Fiche pédagogique

CCP - Compétences : 1-2-3

Atelier : **Loto**

**Objectif de la séance**

-En amont pour découvrir le thème

-En révision du cours

|  |  |
| --- | --- |
| Méthodes utilisées :  Jeu – en équipe  – en individuel | Supports/matériels utilisés :  - Grille loto  - Boite pour tirage aléatoire  - Mots pour tirage (désignation) ou liste de mot  - Crayon papier – gomme  - chronomètre |

Durée envisagée : 1/4h à 2h

**Descriptif / règle :**

But : Retrouver tous les « éléments » par rapport à un mot « désignation ».

Faire des équipes ou jouer en individuel.

Imprimer les grilles de loto, 1 par équipe/personne et par mot « désignation » utilisé.

Mettre dans la « boite de tirage » tous les mots « désignation » ou utiliser la liste de mot.

Chaque équipe dispose d’un crayon et d’une gomme pour pouvoir cocher et/ou modifier les réponses.

Le formateur donne à chaque équipe/personne une grille. L’équipe écrit en haut à droite son nom puis à gauche le mot « désignation » tiré au sort par le formateur.

Le formateur tire au sort un mot « désignation » ou en lit un dans la liste de mot. Les stagiaires doivent cocher sur la grille toutes les cases qui correspondent à ce mot « désignation » en un temps donné (1 min).

A la fin du temps imparti, Le formateur demande à chaque équipe/stagiaire de poser le crayon, tout changement sera disqualifiant, puis chacun à tour de rôle donne ses réponses oralement. Les grilles sont échangées entre les participants pour la correction. Le formateur donne les réponses, les stagiaires vérifient et si besoin entourent les mauvaises réponses. Puis, les grilles sont rendues au « propriétaire » pour regarder les erreurs.

Suivant le temps, il peut être fait 1 ou plusieurs grilles.

**En amont :** 1 point marqué par bonne réponse.

**En révision :** 1 point marqué lorsqu’il n’y a pas d’erreur sur la grille.