



# Cahier dynamique

## premier cycle

des activités amusantes et éducatives



## Dynamiser les ateliers de soutien scolaire



Nous vous proposons ici des activités amusantes et éducatives pouvant être utilisées en atelier avec les élèves. Vous y trouverez des façons différentes de réviser les tables, les mots de vocabulaire ou d'apprendre la conjugaison des verbes.

L'apprentissage par le jeu est un des moyens privilégiés par Je Passe Partout pour motiver les élèves. Un élève ayant du plaisir à réviser grâce au jeu de mémoire ou au bingo mathématique proposé par son intervenante est un élève vivant une expérience d'atelier positive et valorisante. N'est-ce pas ce que nous souhaitons ?

Donc amusez-vous et n'ayez pas peur de proposer d'autres activités pour enrichir ce recueil !

**Je sais lire**



Matériel

Une douzaine de cartes avec un mot inscrit d'un côté et une image de l'autre côté (style cartes éclair).

1 dé

Autant de pions que d'élèves (on peut utiliser des gommes à effacer, des taille-crayons, etc.)

Déroulement

Disposer les cartes sur une table, côté mot visible, de façon à former un cercle. À tour de rôle, les élèves lancent le dé et avancent du nombre indiqué. L'élève doit lire le mot inscrit et tourner ensuite la carte pour vérifier sa réponse. On laisse ensuite la carte retournée.

## Je pars en voyage

### Matériel

Votre bonne humeur



### Déroulement

Les élèves sont assis en rond par terre. À tour de rôle, ils doivent dire un mot qui respecte le thème établi par l'intervenante, mais en nommant aussi les autres mots qui ont été dits avant. Il est défendu de répéter le même mot deux fois. On peut tenir le compte des mots nommés et essayer de battre le record du plus grand nombre de mots dans un même thème.

Idées de thèmes :

- Les mots doivent commencer par une lettre précise.
- Les mots doivent respecter un thème (animaux, objets).
- Les mots doivent respecter l'ordre alphabétique.

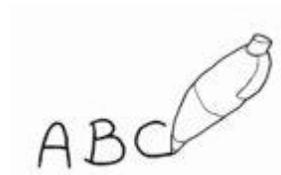
## Les boulettes

### Matériel

Une quinzaine de rectangles de papier d'environ 8cm.

Crayons

Panier ou boîte



### Déroulement

Les élèves se divisent leurs mots de vocabulaire et les inscrivent sur les papiers (1 par papier). On les chiffonne ensuite pour former une petite boulette qu'on met dans la boîte. À tour de rôle, les élèves pigent et lisent le mot. L'intervenante peut glisser dans la boîte des mots intrus ou un mot d'encouragement (Bravo, tu es bon, etc.).

## Les rimettes

### Matériel

Le tableau noir

Craies et efface



### Déroulement

Les élèves sont regroupés devant le tableau. L'intervenante propose un son et, à tour de rôle (ou à main levée), les élèves doivent trouver un mot qui rime avec ce son.

L'intervenante inscrit le mot au tableau et on comptabilise le plus grand nombre de mots trouvés pour chaque son. De plus, les élèves constatent que le même son peut s'écrire de plusieurs façons.

Exemple : le son o (bateau, chapeau, auto, )

Ne pas avoir peur de mimer les mots pour aider les élèves.

## Le ballon savant

### Matériel

Une balle molle ou un petit ballon mou



### Déroulement

Il y a plusieurs façons d'y jouer.

-Sous la forme du ballon musical :

Les élèves sont en cercle et se passent le ballon au son de la musique. À l'arrêt de celle-ci, l'élève qui a le ballon dans les mains doit épeler ou écrire un mot de vocabulaire.

-Sous la forme rouler, parler :

On s'assoit en cercle, jambes écartées et le ballon est roulé au hasard vers un élève. Celui-ci doit épeler un mot ou répondre à une question sur son orthographe ou faire une phrase rigolote avec le mot, etc.

## Les p'tits cocos

### Matériel

Oeufs en plastique qui s'ouvrent en 2

Papier et crayons

Panier ou boîte



### Déroulement

L'intervenante prépare les œufs en inscrivant les mots de vocabulaire sur les papiers et en les cachant dans les œufs.

À tour de rôle, les élèves pigent un œuf et lisent le mot à leurs camarades qui doivent l'écrire correctement. Celui qui lit le mot n'a pas à l'écrire...

## A comme Ananas

### Matériel

Le tableau noir

Craies et efface



### Déroulement

L'intervenante inscrit les 26 lettres de l'alphabet au tableau de manière à pouvoir ajouter un mot vis-à-vis chacune d'elles. Les élèves doivent nommer un mot selon le thème choisi, mais les mots doivent suivre l'ordre alphabétique. Les mots sont notés au tableau.

Exemples :

Thème animaux (alligator, baleine, chat...)

Thème dans la classe (armoire, bureau, chaise...)

Thème nourriture (ananas, banane, chocolat...)

## Le bonhomme pendu

### Matériel

Tableau noir ou petit tableau blanc

Craies ou crayons et efface

Liste alphabétique

### Déroulement

Le but est de faire deviner les lettres qui formeront le mot de vocabulaire. À chaque erreur, l'élève se voit ajouter un morceau au bonhomme pendu. Quand le bonhomme est complet (environ 6 morceaux), il est trop tard ! On peut inscrire une ou deux lettres pour donner des indices si l'élève trouve l'exercice difficile.

Peut se jouer 2 par 2 ou en groupe.

## Des mots et des mains

### Matériel

Un gros morceau de pâte à modeler par élève

Crayons à mine

### Déroulement

Il y a plusieurs façons de jouer :

-Demander à chaque élève de reproduire une lettre de l'alphabet en pâte à modeler et ensuite chacun trouve un mot commençant par cette lettre.

-Aplanir la pâte à modeler et inscrire les mots de vocabulaire en gravant à l'aide d'un crayon.

-Former les lettres du mot demandé avec la pâte à modeler.

-Sculpter un animal commençant par une lettre demandée.

## Le mot troué

### Matériel

Tableau noir ou petit tableau blanc

Craies ou feutres et efface

### Déroulement

Inscrire les mots de vocabulaire au tableau en omettant certaines lettres. Sous forme de devinette, demander à l'élève quel est le mot recherché et lui demander de le compléter.

Exemples :

-C'est l'animal ayant le plus long nez (éléphant)

-Un fruit long et jaune (banane)

-Utile pour se promener sur l'eau (bateau)