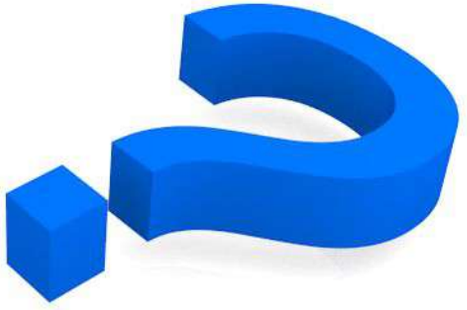
Détournement du jeu **LABYRINTHE**

2) <u>Où j'ai trouvé les ressources pédagogiques ?</u>

Dans un premier temps, **je me suis servie de jeux que j'avais dans mes étagères** ! J'ai repris les questions du jeu Mathador Junior, ainsi que les questions de mathématique dans le jeu LE CORBEAU ET LES RENARDS .

Dans un second temps je me suis inspirée de différents ouvrages scolaires et parascolaires que j`avais acheté comme :

- les petits livres intitulés « AIDE-MEMOIRE Passeport » de chez Hachette Edition du CM2,
- les cahiers de vacances du CM2 à la 6e.



Détournement du jeu **LABYRINTHE**

C/ TROISIÈME ÉTAPE : la nouvelle règle du jeu.

LABYRINTHE – Règle du jeu

Lance le dé et remplace le ? par le chiffre que tu obtiens

0	Donne les ?/ ? de ???	Lance 2 dés et multiplie les	?? dm² = … cm²	Périmètre du rectangle	???? + ???,?	??? / ?
1	?? = ?/? de …	Récite la table des 8	??, ? m² = …dm²	Périmètre du carré	??? x ?, ?	??,??/?
2	Réduit ??/ ???	Lance 2 dés. Le nbre formé est-il dans une table ?	?? cg = …g	Périmètre du cercle	???,? + ??,?	???/??
3	Donne la forme décimale de	Critère de divisibilité par 9 ?	?,? km = …km	Aire du triangle rectangle	?? x ??? =	???,?/??
4	Donne la fraction de 0,?	Récite la table des 8	??,? dl = …l	Aire du rectangle	?,??+?	???/? au dixième
5	Donne la forme décimale de ???/10	Critère de divisibilité par 6 ?	??? dam = …hm	Aire du losange	?,?+?+??	???/?? au centième

5	Donne la forme décimale de ???/10	Critère de divisibilité par 6 ?	??? dam = …hm	Aire du losange	?,?+?+??	???/?? au centième
6	Donne la fraction de 0,75	Récite la table des ?	??,??+?h??	Aire du carré	???,?x?	??,?? - ??,?
7	Donne la fraction de 0,25	Critère de divisibilité par 25 ?	?h?? x ?	Aire du cercle	?+?,???	??? - ??,???
8	Donne 2 façons d'écrire ?millième	Donne un nombre premier >100	??h?? / ?	Volume du pavé	??x????	??? - ?,?
9	Donne une fraction décimal qui contient ce ?	Critère de divisibilité par 4 ?	??h?? - ??	Volume du cube	???,?+??	?,??? - ??,?

III. Comment détourner un jeu de société en vue des apprentissages scolaires ?

À partir des deux exemples précédents, **nous allons tenter de synthétiser des règles qui pourront s'appliquer au maximum de cas envisageables**.

Sachant que **les apprentissages sont tous différents,** et que les jeux également, **chaque réponse sera évidemment unique**, mais nous allons tenter de déterminer une procédure commune.

Il existe différents types de jeux :

Les jeux stratégiques, de dés, de cartes, de plateau, de tuiles, d'ambiance et les Casse Tête.
Je pars du principe que tous les jeux sont « détournables » et peuvent être utilisés pour n'importe quel apprentissage scolaire.

Voici donc les étapes à suivre pour détourner un jeu de société en vue d'apprentissages scolaires :

III. Comment détourner un jeu de société en vue des apprentissages scolaires ?

A/ PREMIÈRE ÉTAPE : choisir le jeu préféré de votre enfant.

En effet, **c'est primordial**. Votre enfant connaît le jeu, il l'adore et il sera curieux de le découvrir sous un autre angle !

Je vous propose de prendre un petit carnet qui sera dédié aux jeux détournés.

A chaque nouveau jeu que vous vous apprêterez à détourner **vous y noterez le titre du jeu de société, la matière ou la notion que vous avez décidé de faire acquérir à votre enfant** et enfin le niveau de ce dernier.

III. Comment détourner un jeu de société en vue des apprentissages scolaires ?

B/ DEUXIÈME ÉTAPE : trouver les moments clé du jeu.

En lisant la règle du jeu, vous allez noter les moments clé, les actions spécifiques si vous préférez, celles qui font avancer le joueur (cf page 6 et 14).

Ces moments clés du jeu vont déterminer le moment où vont rentrer en scène les apprentissages scolaires.

Par exemple, si vous souhaitez aider votre enfant en Histoire, il devra, pour accomplir une action répondre à une question.

III. Comment détourner un jeu de société en vue des apprentissages scolaires ?

C/ TROISIÈME ÉTAPE : créer les supports.

Le support le plus simple est la carte. Elle peut être sous forme de « carte-question », de « carte-exercice », de « carte-image »... Les cartes peuvent se faufiler partout, à n'importe quel moment clé. Elle s'adapte à tous les apprentissages scolaires et à tous les niveaux ! Pour débuter, c'est la forme que je vous recommande !

LE MATÉRIEL

Pas besoin de posséder une imprimante dernier cri ou un ordinateur super puissant ! **Il vous faudra un traitement de texte et une imprimante noir et blanc, du papier cartonné de couleur, une paire de ciseaux ou un cutter et de la colle**. Vous pouvez également faire les finitions avec du papier vénilia qui permettra à vos cartes de résister à de nombreuses heures de manipulation !

III. Comment détourner un jeu de société en vue des apprentissages scolaires ?

LES RESSOURCES PÉDAGOGIQUES :

Vous n'avez pas le temps, ou bien vous ne vous en sortez pas ?

Pas de panique ! **Vous pouvez trouver pleins de questions dans d'autres jeux !** Eh oui, le travail est déjà presque déjà fait pour vous ! Pourquoi hésiter ??
Qui n'a pas un Trivial Pursuit sur ses étagères ? **Il vous suffira de faire un tri** car suivant le niveau scolaire de vos chérubins, certaines questions peuvent être un peu compliquées ou encore inintéressantes !
Vous pouvez donc trouver toutes sortes de « carte-question » dans le jeu SUPERQUIZ de PlayBac ou dans le jeu LE CORBEAU ET LES RENARDS que vous trouverez sur le site http://www.jeuxdecole.net/

III. Comment détourner un jeu de société en vue des apprentissages scolaires ?

Vous avez du temps et vous souhaitez vous investir ?

Vous trouverez des questions et les réponses dans des livres scolaires et parascolaires qui vous seront d'une grande aide.

Il en existe d'innombrables comme LA COLLECTION TRIO de chez Bordas qui existe pour le cycle 2 et 3, MON MEMO DU CP de chez Magnard et qui existe jusqu'au CM2, L'HISTOIRE DE FRANCE EN BD de chez Casterman.
Vous avez également plusieurs maisons d'éditions qui propose le même genre de collection qui existe pour la plupart du CP à la 3e comme L'année du CP des éditions Bordas, TOUT SAVOIR CP des éditions Hatier, Je comprend tout – CP de chez Nathan.

Tous ces ouvrages vous guideront sur les différentes notions du programme scolaire de vos enfants.

III. Comment détourner un jeu de société en vue des apprentissages scolaires ?

D/ QUATRIÈME ÉTAPE : rédiger la nouvelle règle du jeu.

Pour ce faire, vous avez 2 options :

- **Recopier la règle du jeu initial et y ajouter vos changements** au fur et à mesure.

- Ou bien **reformuler simplement la nouvelle règle** en ne faisant apparaître que ce qui change.

Vous pouvez également **renommer le jeu**, car, après tout, ce n'est plus vraiment le même !

À présent, **vous avez entre vos mains une méthode qui pourra vous guider dans le détournement de jeux de société en vue des apprentissages scolaires de vos enfants.**

CONCLUSION

À vous de jouer maintenant ! Vos enfants n'attendent que ça !

Ces jeux détournés permettront à vos enfants :

- de découvrir leur jeu préféré sous un autre aspect,
- de réaliser qu'ils peuvent réviser ou apprendre en jouant à leur jeu préféré,
- de passer du temps avec vous !

Nous avons tenté d`être le plus clair et le plus didactique possible,
mais **si vous avez des questions ou si vous avez besoin d'aide** pour réaliser vos jeux pédagogiques, n'hésitez pas à nous contacter sur https://apprendre-par-le-jeu.com/

Nous vous souhaitons de prendre plaisir à détourner les jeux préférés de vos enfants, tout en leur apportant les connaissances scolaires indispensables.

1er BONUS

Voici 3 exemples supplémentaires qui pourront vous donner des idées !

LES AVENTURIERS DU RAIL EUROPE : **Vous voulez que votre enfant révise ses mathématiques avec plaisir ? Proposez-lui de faire un Rail Europe avec lui !**

Vous allez créer des séries de « carte-exercices » de différentes couleurs. Pour cela, vous allez reprendre les couleurs des cartes wagon : il y en a 8 + 1 multicolore. Chaque couleur sera associée à une notion de mathématique.

Par exemple la couleur rouge sera associée à des « carte-exercices » sur la géométrie, la couleur bleu sera associée à des « carte-exercices » sur les 4 opérations...

Ainsi, lorsque le joueur souhaitera prendre possession d'une route rouge qui demande 3 cartes wagon rouge, il devra tirer 3 « carte-exercices » sur la géométrie. Chaque bonne réponse remplacera une carte wagon, ainsi, s'il répond correctement à ses 3 exercices, il pourra prendre possession de la route rouge sans se défausser de ses 3 cartes wagon rouge.

Si, pour prendre possession de sa route, il souhaite donner une carte locomotive ou s'il est obligé car il traverse un tunnel, il aura la possibilité de piocher la « carte-exercices » de la couleur de son choix.

1er BONUS

MILLE BORNES : Je ne présente pas ce jeu que tout le monde connais. **Si vous voulez le détourner par exemple parce que vous avez choisi de faire du français, vous allez créer des « carte-question » en vocabulaire, grammaire, orthographe et conjugaison,** vous allez sortir du jeu les 4 styles de cartes suivantes : et en faire 4 tas face visible. Devant chacun d'entre eux vous y mettrez 4 autres tas de cartes : un tas de « cartes-question » grammaire devant le tas de cartes « feu-vert » par exemple, un tas de « carte-question » orthographe devant le tas de cartes « roue de secours » ...

Tant que les joueurs n'ont pas besoin de ces cartes, le jeu se déroule avec la règle initiale. Mais lorsqu'un joueur veut un et c'est automatiquement le cas pour débuter, il doit piocher une carte « grammaire » . En cas de bonne réponse il obtient son feu vert et c'est au tour du joueur suivant. On procède de la même manière pour les autres cartes mises de côté.

Lorsqu'un joueur tire une « botte » il va pouvoir l'utiliser en joker en cas de mauvaise réponse. Par exemple, un joueur tire la botte « increvable », lorsqu'on lui mettra une carte « roue crevée » il devra répondre à une « carte-question » orthographe. Si sa réponse est mauvaise il pourra choisir de se défausser de sa « botte » et d'obtenir en échange sa carte « roue de secours ».

1er BONUS

DEVINE TÊTE : Le jeu consiste à poser des questions pour deviner la carte que vous avez sur la tête

Eh bien **vous allez changer cette carte**. Par exemple si vous avez choisi de faire de la géographie, vous allez créer des cartes avec des noms de pays, de villes, des noms de fleuves, des noms et/ou des numéros de départements.

Les questions posées par le joueur seront du genre : « suis-je en Europe ? » « Peut-on me trouver dans le sud de la France ? », « Suis-je une capitale ? », …

Nous espérons qu'avec la méthode et ce bonus vont vous permettre de vous lancer sans difficultés !

2e BONUS !!

Attendez, ce n'est pas fini !

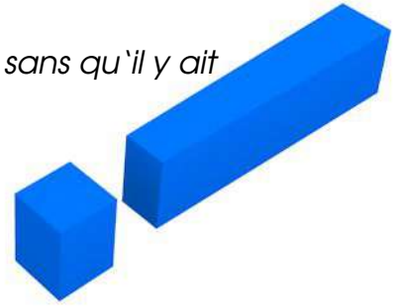
Nous voulons mettre toutes les chances de votre côté pour réussir cette méthode jusqu'au bout !

Aussi, **nous vous offrons un échantillon des cartes « question »** que nous utilisons dans le jeu détourné du 1000 Bornes et de La course farfelue des souris des champs !

Dans cet échantillon vous aurez des **cartes « question » de français**, recto/verso, pour les 4 « sous-matières » suivantes : **grammaire, orthographe, conjugaison et vocabulaire**.

Ces cartes « question » ont été réalisées pour un niveau CM1.

Les réponses sont notifiées à l'envers, en bas de chaque carte. Ainsi, vos enfants peuvent jouer entre eux, sans qu'il y ait obligatoirement la présence d'une grande personne.



GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

GRAMMAIRE

TYPES ET FORMES DE PHRASES

Indique le type de la phrase :

As-tu soif ?

Interrogative

TYPES ET FORMES DE PHRASES

Indique le type de la phrase :

Demande à papa où est rangé le marteau.

Injonctive

TYPES ET FORMES DE PHRASES

Indique la forme de la phrase :

Élodie ne veut plus aller à la piscine.

Négative

TYPES ET FORMES DE PHRASES

Indique la forme de la phrase :

Nous irons au cinéma demain.

Affirmative

LES COMPLEMENTS DANS LA PHRASES

Indique la nature du complément soulignés (COD, COI, COS, CC Lieu, CC temps) :

Penseras-tu <u>à moi</u> ?

COI

LES COMPLEMENTS DANS LA PHRASES

Indique la nature des compléments soulignés (COD, COI, COS, CC Lieu, CC temps) :

On va acheter <u>un piano</u> <u>pour ta sœur</u> à Noël

COD / COS

LES COMPLEMENTS DANS LA PHRASES

Trouve le complément et indique s'il s'agit d'un COD ou d'un COI :

Elle a les yeux verts.

les yeux vert : COD

LES COMPLEMENTS DANS LA PHRASES

Trouve le complément circonstanciels et précise sa nature

Les voyageurs se pressaient sur le quai de la gare.

sur le quai de la gare : CC de Lieu

L'ADJECTIF QUALIFICATIF

Quelles peuvent être les 3 fonctions de l'adjectif qualificatif ?

Épithète, en apposition, attribut du sujet

L'ADJECTIF QUALIFICATIF

Accorde l'adjectif qualificatif dans la phrase suivante :

Léa et Coralie sont deux filles très (sportif) ……

sportives

L'ADJECTIF QUALIFICATIF

Trouve l'adjectif attribut et relie-le au nom qu'il accompagne :

Cette tarte paraît excellente.

excellente → tarte

L'ADJECTIF QUALIFICATIF

Accorde l'attribut du sujet dans la phrase suivante :

Je vais acheter ces deux robes qui sont (soldé) ……..

soldées

LES ADVERBES

Site deux sortes d'adverbes :

Adverbe de temps, de manière, de lieu, de quantité

LES ADVERBES

Site deux d'adverbes de manière :

Doucement, couramment, vite, bien, mal…

LES ADVERBES

Ajoute un adverbe de temps à la phrase suivante :

Je reviendrai te voir.

Vite, bientôt, demain…

LES ADVERBES

Relie l'adverbe souligné au mot qu'il modifie :

Il est <u>peu</u> intéressé par ce livre.

Peu modifie le mot intéressé.

ORTHOGRAPHE

ORTHOGRAPHE

ORTHOGRAPHE

ORTHOGRAPHE

ORTHOGRAPHE

ORTHOGRAPHE

ORTHOGRAPHE

ORTHOGRAPHE

ORTHOGRAPHE

ORTHOGRAPHE

ORTHOGRAPHE

ORTHOGRAPHE

ORTHOGRAPHE

ORTHOGRAPHE

ORTHOGRAPHE

ORTHOGRAPHE

LES ACCORDS
DANS LA PHRASE

Complète avec -**e**, -**es** ou -**ent**

Ici, tu respir…...le grand air et le soleil nous réchauff…….

respires - réchauffent

LES ACCORDS
DANS LA PHRASE

Orthographie correctement les participes passés :

Les rideaux sont (fermé)

Les chanteuses furent (félicité)

fermés - félicitées

LES ACCORDS
DANS LA PHRASE

Accorde les adjectifs :

Ces bottes sont (chaud) et (confortable)

chaudes - confortables

LES ACCORDS
DANS LA PHRASE

Accorde les participes passés :

Les bras (croisé)

Elles sont (réuni)

croisés - réunies

LES HOMOPHONES
GRAMMATICAUX

Les homophones sont des mots qui produisent des sons identiques.

VRAI ou FAUX

VRAI

LES HOMOPHONES
GRAMMATICAUX

Complète par s'est ou c'est :

……. très amusant de faire du camping.
Ton ami …….. baigné dans le lac.

C'est / s'est

LES HOMOPHONES
GRAMMATICAUX

Complète par mais ou mes :

…… lunettes sont perdues.
Il a beaucoup de jouet…… il n'a pas celui-là !

Mes / mais

LES HOMOPHONES
GRAMMATICAUX

Complète par la / l'a / l'as ou là :

Où est passée …… chienne ?
On …. vue partir vers la forêt.

La / l'a

LES NOMS EN « AIL »,
« EIL », « EUIL »

Complète par -ail ou -aille

Austerlitz est une bat…….
Tu as fait du bon trav…….

bataille / travail

LES NOMS EN « AIL »,
« EIL », « EUIL »

Comment écrit-on le son « -euil » lorsqu'il est précédé d'un « c » ou d'un « g » ?

-ueil

LES NOMS EN « AIL »,
« EIL », « EUIL »

Complète par -euil ou -euille ou -ueil

Mon frère lit un rec…… de BD.
Le cerf……. est une herbe aromatique.

Recueil / cerfeuil

LES NOMS EN « AIL »,
« EIL », « EUIL »

Complète par -eil ou -eille

La corb…… est pleine de pain.
Je tombe de somm….. je vais me coucher.

corbeille / sommeil

LE PREFIXE IN-

Le préfixe in- peut-il servir à construire d'autres mots ?

VRAI ou FAUX

VRAI

LE PREFIXE IN-

Quels sont les mots qui indiquent un contraire ?

inflammable / inoccupé / innover / informer / inimitable

inoccupé / inimitable

LES SUFFIXES- -TION,
-SION OU -SSION

Complète les mots suivants par -tion ou -ssion :

J'ai fait une addi……
Je travaille avec pa……..

addition / passion

LES SUFFIXES- -TION,
-SION OU -SSION

Complète les mots suivants par -tion ou -ssion :

L'érup…… du Vésuve, en l'an 79, à mis en péril la popula….

L'éruption / population

CONJUGAISON

CONJUGAISON

CONJUGAISON

CONJUGAISON

CONJUGAISON

CONJUGAISON

CONJUGAISON

CONJUGAISON

CONJUGAISON

CONJUGAISON

CONJUGAISON

CONJUGAISON

CONJUGAISON

CONJUGAISON

CONJUGAISON

CONJUGAISON

LE VERBE

En combien de groupes classe t-on les verbes ?

3 groupes

LE VERBE

Le verbe peut-être conjugué à un temps simple ou à un temps composé.

VRAI ou FAUX ?

VRAI

LE VERBE

Donne l'infinitif des verbes soulignés :

Tu <u>écoutes</u> une histoire.
Je <u>vais</u> au parc.

écouter / aller

LE VERBE

Dans la phrase suivante, le verbe est-il conjugué à un temps simple ?:

La pluie a commencé à tomber alors je suis rentrée chez moi.

Non. « a commencé » et « suis rentrée » sont des temps composés

LE PRÉSENT DES VERBES DU 1er ET 2e GROUPES

Conjugue les verbes au présent :

Il (caresser) le chat.
Nous (rincer) la vaisselle.

caresse / rinçons

LE PRÉSENT DES VERBES DU 1er ET 2e GROUPES

Conjugue les verbes au présent :

Tu (obéir) à ta maman.
Vous (réunir) toute la famille.

obéis / réunissez

LE PRÉSENT DES VERBES ÊTRE ET AVOIR

Conjugue les verbes être et avoir au présent :

Je …. très heureux de te voir.
On … des voisins qui … charmants.

suis / a / sont

LE PRÉSENT DES VERBES ÊTRE ET AVOIR

Conjugue le verbes être au présent à toutes les personnes :

Je suis – tu es – il/elle/on est – nous sommes – vous êtes – ils/elles sont

LE PRÉSENT DES VERBES DU 3e GROUPES

Conjugue les verbes au présent :

Partir Je …
Faire Nous…

pars / faisons

LE PRÉSENT DES VERBES DU 3e GROUPES

Indique la valeur du présent pour le verbe souligné
(maintenant - habituellement)
Il <u>écrit</u> un message.

maintenant

L'IMPARFAIT

Comment s'écrivent les verbes en -ier aux deux premières personnes du pluriel ?

Avec 2 i. Ex : vous criiez

L'IMPARFAIT

Comment s'écrivent les verbes en -yer aux deux premières personnes du pluriel ?

Avec y+ i. Ex : nous voyions

LE PASSÉ SIMPLE

Le passé simple exprime un fait du passé de longue durée.

VRAI ou FAUX ?

FAUX: le passé simple exprime un fait du passé de courte durée et qui s'est passé à un moment précis.

L'IMPÉRATIF

A l'impératif, le verbe est conjugué à combien de personnes ?

3 personnes : la 2e personne du singulier, la 1ère et la 2e personne du pluriel

LE FUTUR

Quelles sont les terminaisons des verbes du 1er groupe conjugués au futur ?

-erai / -eras / -era / -erons / -erez / -eront

LE PASSÉ COMPOSÉ

Comment est formé le passé composé ?

Il est formé de l'auxiliaire être ou avoir au présent de l'indicatif et du participe passé du verbe conjugué.

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

VOCABULAIRE

LE DICTIONNAIRE

Qu'est qu'un dictionnaire ?

C'est un recueil de mots classés par ordre alphabétique.

LE DICTIONNAIRE

À quoi sert un dictionnaire ?

Il renseigne sur la définition précise d'un mot en donnant un exemple, son orthographe, sa nature, sa classe, son genre et ses différents sens éventuels

SENSATIONS,
JUGEMENTS ET ACTIONS

Une sensation est une impression que l'on ressent par l'intermédiaire des sens.

VRAI ou FAUX ?

Vrai

SENSATIONS,
JUGEMENTS ET ACTIONS

Les jugements sont liés à ce que l'on pense : ils dépendent de l'éducation, de la morale....

VRAI ou FAUX ?

Vrai

LES SYNONYMES
ET LES CONTRAIRES

Quelle est la différence entre les synonymes et les contraires ?

Les synonymes sont des mots qui ont à peu près le même sens. Les contraires sont des mots de sens opposé.

LES SYNONYMES
ET LES CONTRAIRES

Quel est le contraire du mot en gras ?

Prisonnier : libre, captif

captif

LES SYNONYMES
ET LES CONTRAIRES

Voici 3 autres synonymes du mot « odeur » : le fumet, l'arôme, le bouquet.
Choisi le plus précis pour remplacer le mot « odeur » :

L'odeur de ce café me réveille.

l'arôme.

LES SYNONYMES
ET LES CONTRAIRES

Quel est le synonyme du mot en gras ?

Ardu : difficile, facile

difficile

LE SENS DES MOTS

Un terme générique permet de regrouper les mots et d'en donner le sens général.

VRAI ou FAUX ?

Vrai

LE SENS DES MOTS

Retrouve le terme générique de la liste de mots suivante.

La fourmi, la guêpe, la sauterelle, la mouche, le papillon, le grillon

Les insectes

LE SENS DES MOTS

Combien de niveau de langage existe-t-il ? Nomme-les.

3 : le langage courant, le langage familier et le langage soutenu

LE SENS DES MOTS

Lequel de ces mots est du langage familier ?

La voiture / La bagnole

La bagnole

FAMILLE DE MOTS
PRÉFIXES, SUFFIXES

Écris le préfixe qui convient pour former le contraire :

…. obéir / ….honnête

Désobéir - Malhonnête

FAMILLE DE MOTS
PRÉFIXES, SUFFIXES

Quel est le nom et l'adjectif qualificatif de la même famille que :

appauvrir

Nom : pauvreté / adj. qual. : pauvre

FAMILLE DE MOTS
PRÉFIXES, SUFFIXES

Trouve l'intrus :

Ami, amical, amitié, amiral, amicalement

amiral

FAMILLE DE MOTS
PRÉFIXES, SUFFIXES

Quel est le radical du mot :

froideur

froid

3e BONUS !!

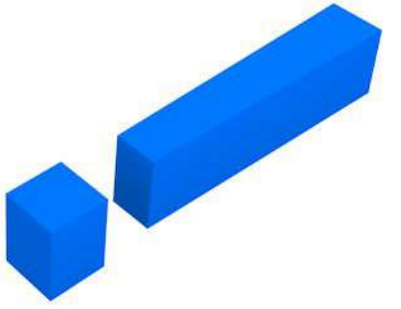
Oui !! Vous ne rêvez pas !! Nous allons vous offrir un 3e bonus !

Nous vous offrons en exclusivité un échantillon des cartes-questions que nous proposons dans notre boutique.

En effet, nous avons transformé tout **le programme du CP en cartes-questions** pour les matières suivantes : français, mathématiques, découverte du monde et anglais.

Il y a en tout **234 cartes que nous avons réparties sur 3 périodes** (soit 3 trimestres) afin de faciliter la progression de l`enfant.

Cet échantillon vous donnera un aperçu de ces cartes.



Voici ton échantillon de cartes-questions en français.

1) Coupe en suivant les pointillés
2) Plie et colle afin d'obtenir une carte recto/verso

CP

Le programme

Français

en questions !

Français

Dans quel mot n'entends-tu pas le son [a] ?

Réponse : Dans le mot échelle

Français

Complète les mots avec la syllabe qui convient

beu teu peu

un cam....r du ....rre des chan....rs

Réponse : un campeur, du beurre, des chanteurs

Français

Vrai ou faux :

1) tu entends [d] dans **chaud**
2) tu vois **d** dans **renard**
3) tu entends [d] dans **guirlande**
4) la lettre **d** est la 4e lettre de l'alphabet

Réponse : 1) faux 2) vrai 3) 4)

Voici ton échantillon de cartes-questions en mathématiques.

1) Coupe en suivant les pointillés
2) Plie et colle afin d'obtenir une carte recto/verso

CP

Mathématiques

Le programme en questions !

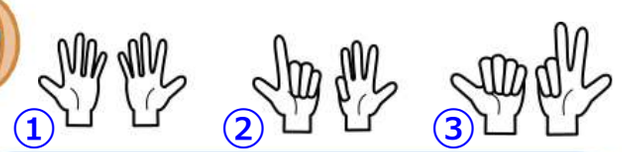
Apprendre-par-le-jeu.com
La clé des apprentissages scolaires

Mathématiques

Combien comptes-tu de doigts ?

Relie comme il convient :

A 6 B 4 C 10



Réponse : A/2 B/3 C/1

CP

Mathématiques

Le programme en questions !

Apprendre-par-le-jeu.com
La clé des apprentissages scolaires

Mathématiques

Trouve l'intrus :

6+4 6+4 9+1 2+8 5+4 5+5 3+7

Réponse : L'intrus est : 5+4 car ça fait 9 et non 10 comme toutes les autres additions

CP

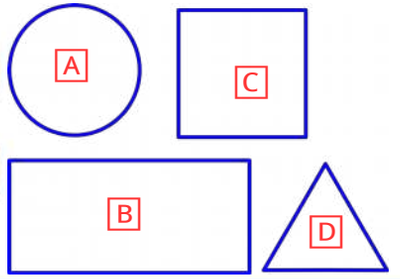
Mathématiques

Le programme en questions !

Apprendre-par-le-jeu.com
La clé des apprentissages scolaires

Mathématiques

Relie comme il convient :



1) triangle
2) cercle
3) carré
4) rectangle

Réponse : 1/D 2/A 3/C 4/B

Voici ton échantillon de cartes-questions Questionner le monde.

1) Coupe en suivant les pointillés
2) Plie et colle afin d'obtenir une carte recto/verso

CP

Questionner le monde

Le programme en questions !

Questionner le monde

De quoi ont besoin les plantes pour bien grandir ?

Réponse : Les plantes ont besoin d'un sol dans lequel elles puisent leur nourriture, de lumière et de chaleur, de l'eau et de l'air.

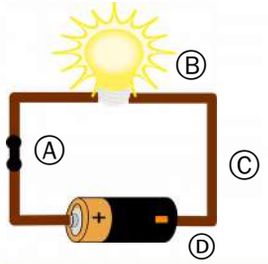
CP

Questionner le monde

Le programme en questions !

Questionner le monde

Relie comme il convient :



① ampoule
② fils électriques
③ pile
④ interrupteur

Réponse : 1/B 2/C 3/D 4/A

CP

Questionner le monde

Le programme en questions !

Questionner le monde

À quoi sert un plan ?
Trouve l'intrus :

a) à se situer dans un lieu
b) à éviter de se perdre
c) à savoir ce que tu fais demain

Réponse : L'intrus est le c)

Voici ton échantillon de cartes-questions en anglais.

1) Coupe en suivant les pointillés
2) Plie et colle afin d'obtenir une carte recto/verso

CP Le programme Anglais en questions !

CP Le programme Anglais en questions !

CP Le programme Anglais en questions !

Anglais

Quelle est la couleur de chaque ballon ? Relie comme il convient :

① red ② blue ③ green ④ orange ⑤ yellow

Réponse : A/4 B/5 C/2 D/1 E/3

Anglais

De quelle couleur est la voiture de la maman de Zoé ?

a) red
b) purple
c) blue

Réponse : b) purple, qui veut dire violet, pourpre

Anglais

How many flowers do you see ?
(Combien vois-tu de fleurs ?)

a) I see one flower
b) I see five flowers
c) I see three flowers

Réponse : c) I see three flowers (je vois trois fleurs)

À VOUS DE JOUER !

Et voilà !

Vous avez à présent toutes les cartes en mains, si on peut dire !

ALORS MAINTENANT, QUEL EST LE JEU QUE VOUS ALLEZ DÉTOURNER ? Il ne vous reste plus qu'à vous lancer...

Cette œuvre est diffusée sous licence creative common 4.0 : Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) .
Vous êtes autorisé à diffuser gratuitement ce livret autour de vous, sur votre blog, votre site web, à condition de ne pas le modifier, et de citer l'auteur : apprendre-par-le-jeu.com et d'inclure un lien vers apprendre-par-le-jeu.com. Mais vous n'êtes pas autorisés à le vendre, ce qui constituerait une contrefaçon du droit d'auteur, punie par la loi.