

LA COMMUNICATION ORALE

Jeu des homonymes

INTENTIONS

- Développer le vocabulaire de base (dire).
- Développer la communication spontanée.
- Faire vivre une expérience d'apprentissage ludique.

OUTILS D'ANIMATION

- Des objets qui représentent les mots (réponses) et des objets supplémentaires variés
- Fiche d'énoncés avec réponses

DÉMARCHE

- 1) Tu étales les objets sur une table ou tu les places au centre d'un cercle.
- 2) Tu demandes aux élèves de s'installer autour des objets.
- 3) Tu lis un énoncé et les élèves essaient de trouver l'objet qui représente l'énoncé, par exemple, pour l'énoncé « Signe de détresse » l'objet à récupérer est le tampon à récurer S.O.S.
- 4) L'objet qui représente l'énoncé est retiré de la table et tu poursuis avec un autre énoncé.
- 5) Tu continues de cette façon jusqu'à ce que tous les énoncés soient lus.

TEMPS PRÉVU :

10 à 15 minutes

RETOUR

Questions à poser aux élèves :

Comment as-tu trouvé le jeu?

Est-ce que le jeu devenait plus facile à mesure qu'on le jouait? Pourquoi?

Est-ce que tu peux penser à d'autres énoncés et à d'autres objets qu'on pourrait utiliser pour le jeu?

Conclusion :

Cet exercice permet à l'élève de développer son écoute active et son vocabulaire de base (*dire*) par l'entremise du jeu.

Il faut s'assurer que ce jeu ne devienne pas une compétition mais plutôt une collaboration entre les élèves pour trouver les objets représentant les énoncés. Pour cette raison, le jeu ne demande pas que la personne qui trouve la réponse ramasse l'objet, mais plutôt que l'objet soit retiré et que le jeu se poursuive en collaboration. En évitant la compétition, tu permets à tous les élèves de se sentir compétents et tu évites que certains élèves refusent de jouer.

Jeu des homonymes

#	Énoncé	Objet
1	Appel de détresse	S.O.S
2	Mode de cuisson pour les oeufs	Miroir
3	Cri de douleur	Ail
4	Nom commun qui s'apparente aux OVNI	Soucoupe
5	Il guide les navires pendant la nuit	Fard
6	Dans la vie, il y a des hauts et des...	Bas
7	Sert à fabriquer des chapeaux	Paille
8	Se produit aux heures de pointe	Bouchon
9	Instrument de musique	Trombone
10	Au baseball, coup frappé très haut	Chandelle
11	Contraire à la vertu	Vis
12	Sert de siège au cavalier	Sel
13	On le fête en même temps que la Reine	Dollar
14	En bas de zéro	Gel
15	Elles tombent à l'automne	Feuille
16	Beaucoup d'adolescents en ont	Bouton
17	Ce que font les gens qui attendent leur tour	Fil
18	Elle guide les voyageurs	Carte
19	Cela me fait comme un...	Gant
20	Race de chien	Boxer

*** Ajouter d'autres objets, p. ex., allumette, balle, épingle... pour rendre le jeu plus intéressant.