

LA COMMUNICATION ORALE

Scattergories

INTENTIONS

- Développer le vocabulaire de base ([dire](#)).
- Développer l'écoute active.
- Développer la communication spontanée.
- Faire vivre une expérience d'apprentissage ludique.

OUTILS D'ANIMATION

- 1 fiche-catégories
- Un sac contenant toutes les lettres de l'alphabet pour chaque groupe

DÉMARCHE

- 1) Tu divises les élèves en groupes de 4 à 5 personnes.
- 2) Tu distribues un sac de lettres à chaque groupe.
- 3) Tu expliques que les groupes seront responsables de trouver un mot qui correspond à la catégorie donnée, pour chacune des lettres de l'alphabet, et ce, le plus rapidement possible. Tu permets à chaque groupe de sacrifier 3 lettres qu'ils trouvent trop difficiles pour la catégorie proposée.
- 4) Tu t'assures que les élèves débutent l'exercice assis et tu expliques qu'une fois qu'elles et qu'ils auront terminé, toute l'équipe devra se lever.
- 5) Tu commences avec la première catégorie trouvée sur la fiche-catégories et tu l'annonces à haute voix à l'ensemble du groupe.
- 6) Tu observes les groupes au travail et une fois quelques groupes debout, tu t'assures que tout le monde arrête l'exercice.

N.B. : Il est important d'arrêter l'exercice avant qu'il ne reste qu'une seule équipe afin de ne pas créer un contexte de compétition et/ou de perdants. L'exercice pourrait aussi être fait avec toute la classe au lieu de former des groupes.

- 7) Tu demandes à haute voix les réponses de tous les groupes afin de recenser les réponses possibles.

8) Tu poursuis le jeu avec la deuxième catégorie et ainsi de suite.

TEMPS PRÉVU : 20 à 30 minutes

RETOUR

Conclusion :

Cet exercice permet à l'élève de développer son vocabulaire de base (*dire*) en s'exprimant de façon spontanée par l'entremise du jeu. L'utilisation du jeu ludique incite l'élève à participer plus facilement, développe chez lui le goût de s'amuser en français et lui donne un sentiment de compétence.

De plus, l'exercice porte sur trois forces d'apprentissage, soit le visuel des lettres, le kinesthésique de la manipulation des lettres et l'auditif des mots dits au cours de l'exercice.

Scattergories: Fiche-catégories de l'animateur

1. Villes en Ontario
2. Pays
3. Chaînes de restaurants-salles à dîner (ex : Kelsey`s)
4. Outils de construction
5. Prénoms de garçons
6. Choses à faire pendant l`été
7. Chaînes de restaurants de malbouffe (ex : Burger King)
8. Équipes sportives professionnelles
9. Noms d'écoles (ne peuvent pas contenir SAINT ou SAINTE)
10. Prénoms de filles
11. Choses trouvées sur une carte routière
12. Chanteuses/chanteurs ou groupes francophones
13. Magasins de modes
14. Modèles d`automobiles
15. Choses typiquement canadiennes
16. Vedettes de cinéma
17. Emplois / carrières
18. Titres de chansons francophones
19. Fruits et/ou légumes
20. Choses que l`on retrouve dans une école
21. Marques de gommes à mâcher ou de bonbons
22. Parfums (ex : Homme de Christian Dior)
23. Faune et/ou flore
24. Saveurs de crème glacée
25. Céréales
26. Fournisseurs d`aliments (ex : Heinz)
27. Animaux (reptiles, mammifères, insectes, amphibiens, oiseaux, poissons, etc.)
28. Endroits célèbres dans le monde (ex : la Tour Eiffel)
29. Sports
30. Émissions de télévision, films, courts métrages, etc.