

# MEMORISER AVEC DES JEUX

CYCLE

Projet mené par : Olivier DUPUY.

Collège Marguerite Duras.  
Montélimar, Drome (26)

Inspecteur référent : Jérôme CARGNELUTTI.

Dispositifs d'aide aux élèves en difficulté et à besoins particuliers

# LE PROJET

Au lieu de réciter ou faire réciter par cœur des mots, ou des définitions, les élèves construisent leurs listes à apprendre, puis jouent de façon active et autonome aux jeux créés automatiquement.

## ACTEURS

10 élèves / 6<sup>ème</sup> à la 3<sup>ème</sup>

## EFFETS OBSERVES

SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉLÈVES

Lors de la première séance, les élèves sont dubitatifs. Il leur faut réécrire les mots ou les phrases avec leur définition, en faisant attention à l'orthographe des mots. Ils approfondissent alors leurs compétences linguistiques (française ou étrangère!). Puis une fois que la liste est créée, les élèves découvrent les jeux associés. Ils sont alors excités de jouer et apprennent plus vite et mieux les mots ou les définitions. Ils demandent même s'ils peuvent travailler comme cela à la maison : la motivation est accrue. Une fois l'élève lancé sur la création de la liste, il est autonome. Parfois ils sont deux sur une même liste, ce qui permet de travailler en collaboration.

# LES OBJECTIFS

- Rendre l'élève autonome dans son apprentissage.
- Rendre l'élève acteur dans l'activité de mémorisation.
- Utilisation de la mémoire auditive en supplément de la lecture.
- Motivation dans l'activité de révision de connaissances.

SUR LES PRATIQUES ENSEIGNANTES

L'enseignant n'est plus accaparé par un seul élève pour aider ou vérifier que les termes sont mémorisés ou appris. Il peut alors aller vers des élèves qui nécessitent plus d'aide méthodologique, ou qui nécessitent d'être mis en activité ce qu'ils ne font pas seuls.

Le climat est plus propice au travail car il n'y a plus de récitation entre élèves ou entre un élève et l'enseignant, ce qui peut gêner certains camarades qui recherchent du silence pour se concentrer.

PROJET

VIDEO