

# JEU DE MEMORISATION DU LEXIQUE

## RÈGLES DU JEU

Ce jeu se déroule autour d'une **table ronde**, avec au maximum 7 élèves.

Matériel : des étiquettes-mots à mémoriser (mots irréguliers, mots difficiles de la future dictée...), un dé à 6 faces colorées (ou à points), une piste (boîte), une ardoise et un feutre.

L'enseignante désigne l'élève qui commence : il prend la piste et le dé, deux autres élèves à sa droite, un sur deux, prennent l'ardoise et la règle du jeu. Puis on tourne dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

L'enseignante montre une étiquette-mot : les élèves ont **15 secondes** pour en mémoriser l'orthographe en l'observant (on peut formuler des remarques sur ce qui est difficile) puis elle la retourne.

Un élève jette alors **le dé à 6 faces** colorées et doit répondre à la **consigne** correspondante, lue par l'élève qui tient la règle du jeu. L'élève qui tient l'ardoise **note** la réponse du joueur. Les élèves valident ensemble par comparaison à l'étiquette-mot.

Si un élève fait une erreur, il essaie de se corriger, sinon c'est le voisin qui essaie de donner la réponse et ainsi de suite jusqu'à ce que la réponse soit correcte. Puis la piste du dé, la règle du jeu et l'ardoise se décalent d'un cran à gauche et l'élève suivant jette le dé.

**Aide fournie : liste des voyelles et liste des consonnes**

Consignes pour chaque face du dé :

1 	Épelle le mot <b>à l'endroit</b> .
2 	Épelle <b>les voyelles</b> du mot <b>à l'endroit</b> .
3 	Épelle le mot <b>à l'envers</b> .
4 	Épelle <b>les consonnes</b> du mot <b>à l'endroit</b> .
5 	Épelle le mot <b>à l'endroit</b> .
6 	Épelle le mot <b>à l'envers</b> .

Ce jeu est inspiré du jeu MOV (mémoire orthographique visuelle) créé par Rémi Samier, orthophoniste.