

## Récapitulatif des 10 modes de jeu de Mission Plumes de Hachette éducation

Nom du jeu	Principe	Nombre de joueurs	Objectif pédagogique	Comment gagner
Nature et Fonction	Donner la nature et/ou la fonction du mot souligné dans une phrase.	2 joueurs ou plus	Grammaire : nature et fonction des mots	1 point par bonne réponse ; le joueur avec le plus de points gagne.
Au temps pour nous	Conjuguer correctement une phrase au temps indiqué par le professeur.	2 joueurs ou plus	Conjugaison : maîtrise des temps verbaux	1 point si pas d'erreur de conjugaison ; le joueur avec le plus de points gagne.
Champ de bataille lexicale	Trouver un maximum de mots appartenant au champ lexical d'un mot donné.	3 joueurs ou plus	Lexique : enrichissement du vocabulaire	1 point par mot trouvé (2 si mot unique) ; le joueur avec le plus de points gagne.
Mémo-Art Vive	Mémoriser des images et répondre à des questions de mémoire visuelle.	3 joueurs ou plus	Observation et mémoire visuelle	1 point par bonne réponse ; le joueur avec le plus de points gagne.
Dans ma main	Répéter et enrichir une suite de mots à la manière d'une comptine cumulée.	3 joueurs ou plus	Mémoire et vocabulaire	1 point si la chaîne de mots est complète sans erreur ; le joueur avec le plus de points gagne.
Présent ! / À toutes les personnes	Trouver les verbes et les conjuguer au présent de l'indicatif à toutes les personnes, seul ou en équipe.	2 joueurs ou plus	Conjugaison : maîtrise du présent de l'indicatif	1 point si toutes les conjugaisons sont correctes ; concertation possible en équipe avec une seule réponse.
En un clin d'œil / Un œil, des yeux	Observer trois cartes en 15 secondes puis répondre à des questions de mémoire, seul ou en équipe.	3 joueurs ou plus	Observation rapide et mémoire visuelle	Donner les bonnes réponses ; concertation en équipe possible.
Compte à rebours / Enquêteurs	Faire deviner trois mots à ses coéquipiers en 2 minutes.	3 joueurs ou plus	Expression orale et vocabulaire	1 point par mot trouvé ; l'équipe avec le plus de points gagne.
Mot-Mystère	Faire deviner un mot sans utiliser le mot ni sa famille.	3 joueurs ou plus	Lexique et expression orale	2 points pour celui qui trouve, 1 point pour celui qui fait deviner ; le plus de points gagne.

Figure imposée / Collectif créatif	Inventer une histoire respectant des contraintes données par le professeur.	3 joueurs ou plus	Expression écrite, créativité, respect de consignes	Pas de points fixes, objectif : créer une histoire cohérente et originale.
À juste titre	Donner un titre à une image et le faire deviner aux autres joueurs.	3 joueurs ou plus	Compréhension d'image, créativité lexicale	1 point pour ceux qui trouvent ou pour celui qui fait deviner selon les cas.