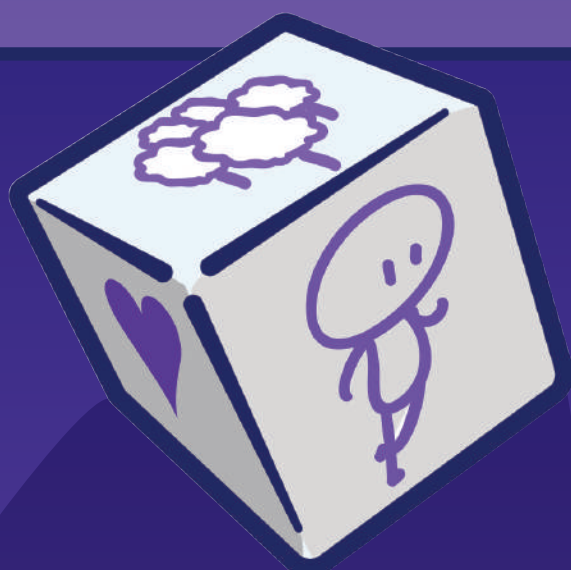


Livret de l'enseignant & feuillets d'exercices de l'élève - Tome 1



i M A G I D É S

Laissez parler votre imagination...











































































Bienvenue dans le livret pédagogique Imagidés

Ce livret de l'enseignant et feuillets d'exercices de l'élève vous permettra d'utiliser le plein potentiel des dés, dans le cadre d'activités motivantes ne requérant que peu d'intervention de la part de l'encadrant : le livret fournit une multitude d'exemples permettant aux élèves de se lancer facilement.

Les exercices sont classés par ordre alphabétique plutôt que par difficulté croissante, et nous vous invitons à jongler entre les exercices en fonction du niveau de vos élèves. Ainsi, le livret de l'enseignant a pour but de vous aider à adapter les exercices à votre méthode éducative tout en vous laissant la possibilité de les modifier en fonction de l'âge et du niveau de votre groupe d'élèves.

Bonne chance et amusez vous bien !

1 CIEL	2 LIEUX	3 NOUR- RITURE	4 ÉMOTIONS	5 ACTIONS	6 FANTAS- TIQUE	7 CORPS HUMAIN	8 ANIMAUX	9 LOISIRS	10 VOYAGE	11 VIE QUOTI- DIENNE	12 HISTOIRE
 Étoile	 Chemin	 Bonbon	 Amour	 Dormir	 Dragon	 Bouche	 Araignée	 Cinéma	 Avion	 Argent	 Navire
 Lune	 Forêt	 Champignon	 Colère	 Avoir une idée	 Fantôme	 Main	 Chat	 Écriture	 Mer	 Balai	 Château
 Neige	 Grotte	 Fruits	 Joie	 Marcher	 Fée	 Nez	 Cheval	 Cuisine	 Globe	 Ballon	 Dinosaure
 Pluie	 Labyrinthe	 Gâteau	 Rire	 Parler	 Loup	 Œil	 Chien	 Musique	 Horloge	 Chance	 Énigme
 Soleil	 Maison	 Légumes	 Surprise	 Penser	 Pirate	 Oreille	 Oiseau	 Bricolage	 Train	 Fleur	 Loupe
 Vent	 Montagne	 Viande	 Tristesse	 Rencontrer	 Sorcière	 Pied	 Serpent	 Art	 Voiture	 Lit	 Volcan

Contenu



	Débutants	Intermédiaires	Avancés
1 Les Allitérations	✓	✓	✓
2 Dans l'Ordre Alphabétique	✓	✓	✓
3 « Et » & « Mais »	✓	✓	✓
4 Associations d'Idées	✓	✓	✓
5 « Parce que »	✓	✓	
6 Comparer des Choses 1	✓	✓	✓
7 Comparer des Choses 2	✓	✓	✓
8 Connecter des Phrases	✓	✓	✓
9 Décrire des Choses	✓	✓	✓
10 Les Adjectifs de « Ressenti »	✓	✓	✓
11 Jeu de Devinettes	✓	✓	✓
12 Combien de Mots ?	✓	✓	✓
13 Comment va la Mémoire ?	✓	✓	
14 Je suis allé faire les courses...	✓	✓	
15 Condition et Conséquence		✓	✓
16 Ma Chambre	✓	✓	✓
17 Le Morpion	✓	✓	
18 Désigner l'intrus	✓	✓	✓
19 Les Contraires	✓	✓	✓
20 Les Pronoms	✓	✓	

Cette activité donne aux élèves l'opportunité d'étudier les sons.

Tous les thèmes Imagidés sont utilisables. Idéalement, 4 dés seront utilisés.

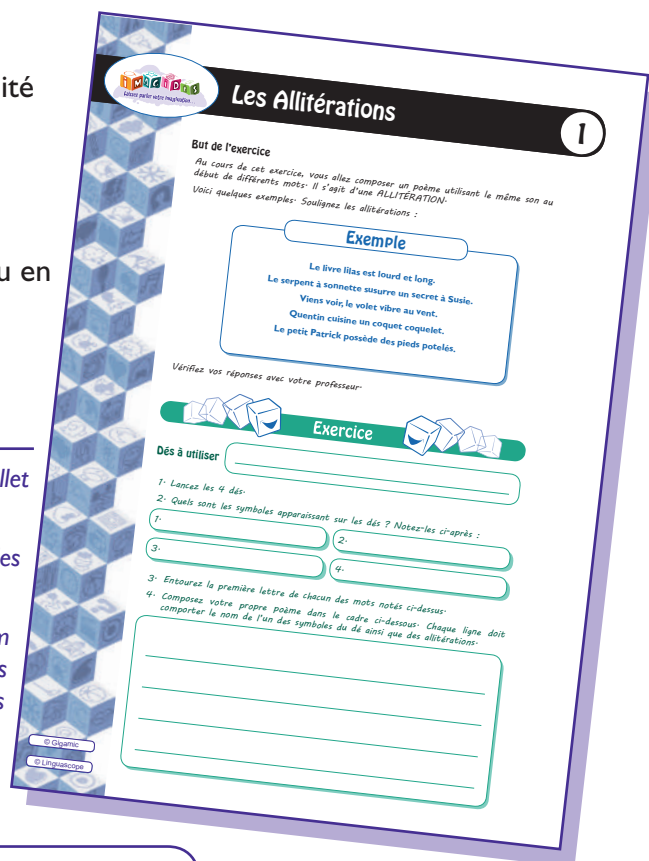
Les élèves peuvent travailler en binômes ou en petits groupes.

Exemple

Commencez par lire les exemples listés sur le feuillet d'exercice dédié aux allitérations.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples supplémentaires.

Chaque phrase d'exemple contient au minimum 4 mots pour illustrer le concept de l'allitération, mais vous pouvez demander plus ou moins de mots à vos élèves.



Dé à utiliser	Exemple
Loisirs	Le livre de lilas est lourd et long.
Animaux	Le serpent à sonnette susurre un secret à Susie.
Ciel	Viens voir, le volet vibre au vent.
Nourriture	Quentin cuisine un coquet coquelet.
Corps Humain	Le petit Patrick possède des pieds potelés.

Exercice

1. Les élèves lancent 4 dés.
2. Ils identifient alors les symboles sur les dés, les notent sur la feuille d'exercice prévue à cet effet et entourent la première lettre de chaque mot. Cette étape aidera les élèves à construire leurs phrases.
3. Les élèves doivent alors composer un poème court, composé de 4 phrases, et le noter dans l'espace prévu à cet effet sur la feuille d'exercice.

Chaque phrase aura pour thème un symbole différent.

Pour aller plus loin

Les poèmes ainsi composés pourront être saisis à l'ordinateur et mis en page de façon à être exposés. Un groupe d'élèves pourrait en faire une présentation.

Au cours de cet exercice, les élèves classeront des mots par ordre alphabétique.

Tous les thèmes Imagidés sont utilisables, assurez-vous toutefois que vos élèves connaissent le vocabulaire associé aux thèmes choisis avant de commencer.

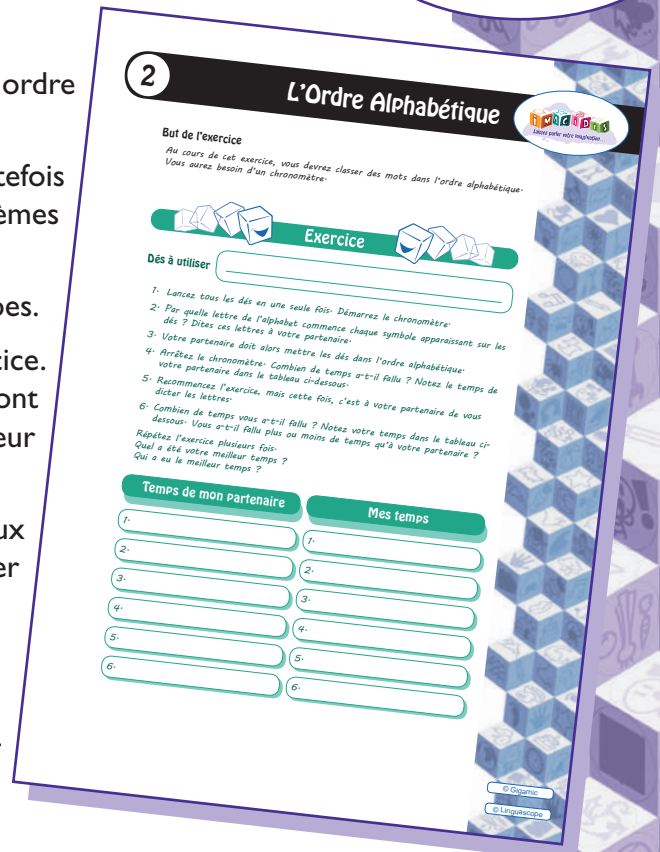
Les élèves peuvent travailler en binômes ou en petits groupes.

Ils auront besoin d'un chronomètre pour cet exercice. À chaque répétition de l'exercice, les élèves se chronométreront et noteront leur temps dans la grille prévue à cet effet sur leur feuillet d'exercice.

Vous pouvez laisser les élèves comparer leurs temps entre eux ou rendre l'exercice plus compétitif en les faisant s'affronter pour obtenir le meilleur temps.

Exercice

1. Les élèves lancent les dés et démarrent le chronomètre.
 2. Ils observent les symboles et annoncent la première lettre du mot que chaque symbole représente.
 3. Ils classent alors les dés dans l'ordre alphabétique et arrêtent le chronomètre.
 4. Ils notent le temps obtenu dans la grille prévue à cet effet sur leur feuillet d'exercice.
 5. L'exercice est répété 6 fois, chaque tour est chronométré.
 6. Les différents groupes comparent alors leurs meilleurs temps.
- Si vous mettez cet exercice en place de manière compétitive, vous pouvez récompenser le meilleur temps.



2 **L'Ordre Alphabétique**

But de l'exercice
Au cours de cet exercice, vous devrez classer des mots dans l'ordre alphabétique. Vous aurez besoin d'un chronomètre.

Exercice

Dés à utiliser

1. Lancez tous les dés en une seule fois. Démarrez le chronomètre.
2. Pour quelle lettre de l'alphabet commence chaque symbole apparaissant sur les dés ? Dites ces lettres à votre partenaire.
3. Votre partenaire doit alors mettre les dés dans l'ordre alphabétique.
4. Arrêtez le chronomètre. Combien de temps a-t-il fallu ? Notez le temps de votre partenaire dans le tableau ci-dessous.
5. Recommencez l'exercice, mais cette fois, c'est à votre partenaire de vous dicter les lettres.
6. Combien de temps vous a-t-il fallu ? Notez votre temps dans le tableau ci-dessous. Répétez l'exercice plusieurs fois. Quel a été votre meilleur temps ? Qui a eu le meilleur temps ?

Temps de mon Partenaire	Mes temps
1. _____	1. _____
2. _____	2. _____
3. _____	3. _____
4. _____	4. _____
5. _____	5. _____
6. _____	6. _____

© Gigamic
© Linguascope

Au cours de cet exercice, les élèves composeront des phrases connectées par les conjonctions de coordination « et » et « mais ».

Les élèves utiliseront 3 thèmes Imagidés au choix parmi les 12 existants.

Ils pourront travailler seuls, en binômes ou en petits groupes.

Exemple

Donnez à vos élèves un exemple de la structure de phrase que vous voulez les voir utiliser. Ils trouveront un cadre prévu pour noter cet exemple sur leur feuillet d'exercice.

Ci-dessous quelques exemples illustrant la grande variété des réponses possibles (les symboles Imagidés sont représentés en italique).



Dés à utiliser	Exemple
Voyages – Loisirs – Ciel	J'adore voyager et <i>peindre</i> , mais pas dans la <i>neige</i> .
Loisirs – Animaux - Nourriture	J'ai un <i>crayon</i> et je dessine un <i>chat</i> , mais après cela je dessinerai un <i>champignon</i> .
Les mêmes dés et images pourraient être utilisés par des élèves plus avancés pour dire :	
Voyages – Loisirs – Ciel	J'étais en train de <i>nager</i> et il a commencé à <i>neiger</i> , mais le <i>cinéma</i> était ouvert alors je m'y suis rendu.
Loisirs – Animaux - Nourriture	Si je possédais un <i>stylo</i> bleu je dessinerais un <i>chat</i> bleu, mais jamais je ne dessinerais un <i>champignon</i> bleu.

Exercice

1. Les élèves lancent les 3 dés simultanément.
2. Ils doivent ensuite composer des phrases contenant les conjonctions de coordination « et » et « mais ».
3. Ils notent alors ces phrases dans le cadre prévu à cet effet sur leur feuillet d'exercice.

La difficulté de cet exercice dépendra des thèmes que vous choisirez d'utiliser ; dans un premier temps il est conseillé d'utiliser des thèmes faciles à accorder.

Pour aller plus loin

Les élèves pourraient travailler en groupes de 3. Le premier élève démarre la phrase. Le suivant y ajoute « et » et continue la phrase. Le dernier y ajoute « mais » et termine la phrase.

Adaptez l'exercice afin de le réutiliser à différentes étapes de l'apprentissage de vos élèves, en introduisant des structures de phrases plus complexes ou de nouvelles conjonctions de coordination (ou, donc, car, ni, or).

Au cours de cet exercice, les élèves seront invités à examiner les symboles sur les dés et à exprimer ce à quoi ces symboles les font penser – en d'autres mots, à faire des associations d'idées.

Ils auront aussi l'opportunité d'explorer une langue étrangère de façon inventive.

Tous les thèmes Imagidés sont utilisables.

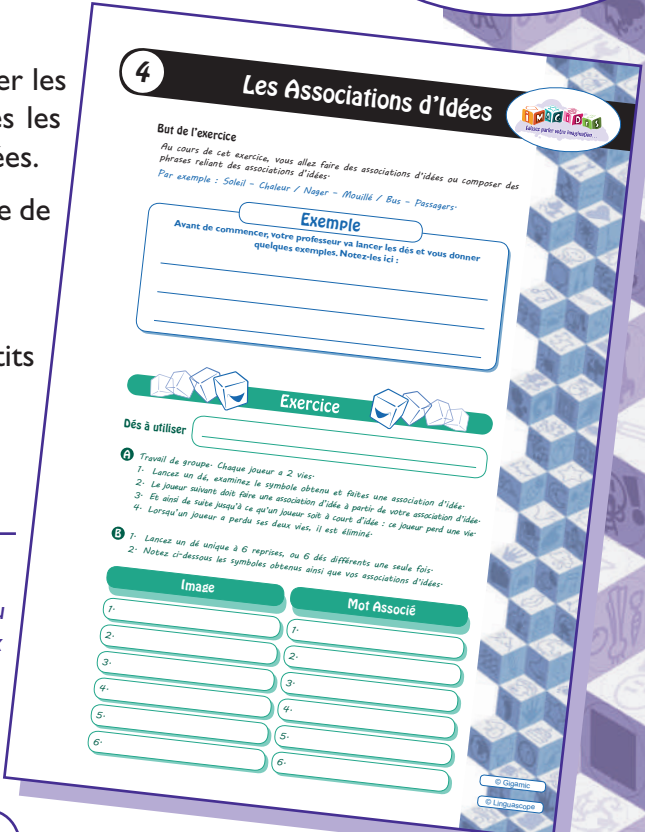
Les élèves pourront travailler seuls, en binômes ou en petits groupes.

Exemple

Commencez par lire les exemples listés sur le feuillet d'exercice dédié.

Poursuivez en donnant à vos élèves quelques exemples tirés du tableau ci-dessous. Dans la mesure du possible, donnez-leur des exemples liés aux thèmes récemment abordés en classe. Un cadre vierge est prévu sur le feuillet d'exercice pour noter les exemples. Si vous le souhaitez, vous pouvez également lancer les dés et demander des exemples à vos élèves afin de les aider à comprendre l'exercice par la pratique.

Thème	Exemple de symbole	Association d'Idées
Loisirs	Cuisine	Gâteau
Animaux	Araignée	Effrayé
Ciel	Nuage	Triste
Voyage	Avion	Vacances
Vie Quotidienne	Fleur	Nature
Nourriture	Bonbons	Collant
Histoire	Château	Roi
Corps Humain	Lèvres	Bisou
Actions	Dormir	Rêver
Émotions	Rire	Blague
Fantastique	Dragon	Feu
Lieux	Maison	Famille



4 Les Associations d'Idées

But de l'exercice
Au cours de cet exercice, vous allez faire des associations d'idées ou composer des phrases reliant des associations d'idées.
Par exemple : Soleil - Chaleur / Noyer - Mouille / Bus - Passagers

Exemple
Avant de commencer, votre professeur va lancer les dés et vous donner quelques exemples. Notez-les ici :

Exercice

Dés à utiliser

A Travail de groupe. Chaque joueur a 2 vies.
1. Lancez un dé, examinez le symbole obtenu et faites une association d'idée.
2. Le joueur suivant doit faire une association d'idée à partir de votre association d'idée.
3. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur soit à court d'idée.
4. Lorsqu'un joueur a perdu ses deux vies, il est éliminé.

B 1. Lancez un dé unique à 6 reprises, ou 6 dés différents une seule fois.
2. Notez ci-dessous les symboles obtenus ainsi que vos associations d'idées :

Image	Mot Associé
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.

© Gigamic
© Linguascope

Exercice

A.

1. Le premier joueur lance un dé, nomme le symbole puis fait une association d'idée.
2. Le joueur suivant doit faire une association d'idée sur celle du joueur précédent.
3. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur soit à court d'idées et perde une vie.
4. La partie s'arrête lorsque tous les joueurs ont perdu leurs deux vies.

B.

1. Les élèves lancent au choix : 1 dé identique 6 fois, ou 6 dés différents 1 fois.
 2. Ils notent les symboles obtenus et les associations d'idées dans le tableau prévu à cet effet.
- Notez que lancer 1 dé identique 6 fois peut s'avérer plus compliqué dans la mesure où un même symbole peut apparaître plusieurs fois et qu'il faudra donc y associer plusieurs idées différentes.

Au cours de cet exercice, on demandera aux élèves de construire des phrases autour de la conjonction « parce que ».

Tous les thèmes Imagidés sont utilisables.

Les élèves pourront travailler seuls, en binômes ou en petits groupes.

Exemple

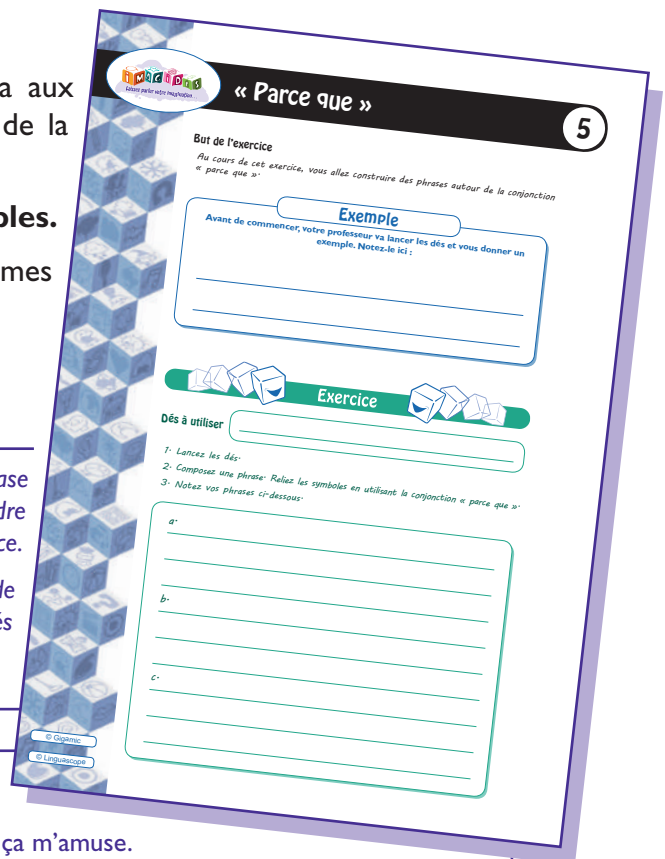
Donnez à vos élèves un exemple de la structure de phrase que vous voulez les voir utiliser. Ils trouveront un cadre prévu pour noter cet exemple sur leur feuillet d'exercice.

Ci-dessous quelques exemples illustrant la grande variété des réponses possibles (les symboles Imagidés sont représentés en italique).

Dé utilisé	Exemple
Animaux	J'aime les <i>chats</i> parce qu'ils sont doux.
Vie Quotidienne	Je joue au <i>ballon</i> parce que ça m'amuse.
Nourriture	Le petit garçon mange un <i>fruit</i> parce qu'il a faim.
Ciel	Elle ne porte pas de gilet parce qu'il fait grand soleil.
Loisirs	J'utilise un <i>crayon</i> parce que ça me permet de gommer mes fautes.
Un même exemple peut être structuré différemment :	
Animaux	J'aimerais avoir un <i>chat</i> parce qu'ils sont doux.
Vie Quotidienne	J'ai fait du <i>football</i> parce que ça m'amuse.
Nourriture	Le petit garçon va manger un <i>fruit</i> parce qu'il a faim.
Ciel	Elle ne portait pas de gilet parce qu'il y avait un grand soleil.
Loisirs	J'ai utilisé un <i>crayon</i> parce que ça me permettait de gommer mes fautes.

Exercice

1. Les élèves lancent 2 dés.
2. Ils doivent lier les deux symboles dans une phrase en utilisant la conjonction « parce que ».
3. Un cadre est prévu sur le feuillet d'exercice pour noter les réponses.



6

Comparer des Choses 1 - Les Comparatifs



Laissez parler votre imagination...

Au cours de cet exercice, les élèves construiront des phrases en utilisant des comparatifs.

Les comparatifs sont des mots utilisés pour comparer plusieurs choses entre elles.

Dans un premier temps, les élèves doivent assimiler les règles régissant les comparatifs :

Comparatif avec un nom :

Je mange **plus de** pommes que Stéphanie.
moins de
autant de

Comparatif avec un verbe :

Je travaille **plus** que Jacques.
moins
autant

Comparatif avec un adjectif :

Je suis **plus** intelligent que toi.
moins
aussi

Comparatif avec un adverbe :

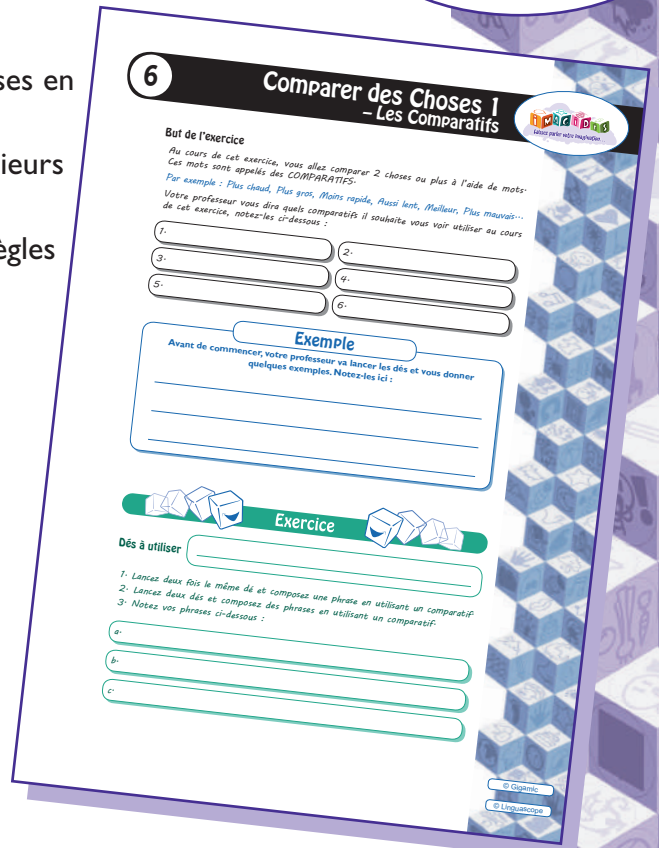
Je conduis **plus** vite que Robert.
moins
aussi

EXCEPTIONS :

- Le comparatif de supériorité de l'adjectif **bon(ne/nés/s)** est **meilleur(e/es/s)**.
Stéphanie est **meilleure** au tennis que Youssef.
- Le comparatif de supériorité de l'adjectif **mauvais(e/es)** est **pire(s)**.
Mes notes sont **pires** que celles de Stéphanie.
- Le comparatif de supériorité de l'adverbe **bien** est **mieux** (invariable).
Je travaille **mieux** que Julien.
- Le comparatif de supériorité de l'adverbe **mal** est **plus mal** (invariable).
Julien travaille **plus mal** que moi.
- Le comparatif de supériorité de l'adverbe **beaucoup** est **plus/ davantage** (invariable).
Julien travaille **plus** que moi.

Tous les thèmes Imagidés sont utilisables.

Les élèves pourront travailler seuls, en binômes ou en petits groupes.



6 Comparer des Choses 1 - Les Comparatifs

But de l'exercice
Au cours de cet exercice, vous allez comparer 2 choses ou plus à l'aide de mots. Ces mots sont appelés des **COMPARATIFS**.
Par exemple : Plus chaud, Plus vite, Moins rapide, Aussi lent, Meilleur, Plus mauvais...
Votre professeur vous dira quels comparatifs il souhaite voir utiliser au cours de cet exercice, notez-les ci-dessous :

1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____
5. _____ 6. _____

Exemple
Avant de commencer, votre professeur va lancer les dés et vous donner quelques exemples. Notez-les ici :

Exercice

Dés à utiliser _____

1. Lancez deux fois le même dé et composez une phrase en utilisant un comparatif.
2. Lancez deux dés et composez des phrases en utilisant un comparatif.
3. Notez vos phrases ci-dessous :

a. _____
b. _____
c. _____

© Gigamic
© Linguascope

Exemple

Les élèves trouveront une série d'exemples sur leur feuillet d'exercices ; vous pouvez néanmoins leur en fournir deux autres qu'ils pourront noter dans le cadre prévu à cet effet.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples dont vous pouvez vous inspirer (les symboles Imagidés sont représentés en italique).

Dés à utiliser	Exemple
Voyages – lancé deux fois	On voyage plus vite en <i>avion</i> qu'en <i>voiture</i> .
Voyages – Nourriture	Un <i>avion</i> coûte plus cher qu'un <i>bonbon</i> .
Nourriture – lancé deux fois	Les <i>fruits</i> sont meilleurs que les <i>légumes</i> .
Nourriture – Animaux	Les <i>araignées</i> sont moins agréables que les <i>bonbons</i> .
Animaux – lancé deux fois	Les <i>chats</i> sont aussi intelligents que les <i>chiens</i> .

Exercice

1. Les élèves lancent un dé à deux reprises et construisent une phrase comparant les deux symboles obtenus.
2. Les élèves lancent deux dés différents et construisent une phrase comparant les deux symboles obtenus.

Pour aller plus loin

Demandez aux élèves d'écrire leurs propres exemples dans l'espace prévu à cet effet sur le feuillet d'exercice. Ils devront construire une phrase avec « plus », une phrase avec « moins » et une phrase avec « autant ».

7

Comparer des Choses 2 - Les Comparatifs



Au cours de cet exercice, les élèves construiront des phrases en utilisant des comparatifs.

Les thèmes suivant seront les plus appropriés :

- Loisirs
- Animaux
- Lieux
- Voyages
- Histoire
- Nourriture
- Vie Quotidienne
- Fantastique

Note : n'utilisez que les symboles représentant des noms.

Les élèves travailleront en groupes.

Cette activité fonctionne très bien à la suite de l'activité n°6 : « Comparer des Choses I – Les Comparatifs ». Le but ici est d'identifier les joueurs ayant obtenu des symboles entrant dans les catégories suivantes : plus grand, plus petit et plus cher, par rapport au symbole qu'un joueur donné a obtenu.

Exemple

Décortiquez l'exemple suivant avec vos élèves. Un groupe de 4 joueurs lance les dés et obtient les symboles suivants :

- Cheval
- Bonbon
- Ballon
- Château

Première catégorie : PLUS GRAND	
Cheval	Château
Bonbon	Ballon Cheval Château
Ballon	Cheval Château
Château	Rien n'est plus grand que le château

Deuxième catégorie : PLUS PETIT	
Cheval	Bonbon Ballon
Bonbon	Rien n'est plus petit que le bonbon
Ballon	Bonbon
Château	Cheval Bonbon Ballon

Troisième catégorie : PLUS CHER	
Cheval	Château
Bonbon	Ballon Cheval Château
Ballon	Cheval Château
Château	Rien n'est plus cher que le château

Exercice

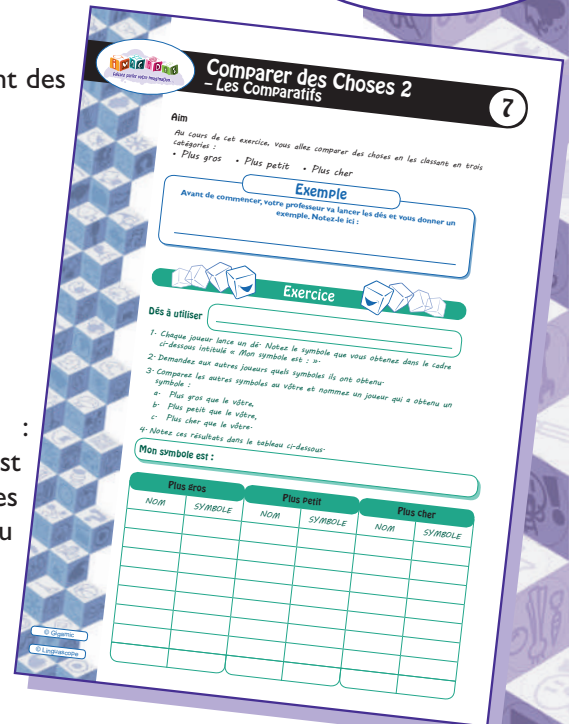
1. Les élèves lancent chacun un dé, nomment le symbole obtenu et le reportent dans le cadre prévu à cet effet sur leur feuillet d'exercice.
2. Ils demandent aux autres élèves du groupe les symboles qu'ils ont obtenus.
3. Ils doivent alors identifier dans le groupe quelqu'un qui a obtenu un symbole :
 - a. Plus grand que le leur,
 - b. Plus petit que le leur,
 - c. Plus cher que le leur.
4. Les résultats obtenus seront alors notés dans le tableau prévu à cet effet.
5. À l'issue de l'exercice, les élèves justifieront leurs réponses devant le reste du groupe.

Pour aller plus loin

Demandez à vos élèves d'écrire des phrases complètes.

Par exemple :

Mon symbole représente un cheval. Un château est plus grand qu'un cheval, mais un bonbon et un ballon sont plus petits. Un cheval vaut moins cher qu'un château, mais plus cher qu'un bonbon ou un ballon.



Au cours de cet exercice, les élèves devront connecter des phrases à l'aide de conjonctions telles que « et », « mais » ou « quand », etc.

(N'hésitez pas à vous référer aux feuillets d'exercices 3 et 5)

Vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison de deux dés Imagidés pour cet exercice.

Les conjonctions que vos élèves utiliseront dépendront des thèmes choisis. Ci-dessous quelques exemples.

Les élèves pourront travailler seuls, en binômes ou en petits groupes.

Exemple

Avant de commencer les exercices, demandez à vos élèves de noter les conjonctions que vous souhaitez les voir utiliser dans l'espace prévu à cet effet sur leur feuillet d'exercice.

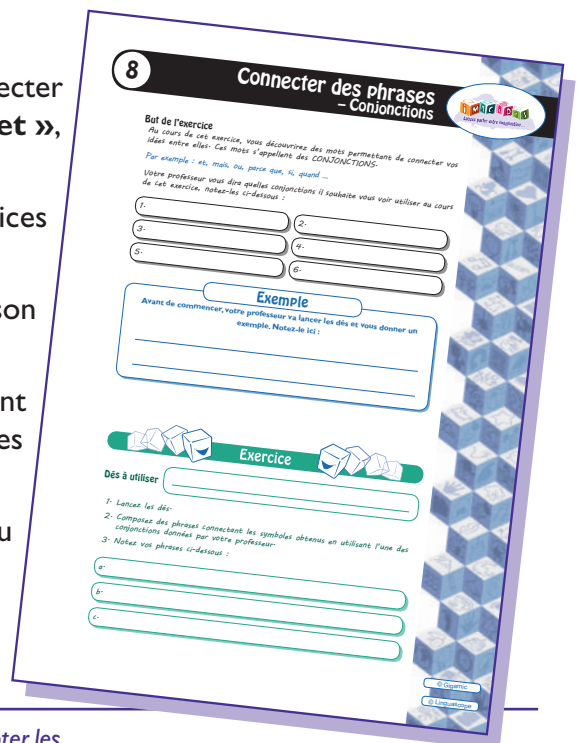
Si vous souhaitez que vos élèves utilisent un temps particulier pour la conjugaison des verbes, assurez-vous de le leur communiquer avant qu'ils commencent l'exercice.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples illustrant diverses combinaisons de symboles et de conjonctions.

Thème / Symbole	Thème / Symbole	Conjonction	Exemple
Ciel / Pluie	Émotion / Tristesse	Parce que	Je suis triste parce qu'il pleut.
Voyage / Voiture	Animaux / Chien	Et	Je possède une voiture et un chien.
Loisirs / Crayon	Action / Marcher	Ou	Veux-tu dessiner ou aller marcher ?
Action / Marcher	Nourriture / Bonbon	Quand	Je ne marche pas quand je mange un bonbon.
Animaux / Chat	Vie Quotidienne / Lit	Mais	Mon chat était éveillé, mais maintenant il dort sur le lit.

Exercice

1. Les élèves lancent 2 dés et composent une phrase contenant les symboles obtenus et l'une des conjonctions apprises.
2. Ils répètent l'exercice et notent leurs phrases préférées dans le cadre prévu à cet effet sur le feuillet d'exercice.



Au cours de cet exercice, les élèves utiliseront des mots pour décrire des choses : les adjectifs.

Vous pouvez utiliser n'importe quel thème Imagidés pour cet exercice, notez cependant que certains thèmes sont plus difficiles que d'autres.

Vous n'aurez besoin que d'un dé Imagidés.

Les élèves pourront travailler seuls, en binômes ou en petits groupes.

Exemple

Donnez à vos élèves un exemple de la structure de phrase que vous souhaitez les voir utiliser (les adjectifs). Ils trouveront un cadre prévu pour noter cet exemple sur leur feuillet d'exercice.

Ci-dessous quelques exemples basés sur le thème des Loisirs. Cette liste n'est en aucun cas exhaustive.

Nous avons listé plusieurs exemples d'adjectifs pour chaque symbole, mais certains de ces adjectifs pourraient tout à fait être associés à d'autres symboles.

Loisirs	Adjectifs
Cinéma	Nouveau, vieux, sentimental, effrayant, moderne, génial, extraordinaire...
Écriture	Long, intéressant, ennuyeux, difficile, amusant, calme, enchanteur...
Cuisine	Gourmand, créatif, moderne, amusant, sucré, salé...
Musique	Bruyant, apaisant, mélodieux, doux, rapide, lent, harmonieux, excitant...
Bricolage	Facile, difficile, pratique, économique, créatif...
Art	Cérébral, inventif, intelligent, beau, pictural...

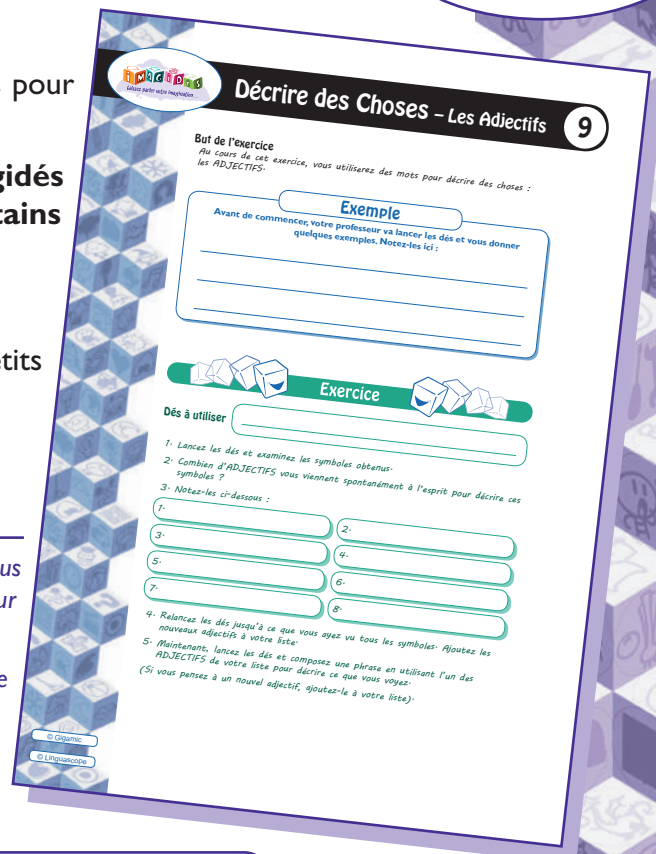
Exercice

1. Tout d'abord, les élèves lancent le dé qui leur a été donné.
2. Une fois le symbole obtenu, ils réfléchissent ensemble à autant d'adjectifs que possible pour qualifier ce symbole.
3. Ils notent alors ces adjectifs dans l'espace prévu à cet effet sur leur feuillet d'exercice.
4. Ils répètent ensuite l'exercice pour toutes les faces du dé.
5. Une fois notés tous les adjectifs pour tous les symboles, ils relancent le dé et composent une phrase contenant l'un des adjectifs précédemment notés pour décrire le symbole obtenu.

S'ils pensent à un autre adjectif au cours de l'exercice, ils peuvent l'ajouter à la liste.

Pour aller plus loin

Utilisez le feuillet d'exercice n°19 (à paraître) sur les « Contraires » pour développer l'utilisation des adjectifs.



Au cours de cet exercice, les élèves sont invités à identifier des mots qui expriment le ressenti.

Vous pouvez utiliser n'importe quel thème Imagidés pour cet exercice.

Cependant, certains des mots issus de la session de brainstorming pourraient ne pas être adaptés à certains thèmes. Par exemple, « effrayant » est difficile à associer à « vêtements ». Ainsi, les élèves seront invités à noter tout nouvel adjectif de ressenti auquel ils penseraient au cours de l'exercice.

De votre côté, vous pouvez choisir les thèmes ou proposer aux élèves de choisir parmi une sélection de thèmes Imagidés.

Les élèves pourront travailler seuls, en binômes ou en petits groupes.

Exemple

Les exemples suivants se trouvent également sur le feuillet d'exercice de vos élèves :

- Le chien **triste** (thème Émotions)
- L'orage **effrayant** (thème Ciel)

Avant de commencer l'exercice, demandez à vos élèves de réfléchir collectivement pour trouver des mots exprimant les émotions. Le brainstorming est un excellent moyen de pousser vos élèves à se remémorer du vocabulaire précédemment acquis, mais aussi à partager leurs connaissances. Les mots ainsi trouvés seront notés sur leurs feuillets d'exercice.

Utilisez maintenant certains des mots exprimant une émotion proposés par vos élèves dans des phrases d'exemples qu'ils noteront dans l'espace prévu à cet effet.

Vous trouverez ci-dessous des exemples additionnels adaptés pour les élèves de tous niveaux. Les symboles Imagidés sont représentés en italique, les mots exprimant une émotion sont en gras.

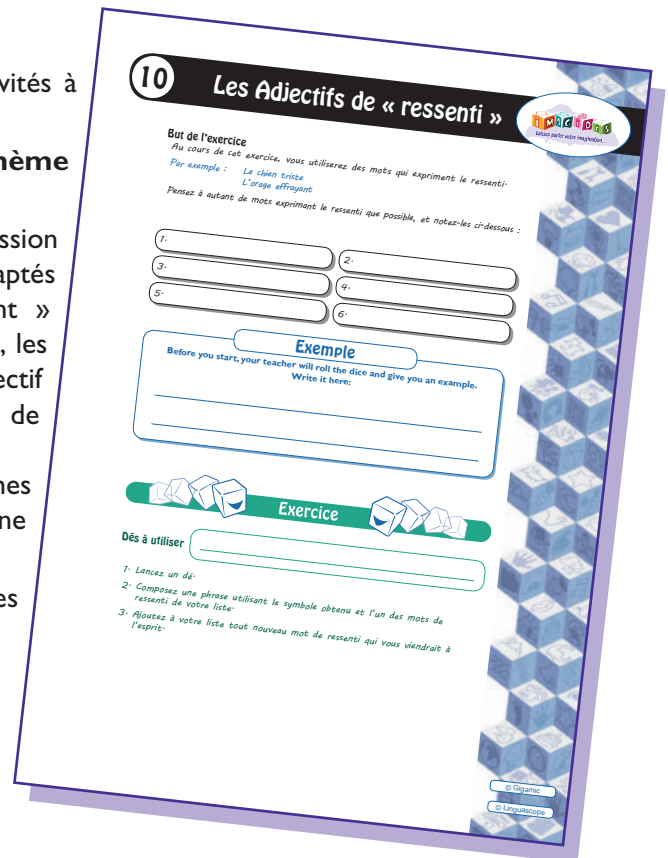
Thème	Symbole	Exemple
Loisirs	<i>Cinéma</i>	Je trouve le <i>cinéma</i> agaçant .
Animaux	<i>Chien</i>	Ce <i>chien</i> est gentil .
Voyages	<i>Voiture</i>	La <i>belle</i> voiture .
Actions	<i>Marcher</i>	<i>Marcher</i> m'est douloureux .
Nourriture	<i>Bonbon</i>	Ce <i>bonbon</i> est délicieux .
Vie Quotidienne	<i>Lit</i>	Le <i>lit</i> était confortable .
Lieux	<i>Maison</i>	Rester à la <i>maison</i> est ennuyeux .
Corps Humain	<i>Œil</i>	Il a un <i>regard</i> méprisant .
Ciel	<i>Soleil</i>	Le <i>soleil</i> est agréable .
Émotions	<i>Surprise</i>	La <i>surprise</i> était adorable .
Fantastique	<i>Loup</i>	Le <i>loup</i> est très effrayant .
Histoire	<i>Énigme</i>	Je trouve les <i>énigmes</i> passionnantes .

Exercice

1. Les élèves lancent 1 dé Imagidés.
2. Ils composent une phrase en combinant le symbole obtenu à un adjectif de ressenti de leur liste.
3. Si un nouvel adjectif de ressenti leur vient, ils doivent l'ajouter à leur liste.

Pour aller plus loin

Au cours d'exercices futurs, demandez à vos élèves d'utiliser des adjectifs de ressenti, et offrez une récompense à chaque élève qui le fait.



11 Jeu de Devinettes - Qu'est ce que c'est ?

IMAGIDÉS
Laissez parler votre imagination...

Au cours de cet exercice, les élèves réviseront le vocabulaire acquis de manière ludique.

Vous pouvez utiliser n'importe quel thème Imagidés pour cet exercice.

Choisissez un thème récemment étudié, dont le vocabulaire est fraîchement acquis, ou au contraire un thème plus ancien nécessitant une révision.

Pour cet exercice, vous aurez besoin d'un dé Imagidés et d'un dé à six faces classique (pour l'attribution de points de score au cours des exercices avancés).

Les élèves seront invités à jouer en groupe, chaque joueur jouera deux tours.

Exercice

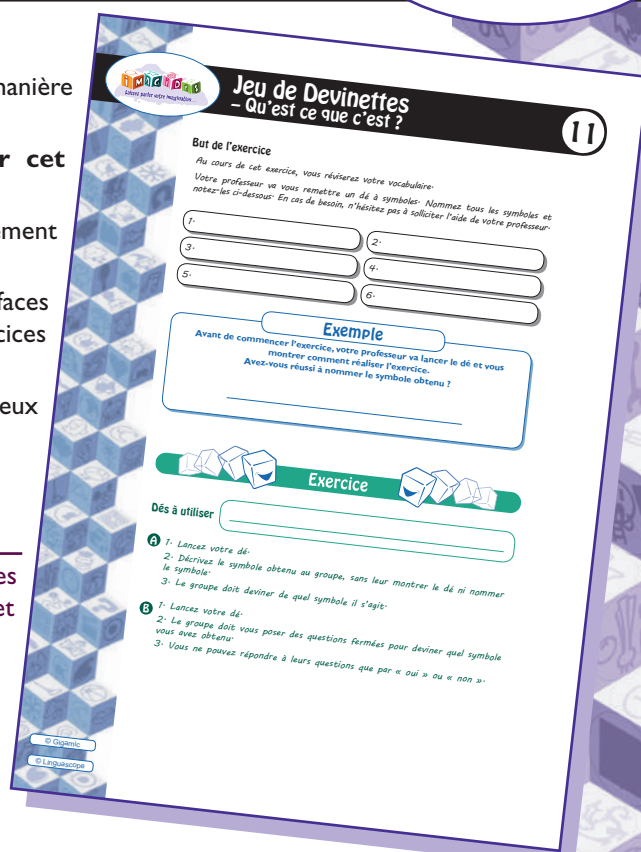
Choisissez un dé et demandez à vos élèves de nommer tous les symboles. Ils pourront alors noter ce vocabulaire sur le feuillet d'exercice, dans l'espace prévu à cet effet.

A.

1. Chaque élève lance un dé.
2. L'élève doit alors décrire le symbole sans le nommer.
3. Le reste du groupe doit deviner de quel symbole il s'agit.

B.

1. Un élève lance un dé.
2. Le groupe doit tenter de deviner de quel symbole il s'agit en posant des questions fermées.
3. Le joueur ayant lancé le dé ne peut répondre que par « oui » ou par « non ».



Pour aller plus loin

Avant de commencer l'exercice, invitez les élèves à noter les noms des membres de leur groupe dans un tableau comme celui fourni ci-dessous. Dessinez-le au tableau de façon à ce que vos élèves puissent le copier. Chaque élève doit alors deviner quel symbole chaque joueur va tirer et noter son pronostic dans la colonne appropriée.

Chacun leur tour, les membres du groupe lancent le dé Imagidés choisi ainsi que le dé classique. À chaque lancer, les autres membres du groupe comparent le résultat obtenu avec leur pronostic. S'ils ont bien deviné, ils marquent les points indiqués sur le dé classique et les notent dans le tableau. Dans le cas contraire, ils notent alors le résultat obtenu sur le dé Imagidés.

Le fait de demander à vos élèves de noter les symboles obtenus sur les dés les force à se confronter à des mots de vocabulaire qu'ils évitaient peut-être d'écrire jusqu'ici, c'est-à-dire ceux avec lesquels ils sont les moins familiers. C'est une situation particulièrement fréquente, surtout si les élèves ne sont pas invités à noter le vocabulaire en début d'exercice.

À l'issue des deux tours, les points sont additionnés et vous pouvez, si vous le souhaitez, récompenser le vainqueur.

Vous trouverez ci-dessous un exemple de grille, le dé utilisé dans cet exemple est celui du thème Nourriture.

Nom	Mon pronostic	Lancer 1	Lancer 2	Points
Pierre	Bonbon	Légumes	Champignon	0
Fatou	Champignon	5	Fruits	5
Ahmed	Fruits	Gâteau	Gâteau	0
Virginie	Gâteau	Fruits	Légumes	0
Nawel	Viande	3	1	4
Julien	Gâteau	Viande	6	6
TOTAL				15

Au cours de cet exercice, les élèves s'entraîneront à composer des phrases en utilisant un nombre donné de mots.

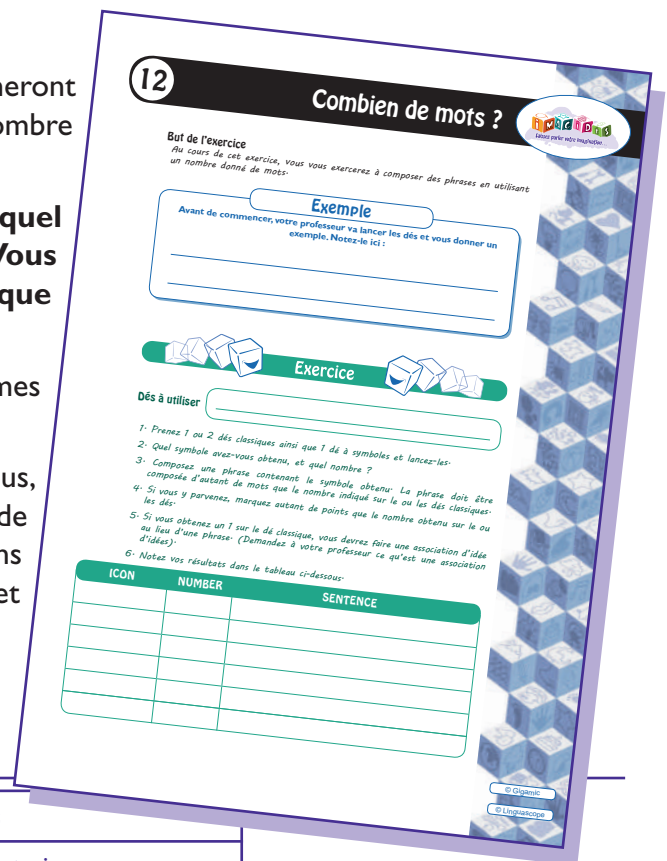
Vous pouvez utiliser n'importe quel thème Imagidés pour cet exercice. Vous aurez également besoin d'un dé classique à six faces.

Les élèves pourront travailler seuls, en binômes ou en petits groupes.

Vous trouverez quelques exemples ci-dessous, et vous pouvez demander à vos élèves de noter quelques exemples de votre cru dans le cadre prévu à cet effet de leur feuillet d'exercice.

Exemple

Thème	Symbole	Chiffre	Exemple
Voyages	Train	4	Je ratai le train.
Loisirs	Musique	6	L'homme blond joue du piano.
Vie Quotidienne	Ballon	1	Sport.
Corps Humain	Oreille	5	Elle a de grandes oreilles.
Histoire	Énigme	2	Sujet difficile !
Animaux	Cheval	3	Le grand cheval.



Exercice

- Chaque élève lance un dé Imagidés ainsi que un ou deux dés classiques.
- Il note alors le symbole et le ou les chiffres obtenus.
- Il doit ensuite composer une phrase comprenant le symbole obtenu et comportant autant de mots qu'indiqués sur le ou les dés.
- S'il y parvient, il remporte le nombre de points indiqué sur le ou les dés.
- S'il obtient un 1 sur le dé, au lieu de composer une phrase, il devra trouver un mot associé. En tant que professeur, vous serez éventuellement amené à expliquer le principe de l'association d'idée (voir feuillet d'exercice n°4).
- L'exercice se poursuit jusqu'à ce que le tableau prévu à cet effet sur le feuillet des élèves soit rempli.

Au cours de cet exercice, les élèves vont tester leur mémoire et réviser leur vocabulaire.

Vous pouvez utiliser n'importe quel thème Imagidés pour cet exercice. Le nombre de dés utilisés dépend de l'âge et du niveau de vos élèves, mais nous recommandons d'utiliser au moins 4 dés.

Assurez-vous avant de débiter l'exercice que vos élèves connaissent tout le vocabulaire des dés.

Les élèves devront travailler en binômes ou en petits groupes. Ils pourront également travailler seuls s'il s'agit de mesurer leur propres connaissances.

Cet exercice peut être mené en autonomie par les élèves, ou être une activité dirigée par le professeur. Dans l'un ou l'autre cas, veillez à bien expliquer les règles du jeu avant de commencer.

Exercice

Sous la forme d'une activité dirigée par le professeur

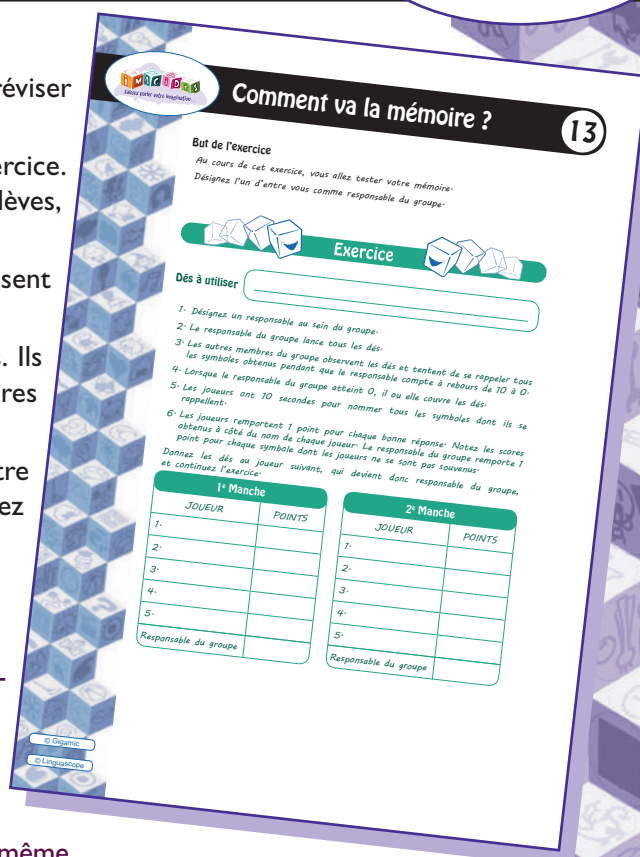
1. Désignez un responsable dans chaque groupe et remettez-lui les dés qu'il ne devra lancer que lorsque vous en donnerez l'instruction. Lorsque tout le monde est prêt, demander à tous les responsables de groupe de lancer leurs dés en même temps.
2. Faites alors un décompte à haute voix de 10 à 0 ; pendant ce temps, les élèves regardent les dés et tentent de se souvenir des symboles.
3. Une fois le décompte terminé, les responsables de groupes couvrent leurs dés de leurs mains.
4. Les élèves ont maintenant 10 secondes pour nommer autant de symboles que possible – ils ne crient pas leurs réponses mais les donnent chacun leur tour.
5. Les élèves marquent un point pour chaque bonne réponse et les scores sont notés dans le tableau prévu à cet effet sur le feuillet d'exercice.

Vous pouvez ajuster le temps alloué si vous le trouvez trop long ou trop court.

Le fait de compter à haute voix et de ne donner qu'un temps limité crée un sentiment d'urgence et amène les élèves à se concentrer sur la tâche. Vous observerez souvent des groupes créer des stratégies pour se souvenir de tous les symboles : cet exercice contribue à développer le sentiment d'appartenance à un groupe et les compétences en communication.

Pour aller plus loin

1. Ajoutez un dé supplémentaire à chaque nouvelle partie, ce qui augmente progressivement la difficulté. Assurez-vous que vos élèves connaissent le vocabulaire associé au thème des nouveaux dés.
2. Augmentez la difficulté en accordant moins de temps aux élèves pour mémoriser les symboles, mais demandez aux responsables de groupes de fournir des indices cryptiques pour aider le groupe à se souvenir des symboles oubliés.



Comment va la mémoire ? 13

But de l'exercice
Au cours de cet exercice, vous allez tester votre mémoire. Désignez l'un d'entre vous comme responsable du groupe.

Dés à utiliser

Exercice

1. Désignez un responsable au sein du groupe.
2. Le responsable du groupe lance tous les dés.
3. Les autres membres du groupe observent les dés et tentent de se rappeler tous les symboles obtenus pendant que le responsable compte à rebours de 10 à 0.
4. Lorsque le responsable du groupe atteint 0, il ou elle couvre les dés.
5. Les joueurs ont 10 secondes pour nommer tous les symboles dont ils se rappellent.
6. Les joueurs remportent 1 point pour chaque bonne réponse obtenue à côté du nom de chaque joueur. Le responsable du groupe remporte 1 point pour chaque symbole dont les joueurs ne se sont pas souvenus. Donnez les dés au joueur suivant, qui devient donc responsable du groupe, et continuez l'exercice.

1 ^{re} Manche		2 ^e Manche	
JOUEUR	POINTS	JOUEUR	POINTS
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
5.		5.	
Responsable du groupe		Responsable du groupe	

© Gigamic
© Linguascope

Ce grand classique est non seulement un test de mémoire, mais également une bonne opportunité de réviser le vocabulaire.

Vous pouvez utiliser n'importe quel thème Imagidés pour cet exercice, sauf les dés Actions et Émotions.

Les élèves pourront travailler en petits groupes et se verront remettre un lot de dés différents.

Exercice

1. Le premier joueur lance un dé et dit : **« Je suis allé faire les courses et j'ai acheté... »** puis nomme le symbole indiqué par son dé.

Par exemple : « Je suis allé faire les courses et j'ai acheté un chat » (Animaux)

2. Le joueur suivant lance son dé, construit sa phrase sur le même modèle puis ajoute le symbole du joueur précédent.

Par exemple : « Je suis allé faire les courses, j'ai acheté des bonbons (Nourriture) et un chat (joueur 1) »

3. Le joueur suivant lance son dé, construit sa phrase sur le même modèle puis ajoute les symboles des joueurs précédents, dans l'ordre.

Par exemple : « Je suis allé faire les courses, j'ai acheté un livre (Loisirs), des bonbons (joueur 2) et un chat (joueur 1) »

4. Et ainsi de suite.

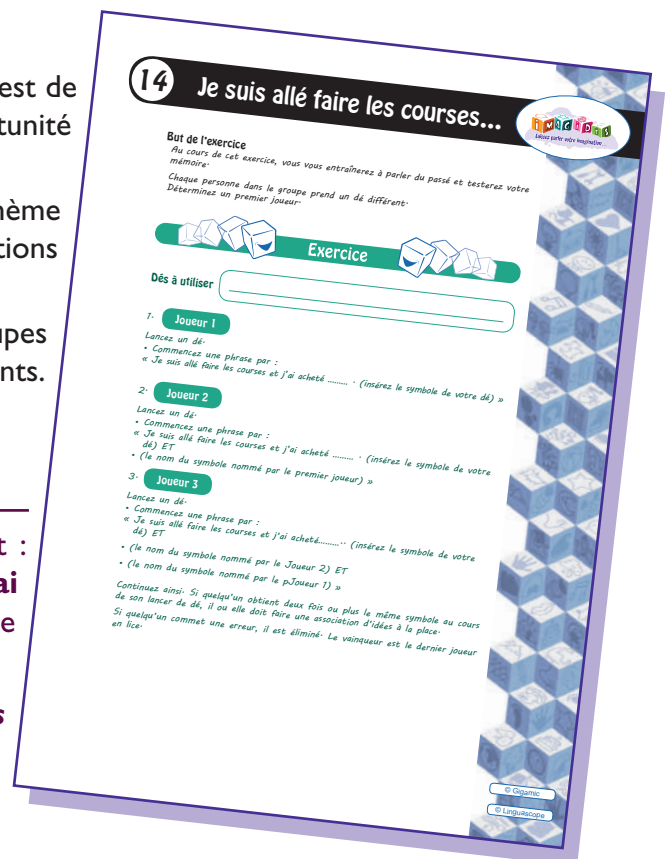
5. Continuez aussi longtemps que possible. Si un joueur tombe à nouveau sur le même symbole que lors d'un lancer précédent, il doit à la place donner un mot associé. Par exemple, si le joueur 1 relance « Chat », pour la deuxième occurrence il pourra dire « Chaton », « Collier antipuce » ou « Croquettes ».

Si un joueur oublie un mot ou commet une erreur, il est éliminé.

Le vainqueur est le dernier joueur en lice.

Pour aller plus loin

Pour les élèves d'un niveau plus avancé, augmentez la difficulté de cette activité en leur fournissant moins de dés. De cette façon, ils seront forcés de faire plus d'associations d'idées et de piocher plus avant dans leur vocabulaire, puisque statistiquement, leurs chances de tomber à nouveau sur le même symbole seront plus élevées.



Au cours de cet exercice, les élèves apprendront à exprimer la **condition** et la **conséquence** dans une phrase.

Vous pouvez utiliser **n'importe quel thème Imagidés** pour cet exercice. Dans un premier temps, nous vous conseillons néanmoins d'utiliser des thèmes permettant des combinaisons évidentes, par exemple **Ciel** et **Lieux** : « J'irai me promener dans la forêt s'il fait beau ».

NOTE : indiquez à vos élèves qu'une telle phrase se construit aisément autour de la conjonction « **si** » placée en première ou deuxième partie de phrase.

Une fois que vos élèves seront familiarisés avec la structure de phrase, vous pourrez introduire des thèmes moins évidents.

Les élèves pourront travailler seuls, en binômes ou en petits groupes.

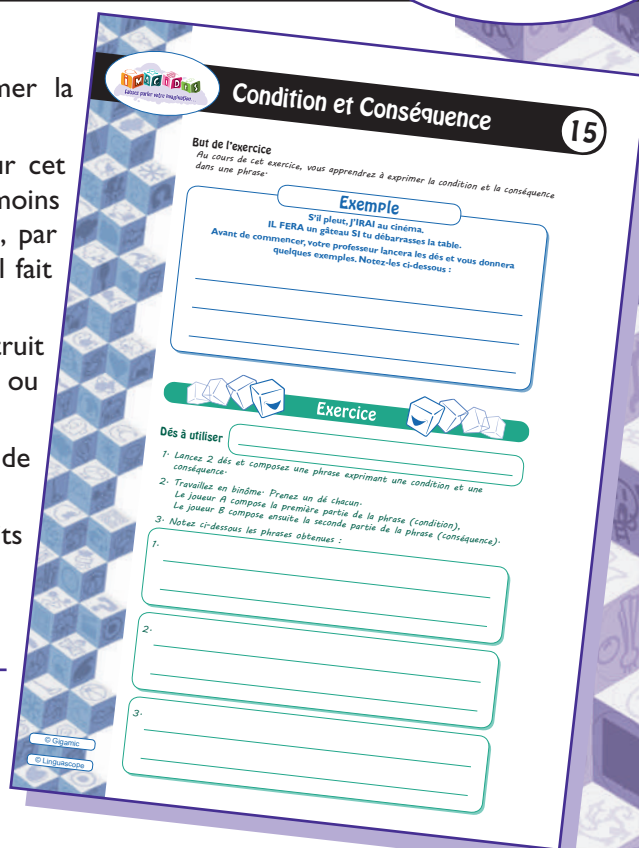
Exemple

L'exemple suivant est présenté sur le feuillet d'exercice :

- **S'il pleut, j'irai au cinéma.**
- **Il fera un gâteau si tu débarrasses la table.**

Vous trouverez ci-dessous des exemples supplémentaires n'utilisant que deux thèmes et illustrant la grande variété des réponses possibles.

Vous pouvez également fournir à vos élèves des exemples de votre cru ; ils pourront les noter sur leur feuillet d'exercice dans l'espace prévu à cet effet.



Thème 1	Thème 2	Phrase
Ciel	Loisirs	
Soleil	Cinéma	Je n'irai pas au cinéma s'il fait beau.
Neige	Bricolage	Si la neige s'arrête de tomber, je réparerai la voiture.
Pluie	Cuisine	Je ferai un gâteau demain s'il pleut.
Étoile	Écriture	Si les étoiles se montrent ce soir je lirai mon livre.
Lune	Art	Si la nuit est fraîche je dessinerai à la maison.
Vent	Musique	Je jouerai d'un instrument à vent si je peux.

Thème 1	Thème 2	Phrase
Animaux	Fantastique	
Chien	Dragon	Si le chien aboie, le dragon ne viendra pas.
Chat	Fantôme	Si le fantôme se montre, il va effrayer le chat.
Araignée	Fée	Si la fée voit une araignée, elle va crier.
Cheval	Loup	Si le loup voit le cheval, il tentera de le mordre.
Oiseau	Pirate	Si l'oiseau a faim, le pirate le nourrira.
Serpent	Sorcière	Si le serpent se cache, la sorcière ne le verra pas.

Exercice

1. Les élèves lancent 2 dés et construisent des phrases exprimant la **condition** et la **conséquence**.
2. Au cours d'un travail en binôme, l'élève **A** et l'élève **B** lancent chacun un dé. L'élève **A** exprime la **condition** et l'élève **B** termine la phrase en exprimant la **conséquence**.
3. Les élèves noteront quelques phrases de leur cru dans le cadre prévu à cet effet sur leur feuillet d'exercice.

Pour aller plus loin

Récompensez les élèves utilisant une structure de phrase exprimant la condition et la conséquence au cours des prochaines leçons.

Voici la liste des thèmes Imagidés susceptibles d'être utilisés au cours de cette activité : Nourriture, Fantastique, Animaux, Loisirs, Voyages, Vie Quotidienne.

Les élèves travailleront en binômes : élève 1 et élève 2.

Ils pourront noter les prépositions que vous souhaitez les voir utiliser dans l'espace prévu à cet effet sur leur feuillet d'exercice. Faites une démonstration de l'exercice à vos élèves avant de commencer, de manière à vous assurer qu'ils comprennent bien la consigne.

Sur le feuillet d'exercice des élèves se trouvent deux plans de chambre, A et B.

Au début de l'exercice, l'élève 1 parle et l'élève 2 écoute.

Exemple – utilisant le Plan A

Les symboles sont représentés en **gras**.

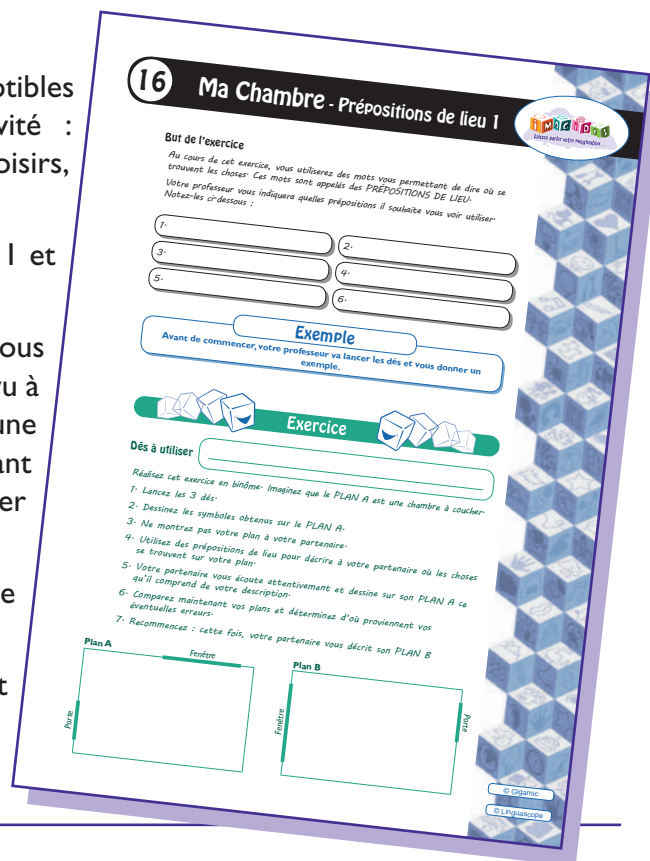
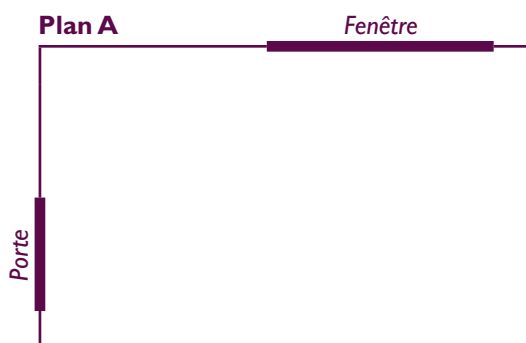
Le **chat** est sous la fenêtre. Il y a un **stylo** sur la table. Le **lit** est contre le mur au fond de la pièce. Il y a une **affiche de film** à droite de la pièce, sur le mur en face de la porte. Le **ballon** est sur le **lit**. Il y a un autre **lit** derrière la porte. La marionnette de **pirate** est sur le sol près du **lit**.

Exercice

L'élève 1 imagine que le **Plan A** est une chambre.

1. Il lance 3 dés.
2. Il dessine les symboles obtenus sur les dés sur le **Plan A**.
3. Il ne montre pas le plan ainsi obtenu à l'élève 2.
4. Il décrit maintenant tout ce qu'il voit à l'élève 2 en utilisant des prépositions.
5. L'élève 2 écoute attentivement et dessine sur son **Plan A** tout ce que l'élève 1 lui décrit.
6. Les élèves 1 et 2 comparent maintenant leurs plans pour voir si tout a été bien décrit et compris.

On répète alors l'exercice : l'élève 2 lance les dés et dessine sur le **Plan B**. L'élève 1 écoute ce que l'élève 2 décrit.



Ce grand classique donnera à vos élèves l'opportunité de réviser leur vocabulaire ou les structures de phrases.

Vous pouvez utiliser n'importe quel thème Imagidé pour cet exercice. Les élèves seront invités à travailler en binômes.

Cette activité peut être intégrée dans une leçon en cours, mais peut également servir d'activité bonus pour les élèves les plus avancés.

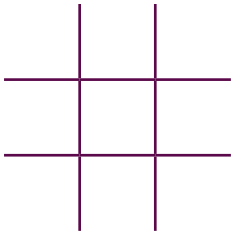
Au cours de ce jeu, les élèves seront invités :

- à nommer le symbole apparaissant sur le dé, ou
- à composer une phrase intégrant le symbole apparaissant sur le dé.

Ceci au temps de votre choix, ou incluant la structure de phrase de votre choix.

Exercice

Les élèves travailleront en binôme et auront besoin d'un Imagidé dont le thème est maîtrisé, d'une feuille de papier et de deux crayons ou stylos. L'objectif du morpion est d'obtenir 3 « X » ou 3 « O » en ligne horizontale, verticale ou diagonale. Avant de commencer, dessinez une grille comme celle-ci :



Le premier joueur dessinera des **X**, le second joueur des **O**.

Les instructions suivantes sont données sur le feuillet d'exercice des élèves :

Joueur X

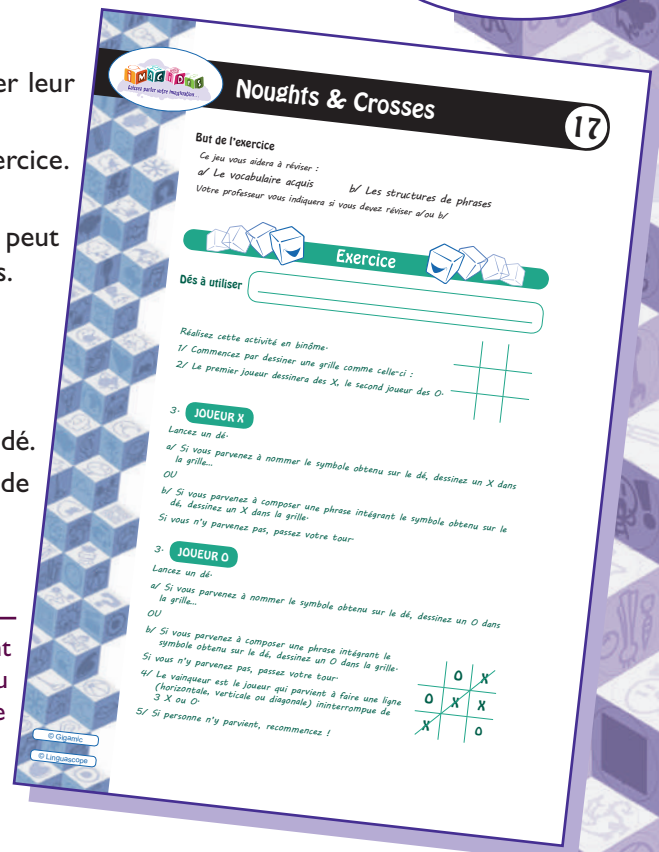
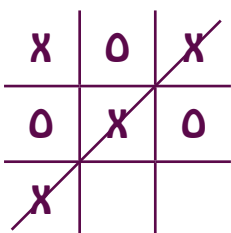
Lancez le dé..

- Si vous pouvez nommer le symbole apparaissant sur le dé, placez un X à l'emplacement de votre choix sur la grille... OU
 - Si vous pouvez composer une phrase intégrant le symbole apparaissant sur le dé, placez un X à l'emplacement de votre choix sur la grille.
- Si vous ne pouvez pas, passez votre tour.

Joueur O

Lancez le dé.

- Si vous pouvez nommer le symbole apparaissant sur le dé, placez un O à l'emplacement de votre choix sur la grille... OU
 - Si vous pouvez composer une phrase intégrant le symbole apparaissant sur le dé, placez un O à l'emplacement de votre choix sur la grille.
- Si vous ne pouvez pas, passez votre tour.



Le joueur qui réussit à aligner 3 symboles remporte la manche. Si personne n'y parvient, rejouez !

Au cours de cet exercice, les élèves entraîneront leur esprit logique. **Vous pouvez utiliser n'importe quel thème Imagidés pour cet exercice.**

L'utilisation de thèmes très variés entraînera des réponses plus intéressantes que l'utilisation de thèmes liés.

Exemple

Vous trouverez ci-dessous une sélection d'idées tirées de situations réelles.

NOTE : Il n'y a pas de mauvaises réponses, chacun verra des choses différentes et saura les justifier à sa façon.

Symboles obtenus	Intrus désigné	Justification
Soleil	Pirate	Tous les autres ont un lien avec la chaleur. Le soleil est chaud, on joue au ballon lorsqu'il fait chaud et un gâteau sortant du four est chaud. (Jessica, 12 ans)
Ballon		
Pirate	Soleil	Le soleil est le seul qui n'est pas présent sur notre planète. (Steve, 46 ans)
Gâteau		
	Gâteau	Je ne peux manger aucun des autres. (Liz, 10 ans)

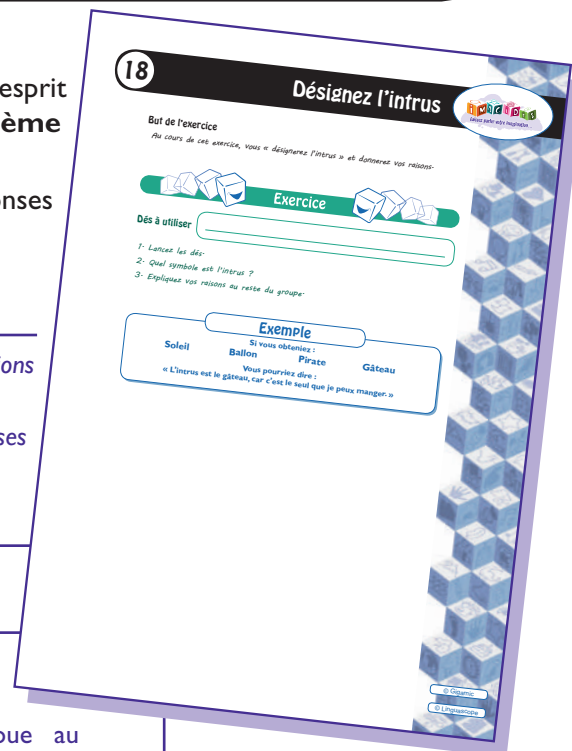
Symboles obtenus	Intrus désigné	Justification
Nez	Gâteau	Le gâteau est le seul que je peux manger. (Emma, 38 ans)
Maison	Nez	C'est le seul que j'ai toujours sur moi. (Joseph, 42 ans)
Gâteau	Lit	Tous les autres ont un lien avec les odeurs. Les gâteaux sentent bon, je sens avec mon nez et la maison de ma tata sent vraiment mauvais. (Molly, 10 ans)
Lit		

Exercice

1. Les élèves lancent les dés et examinent les symboles obtenus.
2. Ils décident lequel des symboles, de leur point de vue, est l'intrus.
3. Ils doivent alors justifier de leur choix auprès du groupe.

Deux options s'offrent à vous :

- Vous pouvez demander au groupe d'examiner les mêmes symboles, puis, chacun leur tour, de dire quel est l'intrus et de justifier leur choix.
- Ou vous pouvez demander à chaque élève de lancer les dés à son tour, d'examiner les symboles, de dire quel est l'intrus et de justifier son choix. Cette seconde option est une bonne opportunité de lancer le débat, puisque les autres élèves donneront inévitablement leur avis.



Au cours de cette extension de l'activité portant sur les Adjectifs, les élèves auront l'occasion de d'approfondir leur vocabulaire de mots contraires en les incluant dans des structures grammaticales adaptées à leur niveau.

Vous n'aurez besoin que d'un seul thème Imagidés.

Les élèves seront invités à travailler en binômes.

Exemple

Le feuillet d'exercices de vos élèves comporte une grille qui leur permettra de noter quelques uns des exemples que vous leur donnerez. Vous trouverez ci-dessous une grille similaire à celle de vos élèves contenant quelques phrases d'exemple qui vous aideront à créer les vôtres.

Comme vous pouvez le voir, nous avons utilisé une grande variété de structures grammaticales.



Thème / Symbole	Phrase d'exemple	
	Élève 1	Élève 2
Loisirs / Cinema	Le film est intéressant.	Le film est ennuyeux.
Loisirs / Cuisine	L'assiette est brillante.	L'assiette est terne.
Animaux / Chien	Le chien était très bruyant.	Le chien était très calme.
Animux / Chat	J'ai vu un chat énorme.	J'ai vu un chat minuscule.
Fantastique / Fée	La fée est toujours gentille.	La fée est toujours méchante.
Quotidien / it	Je nettoie le grand lit.	Je nettoie le petit lit.

Exercice

1. L'un des élèves lance le dé et compose une phrase incluant un adjectif décrivant le symbole obtenu. Par exemple : « Ce livre est très intéressant ».
2. Son partenaire écoute, puis répète la même phrase en utilisant l'adjectif contraire à celui utilisé par le premier élève.
3. Chacun eur tour, les élèves lancent le dé, composent, répètent, et recommencent l'exercice plusieurs fois. S'ils pensent à un nouvel adjectif contraire pour une phrase composée plus tôt, ils peuvent la noter dans leur liste.

Pour aller plus loin

Invitez vos élèves à utiliser un adjectif et son contraire dans une même phrase, ce qui leur permettra également de travailler leurs formes négatives. Par exemple :

- Le film n'est pas intéressant, il est ennuyeux.
- Le chien n'était pas calme, il était très bruyant.
- Il n'a pas choisi un lit confortable, il a choisi un lit très inconfortable.

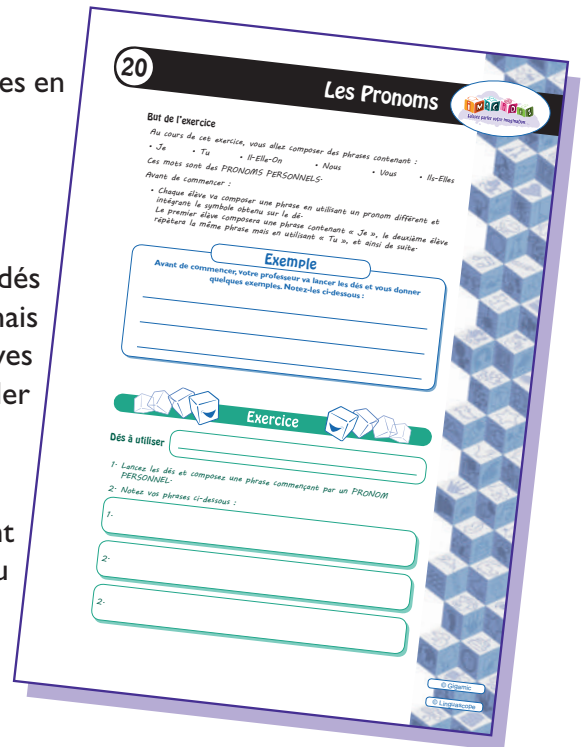
Dans cet exercice, les élèves vont créer des phrases en utilisant des pronoms personnels :

- Je • Tu • Il / Elle • On • Nous • Vous
- Ils / Elles

Vous pouvez utiliser n'importe quel thème Imagidés pour cet exercice. Utilisez au moins un dé, mais n'hésitez pas à en utiliser plusieurs avec des élèves plus avancés. Les élèves seront invités à travailler en binômes ou en groupes.

Avant de commencer l'exercice :

- Chaque élève va composer une phrase utilisant un pronom personnel différent et incluant le ou les symboles des dés.
- Le premier élève composera sa phrase avec le pronom « Je », le suivant répètera la phrase en utilisant le pronom « Tu », le troisième avec « Il », « Elle » ou « On », etc.
- Une grande variété de structures grammaticales ou de temps peut être utilisée au cours de cet exercice, nous vous recommandons donc de donner quelques exemples de phrases à vos élèves. Ils trouveront sur leur feuillet d'exercice un cadre prévu pour noter ces exemples.



Exemple

Les symboles suivants sont utilisés dans les phrases d'exemple :

- Fée (Fantastique)
- Gâteau (Nourriture)

Élève A – « **J'ai rencontré une fée pendant que je mangeais du gâteau** »

Élève B – « **Tu as rencontré une fée pendant que tu mangeais du gâteau** »

Élève C – « **Il a rencontré une fée pendant qu'il mangeait du gâteau** »

Etc.

Exercice

1. Les élèves lancent le ou les dés puis composent des phrases utilisant un pronom personnel différent et incluant le ou les symboles des dés.
2. Ils trouveront sur leur feuillet d'exercice un cadre prévu pour noter les phrases ainsi composées.

Notes



But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous allez composer un poème utilisant le même son au début de différents mots. Il s'agit d'une **ALLITÉRATION**.

Voici quelques exemples. Soulignez les allitérations :

Exemple

Le livre lilas est lourd et long.
Le serpent à sonnette susurre un secret à Susie.
Viens voir, le volet vibre au vent.
Quentin cuisine un coquet coquelet.
Le petit Patrick possède des pieds potelés.

Vérifiez vos réponses avec votre professeur.

Exercice

Dés à utiliser

1. Lancez les 4 dés.

2. Quels sont les symboles apparaissant sur les dés ? Notez-les ci-après :

1.

2.

3.

4.

3. Entourez la première lettre de chacun des mots notés ci-dessus.

4. Composez votre propre poème dans le cadre ci-dessous. Chaque ligne doit comporter le nom de l'un des symboles du dé ainsi que des allitérations.

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous devrez classer des mots dans l'ordre alphabétique. Vous aurez besoin d'un chronomètre.

**Exercice****Dés à utiliser**

1. Lancez tous les dés en une seule fois. Démarrez le chronomètre.
 2. Par quelle lettre de l'alphabet commence chaque symbole apparaissant sur les dés ? Dites ces lettres à votre partenaire.
 3. Votre partenaire doit alors mettre les dés dans l'ordre alphabétique.
 4. Arrêtez le chronomètre. Combien de temps a-t-il fallu ? Notez le temps de votre partenaire dans le tableau ci-dessous.
 5. Recommencez l'exercice, mais cette fois, c'est à votre partenaire de vous dicter les lettres.
 6. Combien de temps vous a-t-il fallu ? Notez votre temps dans le tableau ci-dessous. Vous a-t-il fallu plus ou moins de temps qu'à votre partenaire ?
- Répétez l'exercice plusieurs fois.
 Quel a été votre meilleur temps ?
 Qui a eu le meilleur temps ?

Temps de mon partenaire**Mes temps**

1.

1.

2.

2.

3.

3.

4.

4.

5.

5.

6.

6.

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous composerez des phrases connectées par les conjonctions de coordination « et » et « mais ».

Exemple

Avant de commencer, votre professeur va lancer les dés et vous donner un exemple. Notez-le ici :

Exercice

Dés à utiliser

1. Lancez les 3 dés simultanément.
2. Composez une phrase connectant les 3 symboles en utilisant les conjonctions de coordination « et » et « mais ».
3. Notez vos phrases ici :

a.

b.

c.

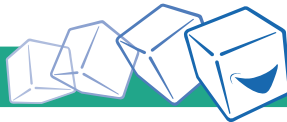
But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous allez faire des associations d'idées ou composer des phrases reliant des associations d'idées.

Par exemple : Soleil - Chaleur / Nager - Mouillé / Bus - Passagers.

Exemple

Avant de commencer, votre professeur va lancer les dés et vous donner quelques exemples. Notez-les ici :



Exercice



Dés à utiliser

- A** Travail de groupe. Chaque joueur a 2 vies.
1. Lancez un dé, examinez le symbole obtenu et faites une association d'idée.
 2. Le joueur suivant doit faire une association d'idée à partir de votre association d'idée.
 3. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur soit à court d'idée : ce joueur perd une vie.
 4. Lorsqu'un joueur a perdu ses deux vies, il est éliminé.
- B**
1. Lancez un dé unique à 6 reprises, ou 6 dés différents une seule fois.
 2. Notez ci-dessous les symboles obtenus ainsi que vos associations d'idées.

Image

Mot Associé

1.

1.

2.

2.

3.

3.

4.

4.

5.

5.

6.

6.



« Parce que »

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous allez construire des phrases autour de la conjonction « parce que ».

Exemple

Avant de commencer, votre professeur va lancer les dés et vous donner un exemple. Notez-le ici :

Exercice

Dés à utiliser

- 1. Lancez les dés.
- 2. Composez une phrase. Reliez les symboles en utilisant la conjonction « parce que ».
- 3. Notez vos phrases ci-dessous.

a.

b.

c.

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous allez comparer 2 choses ou plus à l'aide de mots. Ces mots sont appelés des **COMPARATIFS**.

Par exemple : Plus chaud, Plus gros, Moins rapide, Aussi lent, Meilleur, Plus mauvais...

Votre professeur vous dira quels comparatifs il souhaite vous voir utiliser au cours de cet exercice, notez-les ci-dessous :

1.

2.

3.

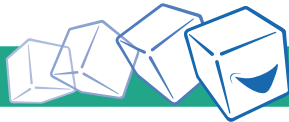
4.

5.

6.

Exemple

Avant de commencer, votre professeur va lancer les dés et vous donner quelques exemples. Notez-les ici :



Exercice



Dés à utiliser

1. Lancez deux fois le même dé et composez une phrase en utilisant un comparatif
2. Lancez deux dés et composez des phrases en utilisant un comparatif
3. Notez vos phrases ci-dessous :

a.

b.

c.



Comparer des Choses 2

- Les Comparatifs

Aim

Au cours de cet exercice, vous allez comparer des choses en les classant en trois catégories :

- Plus gros
- Plus petit
- Plus cher

Exemple

Avant de commencer, votre professeur va lancer les dés et vous donner un exemple. Notez-le ici :

Exercice

Dés à utiliser

1. Chaque joueur lance un dé. Notez le symbole que vous obtenez dans le cadre ci-dessous intitulé « Mon symbole est : ».
2. Demandez aux autres joueurs quels symboles ils ont obtenu.
3. Comparez les autres symboles au vôtre et nommez un joueur qui a obtenu un symbole :
 - a. Plus gros que le vôtre,
 - b. Plus petit que le vôtre,
 - c. Plus cher que le vôtre.
4. Notez ces résultats dans le tableau ci-dessous.

Mon symbole est :

Plus gros		Plus petit		Plus cher	
NOM	SYMBOLE	NOM	SYMBOLE	NOM	SYMBOLE

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous découvrirez des mots permettant de connecter vos idées entre elles. Ces mots s'appellent des **CONJONCTIONS**.

Par exemple : *et, mais, ou, parce que, si, quand ...*

Votre professeur vous dira quelles conjonctions il souhaite vous voir utiliser au cours de cet exercice, notez-les ci-dessous :

1.

2.

3.

4.

5.

6.

Exemple

Avant de commencer, votre professeur va lancer les dés et vous donner un exemple. Notez-le ici :



Exercice



Dés à utiliser

1. Lancez les dés.
2. Composez des phrases connectant les symboles obtenus en utilisant l'une des conjonctions données par votre professeur.
3. Notez vos phrases ci-dessous :

a.

b.

c.

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous utiliserez des mots pour décrire des choses : les ADJECTIFS.

Exemple

Avant de commencer, votre professeur va lancer les dés et vous donner quelques exemples. Notez-les ici :

Exercice

Dés à utiliser

1. Lancez les dés et examinez les symboles obtenus.
2. Combien d'ADJECTIFS vous viennent spontanément à l'esprit pour décrire ces symboles ?
3. Notez-les ci-dessous :

1.	2.
3.	4.
5.	6.
7.	8.

4. Relancez les dés jusqu'à ce que vous ayez vu tous les symboles. Ajoutez les nouveaux adjectifs à votre liste.
5. Maintenant, lancez les dés et composez une phrase en utilisant l'un des ADJECTIFS de votre liste pour décrire ce que vous voyez.
(Si vous pensez à un nouvel adjectif, ajoutez-le à votre liste).

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous utiliserez des mots qui expriment le ressenti.

Par exemple : *Le chien triste*
L'orage effrayant

Pensez à autant de mots exprimant le ressenti que possible, et notez-les ci-dessous :

1.

2.

3.

4.

5.

6.

Exemple

Avant de commencer, votre professeur va lancer les dés et vous donner un exemple. Notez-le ici :

Exercice**Dés à utiliser**

1. Lancez un dé.
2. Composez une phrase utilisant le symbole obtenu et l'un des mots de ressenti de votre liste.
3. Ajoutez à votre liste tout nouveau mot de ressenti qui vous viendrait à l'esprit.

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous réviserez votre vocabulaire.

Votre professeur va vous remettre un dé à symboles. Nommez tous les symboles et notez-les ci-dessous. En cas de besoin, n'hésitez pas à solliciter l'aide de votre professeur.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

Exemple

Avant de commencer l'exercice, votre professeur va lancer le dé et vous montrer comment réaliser l'exercice.

Avez-vous réussi à nommer le symbole obtenu ?

Exercice

Dés à utiliser

- A**
1. Lancez votre dé.
 2. Décrivez le symbole obtenu au groupe, sans leur montrer le dé ni nommer le symbole.
 3. Le groupe doit deviner de quel symbole il s'agit.
- B**
1. Lancez votre dé.
 2. Le groupe doit vous poser des questions fermées pour deviner quel symbole vous avez obtenu.
 3. Vous ne pouvez répondre à leurs questions que par « oui » ou « non ».

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous vous exercerez à composer des phrases en utilisant un nombre donné de mots.

Exemple

Avant de commencer, votre professeur va lancer les dés et vous donner un exemple. Notez-le ici :

**Exercice****Dés à utiliser**

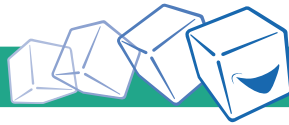
1. Prenez 1 ou 2 dés classiques ainsi que 1 dé à symboles et lancez-les.
2. Quel symbole avez-vous obtenu, et quel nombre ?
3. Composez une phrase contenant le symbole obtenu. La phrase doit être composée d'autant de mots que le nombre indiqué sur le ou les dés classiques.
4. Si vous y parvenez, marquez autant de points que le nombre obtenu sur le ou les dés.
5. Si vous obtenez un 1 sur le dé classique, vous devrez faire une association d'idée au lieu d'une phrase. (Demandez à votre professeur ce qu'est une association d'idées).
6. Notez vos résultats dans le tableau ci-dessous.

symbole	nombre	phrase

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous allez tester votre mémoire.

Désignez l'un d'entre vous comme responsable du groupe.



Exercice



Dés à utiliser

1. Désignez un responsable au sein du groupe.
2. Le responsable du groupe lance tous les dés.
3. Les autres membres du groupe observent les dés et tentent de se rappeler tous les symboles obtenus pendant que le responsable compte à rebours de 10 à 0.
4. Lorsque le responsable du groupe atteint 0, il ou elle couvre les dés.
5. Les joueurs ont 10 secondes pour nommer tous les symboles dont ils se rappellent.
6. Les joueurs remportent 1 point pour chaque bonne réponse. Notez les scores obtenus à côté du nom de chaque joueur.

Donnez les dés au joueur suivant, qui devient donc responsable du groupe, et continuez l'exercice.

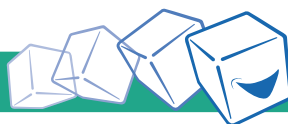
1 ^e Manche	
JOUEUR	POINTS
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
Responsable du groupe	

2 ^e Manche	
JOUEUR	POINTS
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
Responsable du groupe	

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous vous entraînez à parler du passé et testez votre mémoire.

Chaque personne dans le groupe prend un dé différent.
Déterminez un premier joueur.

**Exercice****Dés à utiliser**

1. Joueur 1

Lancez un dé.

- Commencez une phrase par :
« Je suis allé faire les courses et j'ai acheté » (insérez le symbole de votre dé) »

2. Joueur 2

Lancez un dé.

- Commencez une phrase par :
« Je suis allé faire les courses et j'ai acheté » (insérez le symbole de votre dé) ET
- (le nom du symbole nommé par le premier joueur) »

3. Joueur 3

Lancez un dé.

- Commencez une phrase par :
« Je suis allé faire les courses et j'ai acheté..... » (insérez le symbole de votre dé) ET
- (le nom du symbole nommé par le Joueur 2) ET
- (le nom du symbole nommé par le Joueur 1) »

Continuez ainsi. Si quelqu'un obtient deux fois ou plus le même symbole au cours de son lancer de dé, il ou elle doit faire une association d'idées à la place.

Si quelqu'un commet une erreur, il est éliminé. Le vainqueur est le dernier joueur en lice.

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous apprendrez à exprimer la condition et la conséquence dans une phrase.

Exemple

S'il pleut, J'IRAI au cinéma.

IL FERA un gâteau SI tu débarrasses la table.

Avant de commencer, votre professeur lancera les dés et vous donnera quelques exemples. Notez-les ci-dessous :

Exercice

Dés à utiliser

1. Lancez 2 dés et composez une phrase exprimant une condition et une conséquence.
2. Travaillez en binôme. Prenez un dé chacun.
Le joueur A compose la première partie de la phrase (condition),
Le joueur B compose ensuite la seconde partie de la phrase (conséquence).
3. Notez ci-dessous les phrases obtenues :

1.

2.

3.

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous utiliserez des mots vous permettant de dire où se trouvent les choses. Ces mots sont appelés des PRÉPOSITIONS DE LIEU.

Votre professeur vous indiquera quelles prépositions il souhaite vous voir utiliser. Notez-les ci-dessous :

1.

2.

3.

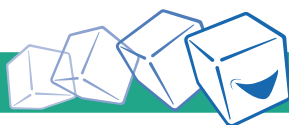
4.

5.

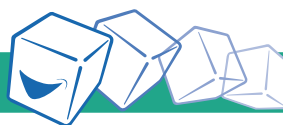
6.

Exemple

Avant de commencer, votre professeur va lancer les dés et vous donner un exemple.



Exercice



Dés à utiliser

Réalisez cet exercice en binôme. Imaginez que le PLAN A est une chambre à coucher.

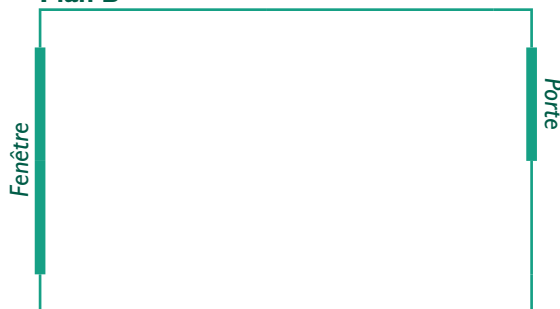
1. Lancez les 3 dés.
2. Dessinez les symboles obtenus sur le PLAN A.
3. Ne montrez pas votre plan à votre partenaire.
4. Utilisez des prépositions de lieu pour décrire à votre partenaire où les choses se trouvent sur votre plan.
5. Votre partenaire vous écoute attentivement et dessine sur son PLAN A ce qu'il comprend de votre description.
6. Comparez maintenant vos plans et déterminez d'où proviennent vos éventuelles erreurs.
7. Recommencez : cette fois, votre partenaire vous décrit son PLAN B.

Plan A

Fenêtre



Plan B



But de l'exercice

Ce jeu vous aidera à réviser :

a/ Le vocabulaire acquis

b/ Les structures de phrases

Votre professeur vous indiquera si vous devez réviser a/ou b/

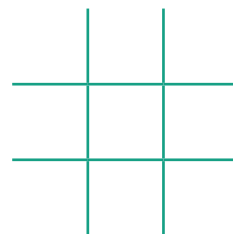
Exercice

Dés à utiliser

Réalisez cette activité en binôme.

1/ Commencez par dessiner une grille comme celle-ci :

2/ Le premier joueur dessinera des X, le second joueur des O.



3. JOUEUR X

Lancez un dé.

a/ Si vous parvenez à nommer le symbole obtenu sur le dé, dessinez un X dans la grille...

OU

b/ Si vous parvenez à composer une phrase intégrant le symbole obtenu sur le dé, dessinez un X dans la grille.

Si vous n'y parvenez pas, passez votre tour.

3. JOUEUR O

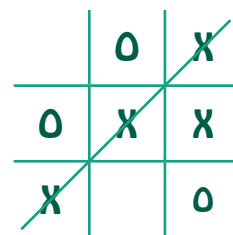
Lancez un dé.

a/ Si vous parvenez à nommer le symbole obtenu sur le dé, dessinez un O dans la grille...

OU

b/ Si vous parvenez à composer une phrase intégrant le symbole obtenu sur le dé, dessinez un O dans la grille.

Si vous n'y parvenez pas, passez votre tour.



4/ Le vainqueur est le joueur qui parvient à faire une ligne (horizontale, verticale ou diagonale) ininterrompue de 3 X ou O.

5/ Si personne n'y parvient, recommencez !

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous « désignez l'intrus » et donnez vos raisons.



Dés à utiliser

1. Lancez les dés.
2. Quel symbole est l'intrus ?
3. Expliquez vos raisons au reste du groupe.

Exemple

Si vous obteniez :

Soleil

Ballon

Pirate

Gâteau

Vous pourriez dire :

« L'intrus est le gâteau, car c'est le seul que je peux manger. »

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous utiliserez des mots descriptifs, puis vous découvrirez leurs **CONTRAIRES**.

Exemple

Avant de commencer, votre professeur va lancer les dés et vous donner quelques exemples. Notez-les ci-dessous :

Adjectif	Contraire

Exercice

Dés à utiliser

Réalisez cette activité en binôme.

1. Lancez un dé et composez une phrase contenant un **ADJECTIF** afin de décrire ce que vous voyez.
 2. Votre partenaire écoute votre phrase, puis la répète en utilisant un **ADJECTIF CONTRAIRE**.
 3. Répétez l'exercice plusieurs fois.
- À chaque fois que vous utiliserez un nouvel adjectif ainsi que son contraire, ajoutez-les à votre liste.

But de l'exercice

Au cours de cet exercice, vous allez composer des phrases contenant :

- Je • Tu • Il-Elle-On • Nous • Vous • Ils-Elles

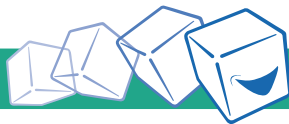
Ces mots sont des **PRONOMS PERSONNELS**.

Avant de commencer :

- Chaque élève va composer une phrase en utilisant un pronom différent et intégrant le symbole obtenu sur le dé.
- Le premier élève composera une phrase contenant « Je », le deuxième élève répètera la même phrase mais en utilisant « Tu », et ainsi de suite.

Exemple

Avant de commencer, votre professeur va lancer les dés et vous donner quelques exemples. Notez-les ci-dessous :



Exercice



Dés à utiliser

1. Lancez les dés et composez une phrase commençant par un **PRONOM PERSONNEL**.
2. Notez vos phrases ci-dessous :

1.

2.

2.

IMAGIDÉS

Feuillets d'exercices



L'outil idéal pour apprendre une langue

Le livret de l'enseignant & les feuillets d'exercices de l'élève Imagidés vous donneront des idées pour 20 activités motivantes et autant d'occasions de tirer le maximum de vos dés au sein de la classe.

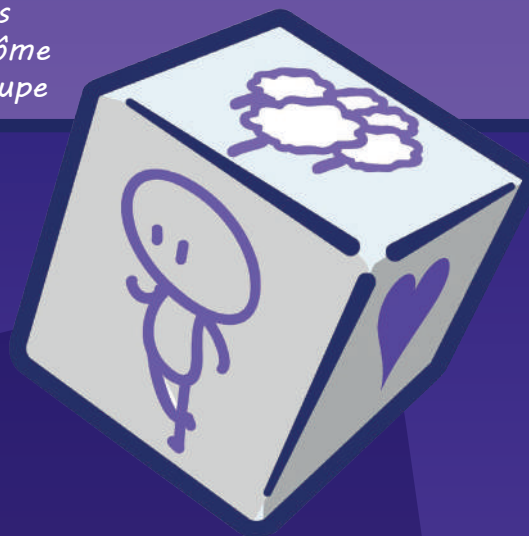
Allitérations, comparatifs, adjectifs, construction de phrases, temps, verbes...

Toutes les activités sont conçues pour permettre aux élèves de travailler seul, et ne nécessiter qu'une intervention minimale de la part du professeur. Le livret vous fournit une grande quantité d'exemples afin que vous puissiez aider vos élèves à se lancer.

Quels que soient l'âge ou le niveau de vos élèves, de débutants à avancés, ils apprécieront ces activités animées et sources d'interactions.

Ils pourront travailler :

- Seuls
- En binôme
- En groupe



© GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux
France
www.gigamic.com

Imagidé est un jeu créé par Emily Daly en 2000 sous le nom Talking Dice ®
publié sous licence linguascope. © Linguascope Ltd. Londres - UK.

