

Exemple de situation d'appropriation les suffixes

Au-delà de l'évaluation classique reprenant les mots abordés dans des types d'exercices déjà proposés, il peut être intéressant de mettre l'enfant en situation d'évaluation tout au long de l'année, de manière ludique. La création d'un jeu peut alors s'avérer intéressante.

Les propositions des élèves de CM2 ont permis de concevoir le jeu suivant :

Un plateau de jeu créé et mis en forme par les élèves comporte 50 cases numérotées, On peut y observer différents types de cases :

- **les cases classiques** sur lesquelles figure un mot : le joueur qui tombe dessus doit trouver un mot de la même famille comportant un suffixe,
- **les cases dites « spéciales » :**

→ « existe ou non ? » : un mot contenant un suffixe est proposé, au joueur de dire s'il existe ou non.

→ « défi » : un suffixe est inscrit sur cette case. Le joueur qui se trouve sur cette case choisit un partenaire à qui il lance le défi de dire le plus de mots existants contenant ce suffixe,

→ « nature » : un suffixe est inscrit sur cette case, le joueur qui se trouve sur cette case doit indiquer la nature du mot que permet de créer ce suffixe (plusieurs solutions possibles, pour trancher en cas de désaccord, recours à un exemple et au dictionnaire le cas échéant).

Règle du jeu :

Le pion de chacun des joueurs se trouve sur la case départ.

Chacun son tour, les joueurs lancent le dé et avancent d'autant de cases. Si le joueur répond correctement à l' « énigme » de la case sur laquelle il se trouve, il reste sur place et c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé. S'il ne répond pas correctement, il retourne sur la case où il se trouvait avant de lancer le dé.

Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la dernière case du jeu.

Ce type de jeu peut également reprendre la notion de préfixe en plus de celle de suffixe.