

JEU CHRONO-DICO

Objectif : chercher le plus rapidement possible des mots dans le dictionnaire.

Compétence travaillée : utiliser le dictionnaire avec fluidité.

Niveau : CM1-CM2

Durée : des séances ritualisées de 15 minutes

Matériel

- un dictionnaire par élève ou par groupe d'élèves
- les photocopies des listes de mots à trouver
- la correction pour l'enseignant

ACTIVITÉS PRÉALABLES

Comme ce jeu s'avère un peu difficile, entraîner d'abord les élèves à :

- ouvrir le dictionnaire le plus rapidement possible à l'une des pages de la lettre demandée, en s'aidant des couleurs figurant sur la tranche le cas échéant.
Exemple : « Ouvrez le dictionnaire à une des pages du b » ;
- trouver le plus rapidement possible un mot dans une page, puis dans une double page ;
- chercher par deux : l'un des élèves dispose du dictionnaire et propose deux mots dans une page, et l'autre élève doit dire lequel vient avant l'autre. On échange ensuite les rôles.

DÉROULEMENT

Deux organisation sont possibles :

• individuellement (sans compétition)

Proposer à chacun une liste de mots, de plus en plus longue et complexe au fil des séances (ou selon les élèves dans un souci de différenciation) : il s'agit de les trouver le plus rapidement possible dans le dictionnaire, en indiquant la page où se trouve chacun. Les élèves les plus rapides, après validation de leur liste par l'enseignant, peuvent alors aider les autres.

• en groupes hétérogènes de plusieurs élèves

Les groupes sont en compétition sur une même liste, et doivent s'organiser dans leur recherche. Le groupe gagnant est celui qui a complété sa liste le plus rapidement.

Exemples de listes à proposer, de difficulté croissante (les numéros des pages indiqués sont ceux du *Robert junior*, édition 2024).

zapper → ? p. 1227	lagune → ? p. 657	yoyo → ? p. 1226	hameçon → ? p. 558
daim → ? p. 229	larme → ? p. 662	kiwi → ? p. 652	artiste → ? p. 70
sable → ? p. 1033	lion → ? p. 675	quartette → ? p. 947	sobriquet → ? p. 1072
fable → ? p. 459	loutre → ? p. 683	xylophone → ? p. 1223	lisière → ? p. 676
rabâcher → ? p. 953	librairie → ? p. 672	western → ? p. 1222	ustensile → ? p. 1181
		karaté → ? p. 651	rénovation → ? p. 995

JEU CHRONO-DICO

1 Cherche les mots le plus rapidement possible dans le dictionnaire, et indique la page à laquelle ils se trouvent.

- yoyo → page
- kiwi → page
- quartette → page
- xylophone → page
- western → page
- karaté → page

2 Cherche les mots le plus rapidement possible dans le dictionnaire, et indique la page à laquelle ils se trouvent.

- hameçon → page
- artiste → page
- sobriquet → page
- lisière → page
- ustensile → page
- rénovation → page

1 Cherche les mots le plus rapidement possible dans le dictionnaire, et indique la page à laquelle ils se trouvent.

- zapper → page
- daim → page
- sable → page
- fable → page
- rabâcher → page

2 Cherche les mots le plus rapidement possible dans le dictionnaire, et indique la page à laquelle ils se trouvent.

- lagune → page
- larme → page
- lion → page
- loutre → page
- librairie → page

