

Le Jeu VOC-INDICES: Un bon moyen pour s'approprier le vocabulaire en classe de science et technologie

PAR FIKRY RIZK

Vous voulez que vos élèves s'approprient le vocabulaire relatif aux concepts que vous enseignez?

Je vous propose un jeu simple et très efficace. Ce jeu, très apprécié des élèves, permet à l'enseignant de cibler ses interventions, de mettre ses élèves en action et de créer un bon climat de classe. Cette activité peut être adaptée à tous les niveaux, du primaire à l'université. De plus, préparer le jeu Voc-indices demande peu de temps et ne nécessite aucun matériel spécialisé. Le témoignage* de ma collègue Josée Monet, enseignante de sciences au secondaire, est révélateur!

Bénéfices du jeu:

Ce jeu permet à l'élève de s'approprier le vocabulaire lié aux concepts qu'il a vu lors de ses apprentissages. Lorsqu'un élève prépare ses indices pour faire deviner son mot, il fait une recherche et des liens qui favorisent grandement la compréhension des concepts.

L'élève qui essaie de deviner un mot pendant le jeu, fait appel à ses connaissances et aux liens nécessaires qui l'amèneraient au mot recherché. Chaque élève demeure très attentif aux indices et réponses données par ses collègues.

Pendant le jeu, l'enseignant observe ses élèves et constate quels mots ou quels concepts méritent une mise au point après le jeu. L'enseignant voit aussi quels élèves ont besoin de soutien ultérieurement. Ce jeu lui permet de faire une évaluation formative dont les élèves sont les principaux acteurs.

But du jeu:

Le joueur gagne des points en faisant deviner un mot (inscrit sur la carte-mot) à un autre élève, le plus rapidement possible, à l'aide des indices les plus pertinents. Le pointage sera plus élevé si peu d'indices ont été donnés.

Nombre de joueurs

Il faudra diviser le groupe-classe en deux ou trois sous-groupes de quatre à dix joueurs chacun.

Durée du jeu:

Selon le nombre de mots à être révisés ou à s'approprier, de vingt à quarante minutes, incluant le temps de préparation des joueurs pour choisir leurs indices.

Matériel:

Un paquet de cartes-mot (approximativement 5 cm x 10 cm) par groupe de joueurs. Ces cartes peuvent être imprimées et découpées à partir d'un tableau complété dans un logiciel de traitement de texte.

Chaque carte contient un mot de vocabulaire lié aux concepts étudiés précédemment. Il peut s'agir de mots de vocabulaire de base ou spécifiques au sujet étudié. Le nombre de cartes est très variable. Entre quinze et vingt cartes par groupe de joueurs convient habituellement.

Préparation du jeu:

1. L'enseignant ou les joueurs forment des groupes de 4 à 10 joueurs (de préférence six joueurs par groupe). Ici l'hétérogénéité n'est pas nécessaire.
2. Les cartes étant retournées, chaque joueur pige deux cartes et les garde à l'abri des regards.
3. Chaque joueur prépare une liste de quelques indices pour chacun de ses mots. Ceci peut se faire en travail personnel à la maison, en classe ou au début du jeu.

Pour cela, il peut utiliser le dictionnaire, ses notes de cours ou son manuel. Les élèves plus forts peuvent être mis au défi en retirant ce dernier « privilège ».

Règles du jeu:

1. Les joueurs conviennent d'une façon de désigner la personne qui commence.
2. Le joueur dont c'est le tour s'adresse à son voisin de gauche et lui donne un indice (voir plus bas les critères pour les indices) pour faire deviner son mot.
3. Si le mot est deviné, les deux joueurs gagnent 50 points.
4. Si le mot n'a pas été deviné, le joueur donne un autre indice à son deuxième voisin de gauche (on suit le sens des aiguilles d'une horloge). Si le mot est deviné, chacun gagne 45 points.
5. Si le mot n'a pas été deviné, le joueur donne un troisième indice au prochain voisin, etc.
6. On peut réutiliser un indice, si on croit que c'est le plus pertinent.
7. Les joueurs ne peuvent pas poser de questions ni faire des gestes.
8. La fin du jeu a lieu lorsque le temps alloué au jeu est écoulé.
9. L'enseignant dévoile le gagnant de chaque équipe.

Critères pour le choix des indices:

1. Les indices sont choisis par le joueur de façon à faire deviner son mot le plus rapidement possible.
2. Les indices sont formés d'un seul mot et donnés un à la fois à chaque joueur.

3. Le mot-indice ne peut être un mot de la même famille que le mot à faire deviner.
4. Le mot-indice ne peut être un nom propre ou une marque de commerce.
5. On peut dire le nombre de mots à faire deviner, seulement lorsque la carte-mot contient plus d'un mot ou une expression.
6. Aucun joueur ne peut intervenir lorsque ce n'est pas son tour.

Tableau des points:

| Indice | Points gagnés par chacun des deux joueurs |
|-------------------------------------|---|
| Après le 1 ^{er} indice | 50 points |
| Après le 2 ^e indice | 45 points |
| Après le 3 ^e indice | 40 points |
| Après le 4 ^e indice | 35 points |
| Après le 5 ^e indice etc. | 30 points etc. |

Exemple: Si le mot à faire deviner est *Éprouvette*.

| Indices donnés par le joueur | Réponses | Pointage |
|--|---|--|
| 1er indice : Tube | Le voisin répond : Tuyau | Aucun point |
| 2 ^e indice : Verre | Le deuxième voisin répond : Compte-gouttes | Aucun point |
| 3 ^e indice : Cylindrique | Le troisième voisin répond : Éprouvette | Le joueur et son 3 ^e voisin gagnent chacun 40 points. |

Exemple de 10 cartes-mot (tableau à découper), en modèle réduit ici:

| | | | | |
|-------|------------------|-----------------|---------|----------|
| Acide | H ₂ O | Mélange | Alliage | Homogène |
| Masse | Hétérogène | Cylindre gradué | Base | Volume |

* Témoignage de Josée Monet, enseignante de science et technologie au secondaire:

« À chaque fin de module, ou de chapitre, je planifie une révision avec le *Jeu des indices* (renommé récemment le jeu VOC-INDICES).

Les élèves se laissent "prendre au jeu", s'approprient de nouveaux termes et de nouvelles notions pour en faire des liens durables et manifestent un grand intérêt. J'observe chacune des équipes et, à chaque fois, j'y retrouve des discussions sérieuses ou cocasses, parsemées de moments de fous rires et anecdotiques. Les élèves en redemandent à chaque révision et j'en suis toujours enthousiasmée. »