

# Les phobies



Lorsque la nuit tombe, qu'il s'agit d'aller dormir, certains enfants éprouvent des peurs. La journée, certaines personnes souffrent de peur, voire de phobies. Découvrir ces phobies, créer un jeu, en mémoriser certaines, tout cela pour inventer à son tour le nom de nouvelles phobies et jouer avec.

## Buts

- Découvrir et apprendre le nom et la définition de certaines phobies
- Créer des cartes pour un memory, un jeu de famille
- Inventer de nouvelles phobies
- Ecrire la définition de ces nouvelles et inconnues phobies
- Créer un document informatique et envoyer ses productions par mail
- Lire les productions des autres et participer au jeu
- Découvrir de nouvelles phobies et retrouver leur définition

## Démarche

Entrer dans Google "liste des phobies", consulter le site de Wikipédia.

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Liste\\_de\\_phobies](http://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_phobies)

D'autres sites donnent une liste de phobies et leur définition:

<http://www.mots-croises.ch/Listes/phobies.htm>

<http://assimie.skyrock.com/3006612821-Voici-la-listes-de-toutes-les-phobies-classe.html>

[http://forum.doctissimo.fr/psychologie/Phobies/liste-phobies-sujet\\_312\\_1.htm](http://forum.doctissimo.fr/psychologie/Phobies/liste-phobies-sujet_312_1.htm)

L'enseignant sélectionnera ou les élèves choisiront quelques phobies. Il s'agira de mémoriser leur nom, leur définition. Pour faciliter ce travail, nous vous proposons de créer des cartes sur ce modèle :

<h1>Arachnophobie</h1>	<h2>Phobie des araignées</h2> <p>du grec arakhnê, 'araignée'</p>  <p><a href="http://www.lepoint.fr/images/2013/02/22/1092006-jpg_968400.JPG">http://www.lepoint.fr/images/2013/02/22/1092006-jpg_968400.JPG</a> <i>photo personnelle ou copiée du web(noter l'adresse) ou dessin.</i></p>
------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

MERCI de les envoyer à Elisabeth qui les mettra sur le site. Ces cartes vous permettront de créer un memory, un jeu de famille et ainsi de favoriser la mémorisation de ces mots parfois un peu compliqué.

Si vous avez d'autres idées de jeux, n'hésitez à nous en faire part.

## Production attendue

Chaque classe propose entre 10 et 20 nouvelles phobies avec leur définition

Les productions sont à envoyer à [journuit@edunet.ch](mailto:journuit@edunet.ch) dès que vous avez terminé cette activité.

Délai d'envoi des productions : **vendredi 17 janvier 2014 / vendredi 9 mai 2014**

## Mise en ligne

Les productions de chaque classe seront présentées sous la forme d'un jeu de reconstitution de ce genre.

A – Arbranchophobie	1. n. f. peur de découvrir les activités hyperintéressantes du réseau Edunet et de ne plus pouvoir s'en passer.
B – Tournepageophobie	2. n. f. peur de s'asseoir sur la branche d'un arbre, car on est certain qu'elle va se casser.
C – Edunetophobie	3. n. f. peur de tourner la page et découvrir de nouveaux exercices.

Les élèves prennent connaissance des productions des autres classes et envoient leurs réponses à la classe productrice sous la forme A2 – B3 – C1. Les échanges par mail permettent aux élèves de prendre conscience que leurs créations et leurs définitions sont lues.

Les productions de toutes les classes seront mises en ligne dès le **lundi 27 janvier 2014 / lundi 19 mai 2014**

**TOUT LE MONDE est invité à lire les productions des autres classes et à participer aux jeux, même si vous n'avez rien envoyé.**

**Osez être créative, osez être créatif !  
Bonne découverte !  
Lisez en vous amusant !**

# Quelques objectifs du PER travaillés à travers cette activité

## FRANÇAIS > CYCLE 2

### ➔ Production de l'écrit

#### L1 22 ÉCRIRE DES TEXTES VARIÉS À L'AIDE DE DIVERSES RÉFÉRENCES

##### APPRENTISSAGES COMMUNS À TOUS LES GENRES DE TEXTES

- Identification de la situation de communication en fonction du projet d'écriture (lieu social, émetteur, destinataire, but du texte)
- Respect du genre textuel demandé
- Élaboration du contenu à l'aide de documents écrits et/ou audio (*recherche d'idées, d'informations, de mots-clés,...*)
- Organisation du texte selon un modèle donné
- Écriture d'un texte en fonction du projet et du genre travaillé en respectant :
  - l'utilisation d'un vocabulaire adéquat
  - la production d'énoncés syntaxiquement et orthographiquement corrects
  - l'utilisation adéquate des temps des verbes

### ➔ Fonctionnement de la langue

#### L1 26 CONSTRUIRE UNE REPRÉSENTATION DE LA LANGUE POUR COMPRENDRE ET PRODUIRE DES TEXTES

##### GRAMMAIRE DE LA PHRASE :

##### Les fonctions – Identification des fonctions

- identification du Sujet, du Groupe verbal, du Complément de phrase

##### Les classes grammaticales – Identification des classes grammaticales

- Déterminant - Nom commun - Nom propre - Verbe - Adjectif

##### ORTHOGRAPHE LEXICALE

- Copie sans faute
- Utilisation du correcteur orthographique
- Utilisation d'un capital mots de grande fréquence en relation avec la vie de la classe
- Mémorisation de mots le plus fréquemment utilisés (mots-outils)

##### ORTHOGRAPHE GRAMMATICALE

- Accord du déterminant avec le nom en genre et en nombre
- Accord de l'adjectif avec le nom

## VOCABULAIRE

### Analyse de la structure interne des mots

- Exploration d'un champ morphosémantique donné :  
mots composés (*portemonnaie*,...)  
dérivation (préfixe et suffixe)  
famille de mots (*odeur, odorat, inodore*,...)
- Comparaison de définitions d'un même mot provenant de sources différentes
- Production de définitions selon différents modèles

## ➔ Ecriture et instruments de la communication

### L1 28 UTILISER L'ÉCRITURE ET LES INSTRUMENTS DE LA COMMUNICATION POUR PLANIFIER ET RÉALISER DES DOCUMENTS

- en distinguant et en utilisant les outils de navigation de l'internet (hypertexte, lien, adresse internet, courriel, etc.)
- en recherchant des informations au moyen de ressources encyclopédiques et technologiques et en vérifiant leur pertinence
- en produisant des documents (textes, dessins, enregistrements, etc.)

## MITIC > CYCLE 2

### FG 21 : DÉCODER LA MISE EN SCÈNE DE DIVERS TYPES DE MESSAGES

#### UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMÉDIA

- Utilisation du clavier et des touches spéciales (*ctrl, delete, alt, @, ...*)
- Approche dactylographique (poser les 10 doigts, privilégier les touches standard)
- utilise, avec soin, les appareils audiovisuels adaptés à la tâche projetée
- crée un document à l'aide de l'ordinateur, l'enregistre et le retrouve de façon autonome, l'imprime
- tape un texte personnel de manière autonome, en respectant les conventions de lisibilité (espaces, mise en page,...) et d'orthographe

#### ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET

- distingue les différents éléments de la messagerie
- recherche et télécharge des documents déposés sur la plateforme
- reconnaît et utilise des structures des sites (menus, liens, arborescence, contacts ...) et les identifie

#### PRODUCTION DE RÉALISATIONS MÉDIATIQUES

- respecte les droits d'auteurs et de l'image, cite ses sources

## Les Capacités Transversales

### Collaboration : Action dans le groupe

- élaborer ses opinions et ses choix ;
- réagir aux faits, aux situations ou aux événements ;
- articuler et communiquer son point de vue ;
- reconnaître l'importance de la conjugaison des forces de chacun ;
- confronter des points de vue et des façons de faire ;
- adapter son comportement ;
- participer à l'élaboration d'une décision commune et à son choix.

### Stratégies d'apprentissage : Gestion d'une tâche

- faire des choix et opter pour une solution parmi un éventail de possibilités ;
- anticiper la marche à suivre ;
- effectuer un retour sur les étapes franchies ;
- percevoir et analyser les difficultés rencontrées ;
- persévérer et développer son goût de l'effort ;

### Pensée créatrice : Développement de la pensée divergente

- expérimenter des associations inhabituelles ;
- accepter le risque et l'inconnu ;
- se libérer des préjugés et des stéréotypes ;

### Reconnaissance de sa part sensible

- faire une place au rêve et à l'imaginaire ;
- identifier et apprécier les éléments originaux d'une création ;
- identifier et exprimer ses émotions ;
- harmoniser intuition, logique et gestion d'émotions parfois contradictoires ;

### Concrétisation de l'inventivité

- tirer parti de ses inspirations, de ses idées ;
- s'engager dans de nouvelles idées, de nouvelles voies et les exploiter ;
- faire le choix de stratégies et de techniques inventives ;
- se représenter et projeter diverses modalités de réalisation.

**Vous réalisez votre programme  
en participant à cette activité.**