



Osmo Word

Le pendu numérique

Une fiche médiation de la BD05

Organisez une compétition de vocabulaire par équipes dans votre bibliothèque grâce à l'application et au kit Osmo Word.

Osmo Word est un jeu qui permet aux joueurs d'associer des lettres les unes avec les autres pour épeler le nom de l'objet ou de l'animal qui s'affiche à l'écran

Public : à partir de 6 ans

Participants : 2 à 8

Durée de l'animation : 45 mn

Animateurs nécessaires : 1

Budget : 0 €

Lieu : espace permettant aux enfants de discuter entre eux

Matériel à prévoir :

- Table et chaises,
- Tablette chargée de l'appli Osmo Word,
- Kits de base Osmo et Osmo Word

L'application est disponible dans les valises numériques de la BD 05. Plus d'information sur la médiation numérique : ac-bdp@hautes-alpes.fr

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ❖ Apprendre l'orthographe.
- ❖ Enrichir son vocabulaire.
- ❖ Créer un moment de partage parents-enfants.

ORGANISATION DE LA SALLE

- ❖ Placer la tablette et son support sur une table.
- ❖ Organiser un espace permettant d'avoir du son (ou utiliser le casque pour limiter le bruit dans la bibliothèque).
- ❖ Les enfants jouent chacun leur tour ou en coopération.

DÉROULEMENT

Rassembler le matériel et suivre les instructions d'installation du kit Osmo, puis lancer l'appli Osmo Word. Poser la tablette équipée sur la table et démarrez une nouvelle partie.

Le jeu est une compétition de vocabulaire par équipe. Vous formez deux équipes, bleue et rouge, composées de 2 à 4 joueurs qui s'affronteront deux par deux. Le but est de découvrir le mot suggéré par l'image et de placer davantage de lettres que son adversaire.

Une fois le mot trouvé, les deux joueurs suivants s'affrontent à leur tour. Attention, les niveaux s'enchainent rapidement.

Vous pouvez moduler la difficulté suivant le niveau de connaissance des participants et même jouer en anglais. La partie s'arrête lorsque l'une des équipes a obtenu le nombre de points que vous avez fixé au préalable au début de la partie.

POUR ALLER PLUS LOIN

- ❖ D'autres kits Osmo permettent d'apprendre à compter, de s'affronter en composant des mots en français ou en anglais, à jouer au tangram.
- ❖ La BD05 peut sélectionner avec vous des documents pour enrichir cette médiation.



Cette fiche est publiée sous licence Creative Commons. Elle peut être réutilisée et modifiée pour toute utilisation sans but commercial. Plus d'informations sur creativecommons.org.