

Activité 8

CYCLES
1 à 3

JEU

LES DEVINETTES SUCRÉES



Producteurs
et productrices
acéricoles du Québec

Jeu : les devinettes sucrées

Nous vous suggérons de réaliser cette activité après la présentation de la vidéo *À la découverte de l'érable*, après le passage de la tournée du même nom dans votre établissement scolaire, ou bien après avoir abordé vous-même en classe des sujets liés à l'acériculture, au sirop d'érable et à ses thématiques. Cela permettra à vos élèves d'avoir été exposés à certaines notions sur le sirop d'érable par le biais de l'écoute, la lecture ou l'observation.

Résumé de l'activité

Dans le style des jeux *La boulette* et *En plein dans le front* de l'émission *Silence, on joue!* sur Radio-Canada Télé, cette activité de groupe sollicite la mémoire, la réflexion, la logique et la créativité de vos élèves pour décrire des images affichées sur le tableau blanc interactif.

Répartis en équipes, les élèves, faisant face au tableau blanc interactif, doivent faire deviner le mot (ou l'image) affiché à un partenaire d'équipe qui a le dos tourné à l'écran, en lui donnant des indices. Les bonnes réponses permettent de passer au mot suivant. Cette approche ludique de devinettes vise à enrichir le vocabulaire des élèves et à améliorer leur organisation linguistique.

Compétences spécifiques aux cycles 1, 2 et 3

Domaine	Français, langue d'enseignement
Compétence disciplinaire	<ul style="list-style-type: none">• Communiquer oralement.
Composante de la compétence	<ul style="list-style-type: none">• Utiliser les stratégies et les connaissances requises par la situation de communication.
Compétences transversales	<ul style="list-style-type: none">• Coopérer.• Communiquer de façon appropriée.• Contribuer au travail collectif.• Réaliser la communication.

Les objectifs

- Développer ou réviser le vocabulaire lié au domaine de l'érable.
- Développer la réflexion et la logique.

Phase de préparation

L'enseignant-e questionne ses élèves.

Nous avons abordé différents sujets et rencontré de nouveaux termes liés à l'érable, au sirop d'érable et à l'acériculture. Quels sont les éléments qui vous ont marqué parmi ces nouveaux mots? Si je tente de vous les faire deviner en vous fournissant des indices, seriez-vous en mesure de les trouver? Et si ce sont plutôt vos camarades de classe qui tentent de vous faire découvrir ces mêmes mots, pensez-vous que ce sera aussi facile de les deviner? Nous allons participer à un jeu en équipe pour le découvrir!



Matériel pour les cycles 1, 2 et 3

- Carrousel de mots et images pour le tableau blanc interactif.
- Cahier de l'enseignant-e : document PDF avec les réponses et les indices.

Présentation de l'intention

Le vocabulaire du domaine de l'acériculture est vaste et souvent méconnu. Pourtant, le Québec garantit en moyenne 72% de la production mondiale de sirop d'érable et 92% de la production totale canadienne, ce qui place le Canada en tête des exportateurs mondiaux de produits d'érable. Le *temps des sucres* est désormais reconnu par l'UNESCO comme une tradition inscrite au *patrimoine culturel immatériel de l'humanité*. C'est véritablement impressionnant!



À travers ce jeu,
explorons ces
nouveaux termes
et observons-
les sous diverses
perspectives.



Phase de réalisation

- Faites un bref rappel des thématiques principales (objets, faune, etc.) à vos élèves.
- De mémoire, invitez vos élèves à réfléchir aux éléments et aux mots qu'ils ont vus précédemment.
- À main levée, vous pouvez demander à certains élèves de nommer des mots pour générer la réflexion de groupe.
- Présentez l'image d'un exemple du jeu au tableau blanc interactif (image du seau). Invitez vos élèves à décrire en un mot l'image qui est présentée, s'ils devaient la faire deviner à quelqu'un d'autre (ex. : couleur, forme, utilisation, etc.).
- Divisez ensuite votre classe en deux groupes. Invitez-les à se lever et à faire deux lignes faisant face au tableau blanc interactif. Le ou la premier·ière élève à l'avant de la file doit tourner le dos à l'écran.

L'activité

L'enseignant·e joue le rôle de l'animateur·trice. L'enseignant·e a également la charge du défilement des images au tableau blanc interactif. Les élèves doivent faire deviner le mot à l'avant, sans le lire, mais en donnant des indices.

Règlements du jeu

- Le ou la premier·ière élève à l'avant de la file doit tourner le dos à l'écran, tandis que le reste de son équipe fait face à celui-ci.
- Lorsque le mot est deviné, l'élève qui faisait dos à l'écran rejoint la file derrière son groupe. L'élève qui donnait les indices tourne maintenant le dos à l'écran; il devra deviner le prochain mot, et ainsi de suite.
- Variez les tours d'une équipe à l'autre (par exemple : 1^{er} mot, équipe A; 2^e mot, équipe B; 3^e mot, équipe A; 4^e mot, équipe B, etc.) pour assurer une rotation et faciliter la participation des élèves.

Il y a trois rondes de jeu. Les mots réapparaîtront à l'écran d'une ronde à l'autre, dans le désordre. Il est donc essentiel de prendre le temps d'écouter les indices et les réponses de l'autre équipe.

- Lors de la première ronde, le ou la participant·e doit faire deviner le mot avec des explications.
- Dans la deuxième ronde, le ou la participant·e ne doit donner qu'un seul mot comme indice.
- Dans la troisième ronde, le ou la participant·e doit mimer le mot, sans parler.



Le 1^{er} cycle peut faire uniquement la première ronde, le 2^e cycle peut faire les deux premières rondes, le 3^e cycle peut faire les trois rondes. Allez-y selon le rythme de vos élèves.

Puisque les mêmes mots reviennent d'une ronde à l'autre, mais dans un ordre différent, les élèves feront appel à leur mémoire et à leur logique pour faire deviner aux autres le mot présenté. Vous pouvez donner un délai de réponse pour chaque mot ou soutenir vos élèves en leur donnant des indices (tirés de la grille dans le cahier de l'enseignant·e).

Phase d'intégration

Après avoir fait le tour des mots, vos élèves peuvent retourner à leur place.

Pour réaliser l'intégration de cette activité, voici des questions supplémentaires à poser à vos élèves :

- Est-ce qu'il y a des descriptions qui vous ont surpris ou auxquelles vous n'aviez pas pensé précédemment ?
- Est-ce que cette activité vous aidera à mieux retenir les mots que nous avons appris sur l'acériculture et sur le sirop d'érable ?



« Un jeu qui permet également à vos élèves de bouger en classe ! »

Ordre au 1^{er} tour du jeu

Catégorie : Objets

Tubulure



- Ce sont des tuyaux.
- Ils sont bleus.
- C'est fait de plastique.
- Ils vont de l'érable jusqu'à l'érablière.

Perceuse électrique



- C'est un outil.
- Ça aide à faire des entailles.
- C'est rapide.

Chalumeau



- C'est un petit outil.
- C'est fait de métal.
- Ça permet de récolter l'eau d'érable.

Réservoir



- C'est gros.
- C'est un équipement dans la cabane à sucre.
- Ça ressemble à une cuve.

Conserve



- C'est un contenant de métal.
- On le trouve habituellement en épicerie.
- Ça porte aussi le surnom de *canne*.

Hibou



- Il a des plumes.
- Il a un bec.
- Il a de grandes ailes.

Écureuil



- C'est un rongeur.
- C'est souvent gris.
- C'est petit.
- Ça hiberne.

Disamare



- C'est tout petit.
- C'est une sorte de graine.
- Elle tombe des érables.
- C'est le fruit de l'érable.

Feuille d'érable



- C'est sur le drapeau du Canada.
- Ça change de couleur avec les saisons.
- Elle peut prendre des couleurs différentes.

Catégorie : Défis

UNESCO



United Nations
Educational, Scientific
and Cultural Organization.
(L'Organisation des Nations
Unies pour l'éducation,
la science et la culture)

- C'est une institution internationale.
- Chaque lettre représente un mot (comme un acrostiche).
- Sa mission est de contribuer à l'édification d'une culture de la paix, à l'éradication de la pauvreté, au développement durable et au dialogue interculturel par l'éducation, les sciences, la culture, la communication et l'information.
- L'organisme vient de désigner le *temps des sucres* comme élément du *patrimoine culturel immatériel de l'humanité*.



Évaporateur



- C'est un appareil qui est utilisé dans la transformation de l'eau d'érable.
- Au-dessus, on installe une hotte pour évacuer sa vapeur.
- C'est l'endroit où l'eau d'érable est bouillie.

Érablière



- C'est une plantation d'arbres.
- On trouve souvent au milieu de cette plantation une *cabane à sucre*.
- On y récolte l'eau d'érable.
- On la surnommait autrefois *la sucrerie*.

Sève



- C'est un liquide.
- Ça nourrit les plantes.
- Ça circule dans les arbres et les plantes, comme le sang dans nos veines.
- C'est avec ceci que l'on produit du sirop d'érable.

Traîneau



- C'est un moyen de transport qui facilite le déplacement sur la neige.
- C'était utilisé dans le passé pour transporter l'eau d'érable à la cabane à sucre.
- C'était autrefois tiré par des chevaux ou des bœufs.

Québec



- C'est une province canadienne.
- 92% de la production totale canadienne de sirop d'érable y est produite.

Ordre proposé au 2^e tour du jeu

CYCLES
2 et 3

Catégorie : Objets

Réservoir

Indice : Gros



Chalumeau

Indice : Métal



Conserve

Indice : Canne



Perceuse électrique

Indice : Entaille



Tubulure

Indice : Tuyaux



Catégorie : Animaux et nature

Disamare

Indice : Fruit



Écureuil

Indice : Poilu



Feuille d'érable

Indice : Printemps



Hibou

Indice : Oiseau



Catégorie : Défis

Sève

Indice : Liquide



Québec

Indice : Province



Érablière

Indice : Cabane



Traîneau

Indice : Cheval



UNESCO

Indice : Institution



Évaporateur

Indice : Bouillie



Ordre au 3^e tour du jeu – Mime

CYCLE
3

Les catégories et les mots sont mélangés. Vos élèves doivent maintenant mimer ces images.

Feuille d'érable



Écureuil



Traîneau



Réservoir



UNESCO



Chalumeau



Disamare



Perceuse électrique



Tubulure



Hibou



Érablière



Évaporateur



Sève



Québec



Conserve

