



© Jessica Girard

DÉTECTE LES ERREURS !

Nombre de joueurs :

3 joueurs font l'activité individuellement

Niveau visé :

Deuxième cycle (je conseille la quatrième année)

Durée du jeu :

Au choix de l'enseignante (je conseille 45 minutes)



Matériel du jeu :

- 45 phrases comportant deux ou trois erreurs (à découper et à plastifier)
- 45 bandes de correction (à découper et à plastifier)
- trois crayons non-permanent à pointe très fine
- une fiche de route de l'élève (à photocopier pour chaque élève)



Mise en situation et objectifs du jeu :

Les phrases sont numérotées et elles comportent neuf mots chacune. L'élève se met dans la peau d'un détective et observe attentivement la phrase afin de trouver les deux ou trois erreurs d'orthographe, de conjugaison ou d'accord. Vous devez avertir l'élève que la ponctuation de la phrase n'a pas à être corrigée, alors elle ne peut constituer une erreur.

Fonctionnement du jeu:

Tout d'abord, les trois joueurs se séparent les phrases. Le premier joueur prend les phrases 1 à 15, le deuxième joueur 16 à 30 et le troisième joueur 31 à 45. Ensuite, chaque élève doit faire l'activité individuellement en fonction de ses 15 phrases. L'élève doit souligner l'erreur et faire la correction au-dessous du mot mal orthographié à l'aide d'un crayon non-permanent à pointe très fine. Puis, demandez à l'élève de se corriger lui-même à l'aide des 15 bandes de correction associées aux phrases qu'il a répondues. Finalement, l'élève doit noter son résultat sur sa fiche de route afin de laisser des traces d'évaluation pour vous. Sur cette fiche, il note son résultat pour chaque phrase répondue et il calcule le total des erreurs corrigées sur 40. Les élèves plus avancés peuvent calculer leur note en pourcentages.