

BOOM ! des mots-outils



Listes
1.2.3

Listes
4.5

Listes
6.7

Listes
8.9

Listes
10.11

1) Jeu de base

Un élève (ou la maîtresse au début) pioche une carte BOOM au hasard. Il lit le mot-outil, le fait épeler/écrire à un autre élève. Si le mot est correctement épelé/écrit, la carte est gagnée. Autrement, la carte retourne dans la pioche et l'adversaire ne marque pas de point. Puis les rôles s'inversent : le piocheur devient joueur. Chaque fois qu'une carte BOOM est piochée, le piocheur perd toutes les cartes amassées jusque là : pas de chance ! Lorsque la pioche est épuisée, celui ou celle qui a amassé le plus de cartes gagne la partie.

2) Variante

On retire les cinq cartes BOOM. On affiche les visages de Ludo et de la maîtresse au tableau. Le jeu devient coopératif : tous les élèves sont dans la même équipe. Chaque fois qu'un mot est mal épelé/écrit, la maîtresse marque un point. Chaque fois qu'un mot est correctement épelé/orthographié, Ludo marque un point. Les élèves gagnent la partie si, à épuisement de la pioche, Ludo réussit à avoir plus de points que la maîtresse.

Remarque : tout comme le jeu du "Cheese", il faudra un joueur "lecteur" pour arbitrer la partie si la maîtresse n'est pas disponible. Si les élèves ne se mettent pas d'accord, ils peuvent demander vérification à la maîtresse du mot pioché.





c'est



une



du



je



des



à



la



moi



on



le



il y a



ou



les



qui



et



un



de



est



c'est



au



par



dans



lui



avec



mais



ses



en



mon



car



ne



en



parce que



au



ne



pour



lui



ses



plus



il



car



pas



elle



parce que



ne plus



parce qu'il



pour



ne pas



parce qu'elle



par



toujours



plus



avec



entre



pas



ne plus



parce qu'il



sur



ne pas



parce qu'elle



sans



toujours



sa



tous



entre



son



tout



il



si



toute



elle



sous



ma



mes



sans



notre



sa



tous



leur



son



tout



avant



si



toute



après



Sous



ma



assez



sur



mes



quand



aussi



avant



aussitôt



après



n'est pas



assez



n'est plus



quand



notre



aussi



leur



aussitôt





BOOM ! des mots-outils



Listes
12.13

Listes
14.15.16

Listes
17.18

Listes
19.20.21

1) Jeu de base

Un élève (ou la maîtresse au début) pioche une carte BOOM au hasard. Il lit le mot-outil, le fait épeler/écrire à un autre élève. Si le mot est correctement épelé/écrit, la carte est gagnée. Autrement, la carte retourne dans la pioche et l'adversaire ne marque pas de point. Puis les rôles s'inversent : le piocheur devient joueur. Chaque fois qu'une carte BOOM est piochée, le piocheur perd toutes les cartes amassées jusque là : pas de chance ! Lorsque la pioche est épuisée, celui ou celle qui a amassé le plus de cartes gagne la partie.

2) Variante

On retire les cinq cartes BOOM. On affiche les visages de Ludo et de la maîtresse au tableau. Le jeu devient coopératif : tous les élèves sont dans la même équipe. Chaque fois qu'un mot est mal épelé/écrit, la maîtresse marque un point. Chaque fois qu'un mot est correctement épelé/orthographié, Ludo marque un point. Les élèves gagnent la partie si, à épuisement de la pioche, Ludo réussit à avoir plus de points que la maîtresse.

Remarque : tout comme le jeu du "Cheese", il faudra un joueur "lecteur" pour arbitrer la partie si la maîtresse n'est pas disponible. Si les élèves ne se mettent pas d'accord, ils peuvent demander vérification à la maîtresse du mot pioché.





aujourd'hui



que



de moins
en moins



dehors



maintenant



suffisamment



dedans



alors



heureusement



très



bien



grâce à...



trop



tout à coup



plein de...



pendant



de plus en
plus



tard



quoi



auprès de...



parmi



hélas



comme



c'est-à-dire



finalement



mieux



ceci



plutôt



autre



celle



à côté de...



quel/quelle



celle-ci
celle-là



près de...



une fois



celui



celui-ci
celui-là



demain



aucun



soudain



devant



chacun



sauf



derrière



hier



déjà



chez



hors



dessus



ainsi



beaucoup



depuis



autant



combien



comment



ensemble



jusqu'à
jusqu'au



contre



ici



jamais



encore



j'ai



toujours



enfin



je suis



entre



jusque



ensuite



jusqu'ici

