

Fiche Activité 4

Unanimo des fruits et légumes

Parcours 2

Le vocabulaire des cinq sens

TITRE ET NUMÉRO DE L'ACTIVITÉ

Activité 4 : Unanimo des fruits et légumes.

PARCOURS LIÉ

Parcours 2 : Le vocabulaire des cinq sens.



DURÉE

30 minutes.

CYCLES

Cycles 2 et 3.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Mobiliser des mots en fonction des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire.

ORGANISATION ET MODALITÉS

En équipe.

MATÉRIEL CLASSE/ÉLÈVE

- Liste du vocabulaire utilisé lors des précédentes activités sur les cinq sens.
- Cartes des fruits et légumes.
- Fiches réponses et stylo.

DÉROULÉ DÉTAILLÉ DE L'ACTIVITÉ

2

L'enseignant peut consulter la [fiche pédagogique du jeu](#).

L'enseignant peut consulter la [règle du jeu en vidéo](#).

Phase 1 : réactivation du vocabulaire vu et utilisé lors des précédentes activités

Un mot issu des répertoires lexicaux constitués est choisi. Les élèves indiquent le sens correspondant à l'aide d'étiquettes ou sur leurs ardoises ou bien encore via une application de sondage anonyme, qui permet à l'enseignant de projeter les résultats.

Ci-dessous, un exemple réalisé avec l'outil [Digistorm de La Digitale](#).

The screenshot shows a digital poll interface. At the top, there is a header with the ID '5925337' and icons for settings, user, and power. Below the header, the text 'Question 1 / 2' is displayed. The main question is 'A quel sens correspond le mot cité ?'. There are four options, each in a rounded rectangular box with a lettered circle on the left and a count/percentage on the right:

- A La vue (0 personnes, 0%)
- B Le toucher (0 personnes, 0%)
- C L'odorat (0 personnes, 0%)
- D Le goût (0 personnes, 0%)

At the bottom of the poll area, there is a blue button labeled 'SUIVANT'. Below the poll area, there is a navigation bar with icons for a group of people (1), a camera, a bar chart, and a dark button labeled 'QUITTER'.

Phase 2 : présentation et mise en place du jeu

La règle du jeu est expliquée à partir d'un exemple. L'enseignant ou un élève pioche une carte représentant un fruit ou un légume et la montre à tous. Chaque équipe doit alors trouver entre 4 et 8 mots que lui inspire le fruit ou le légume représenté et doit les écrire sur la fiche-réponse. À l'issue de chaque manche, les mots de chaque équipe sont répertoriés. Chaque mot rapporte le nombre de points égal au nombre d'équipes l'ayant écrit.

L'équipe qui remporte le plus de points gagne la partie.

Les élèves sont répartis équitablement en équipes de 3 à 5 joueurs. Les fiches-réponses sont distribuées.

S'assurer, par un exemple, que le jeu est bien compris.

Phase 3 : mise en œuvre du jeu

L'enseignant écrit au tableau tous les mots proposés par les élèves, en indiquant pour chaque mot le nombre d'équipes l'ayant choisi.

CRITÈRES DE RÉUSSITE ET GAIN

Chaque élève remporte la vignette de l'activité.

3

COMPLÉMENTS

Variantes

Le nombre de mots à trouver peut être réduit, notamment au CP.

Le jeu peut se jouer en plusieurs manches le même jour ou sous forme de rituel de plusieurs manches étalées dans le temps. Il est possible de valoriser les mots originaux donnés par un seul élève. L'enseignant peut alors vérifier, avec les élèves, le lien réel entre le mot proposé et le fruit ou le légume à décrire.

AUTEURS

- Matthieu Boucher.
- Valérie Colle.

DOCUMENTS POUR LA CLASSE

(Jeu de cartes à télécharger)

DOCUMENTS POUR LES ÉQUIPES

(pour 4 mots)

| Équipe: | |
|--------------------|-------|
| Fruit ou légume: | |
| Mots | Score |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Score total | |

Adapter le nombre de lignes pour 5, 6, 7 ou 8 mots.

Une version numérique avec l'application [Woodlap](#) est aussi envisageable (exemple ci-dessous).

Unanimo des fruits et des légumes

1 Equipe 1

- orange
- doux
- sucré
- croquant

2 Equipe 2

- orange
- Allongé

3 Equipe 3