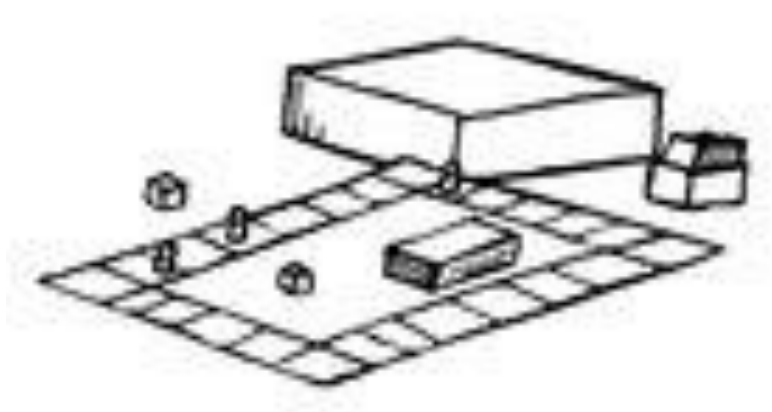




Cahier dynamique

deuxième 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 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.).

Des dés et des mots

Matériel

1 dé (ou 2)

Tableau noir ou petit tableau blanc

Craies ou feutres et efface



Déroulement

Le but est de trouver un mot ayant le nombre de lettres dicté par le dé. Par exemple, l'élève lance le dé et obtient 5. Il doit alors trouver un mot de 5 lettres. Mais attention, on doit respecter la lettre de départ prescrite par l'intervenante. Alors avec la lettre C, un mot de 5 lettres pourrait être chien, copie, cache, etc.

En plus de la lettre de départ, on peut exiger que le mot soit un verbe, un nom féminin ou masculin, etc.

On inscrit les mots pour vérifier l'orthographe.

Peut se jouer avec 2 dés (en les additionnant) pour les plus vieux. On peut aussi s'amuser à trouver le plus de mots possible pour chaque consigne

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.

-L'intervenante nomme un mot de vocabulaire. Le ballon commence à circuler et les élèves épellent le mot en se le passant.

Les cocos

Matériel

Oeufs en plastique qui s'ouvrent en 2

Papier et des crayons

Panier ou une 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...

On peut jouer en individuel en mettant dans les œufs des verbes à conjuguer. (finir, 1^{re} personne au présent).

Charivari

Matériel

Petits cartons avec les lettres de l'alphabet en plusieurs exemplaires ou lettres de scrabble.

Inclure des petits papiers avec des accents...

Déroulement

L'intervenante nomme le mot de vocabulaire et les élèves choisissent les bonnes lettres pour l'écrire.

On peut diviser le groupe et donner 2 ou 3 mots à écrire en même temps.

C'est amusant de terminer l'exercice en donnant un mot défi au groupe. Un mot qu'ils n'ont pas étudié et plus difficile (rhinocéros, hippopotame, hypnose, etc.)

Mots perdus

Matériel

Feuille quadrillée pour fabriquer une grille.

Surligneurs

Déroulement

Les mots de vocabulaire sont inscrits pêle-mêle dans la grille de gauche à droite ou de droite à gauche, de haut en bas ou de bas en haut. Les élèves doivent les repérer et, à l'aide d'un surligneur, les identifier.

Cette activité se prépare à l'avance.

La dictée devinette

Matériel

Cahier d'exercices

Crayon et efface

Déroulement

L'intervenante demande les mots de vocabulaire aux élèves, mais sous forme de devinettes.

Par exemple, pour leur faire écrire le mot éléphant, elle peut leur demander quel est l'animal avec le plus gros nez. Pour le mot hôpital, endroit où l'on va quand on est malade. Etc.

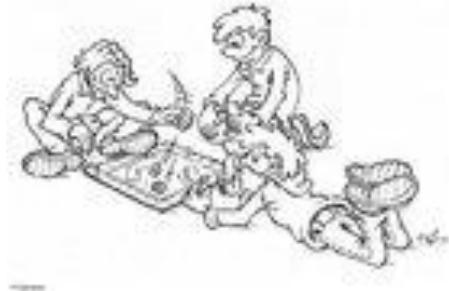
Scrabble

Matériel

Jeu de scrabble

Papier et crayon

Dictionnaire



Déroulement

Le jeu se joue à 4 personnes. L'intervenante demeure disponible pour aider les élèves à former des mots. La première fois, les élèves formeront des mots de 3 ou 4 lettres. La difficulté est d'attacher leurs mots à ceux sur la planche de jeu. Il n'est pas nécessaire de compter les points les premières fois. Si votre groupe joue régulièrement, vous verrez une progression dans le vocabulaire et vous pourrez peut-être commencer à compter les points. Compter 20 minutes minimum pour cette activité. La partie ne sera pas terminée, mais ce n'est pas le but.

Bingo des mots

Matériel

Une feuille du bingo des mots par élève

Crayons et efface

Surligneurs

Déroulement

L'intervenante donne en dictée les mots de vocabulaire. Les élèves les écrivent de façon aléatoire dans leur grille.

On corrige l'orthographe et le Bingo commence :

L'intervenante renomme les mots dans le désordre et les élèves les colorent au fur et à mesure. Le premier à réaliser une ligne pleine (verticale, horizontale ou diagonale) remporte le Bingo.

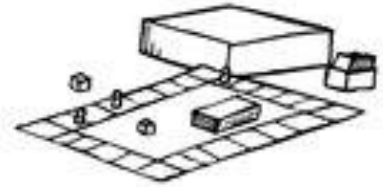
Épèle et avance

Matériel

Pions (effaces, taille-crayons, etc.)

Grille numérotée

1 ou 2 dés



Déroulement

Pour ce jeu, vous avez besoin d'une grille numérotée au moins jusqu'à 50. Une planche de serpents et échelles peut faire l'affaire ou un damier d'échecs.

Le premier arrivé gagne, mais pour avoir le droit de lancer le dé, l'élève doit répondre correctement à une question d'orthographe, de conjugaison, de difficulté grammaticale, etc. Vous pourriez également poser des questions concernant la compréhension de texte ou l'étude du prochain examen.

Le mot musical

Matériel

Musique

Déroulement

Activité permettant aux élèves de bouger. Tous sont debout à distance de bras. Au son de la musique, les élèves bougent, mais sans se déplacer. À l'arrêt de la musique, ils deviennent statue. L'intervenante nomme un mot de vocabulaire et tous en chœur, ils doivent l'épeler.

Et on remet la musique. Les périodes musicales doivent durer environ une douzaine de secondes.

Le bonhomme pendu

Matériel

Tableau noir ou petit tableau blanc

Craie ou crayon 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, 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.

Lecture en folie

Matériel

Un livre par élève (les livres doivent être différents)

Déroulement

Chaque élève ouvre son livre à la page nommée par l'intervenante et repère la phrase demandée. Exemple : page 5, 3^e phrase. Chaque élève, à tour de rôle, lit tout haut la phrase demandée. Le résultat visé est un texte sans queue ni tête pour rigoler un peu.



Charades

Matériel

Papiers et crayons

Déroulement



L'intervenante peut préparer quelques charades à l'avance et distribuer la feuille aux élèves terminant en premier. On peut s'inspirer des mots de vocabulaire. On peut demander aux élèves de composer les charades et de les faire deviner au groupe. Pourquoi ne pas créer un recueil des meilleures charades et les faire deviner aux élèves des autres groupes ? Saurez-vous deviner celle-ci ?

Mon 1^{er} est le son du père Noël

Mon 2^e est la première syllabe de chemise

Mon 3^e est une note de musique

Mon 4^e est le contraire de fille

Mon tout est un quartier sympathique !

Phrases trouées

Matériel

Papier et crayons

Déroulement

L'intervenante prépare à l'avance des phrases dans lesquelles se retrouvent les mots de vocabulaire, mais en laissant l'espace libre pour que l'élève place lui-même le mot dans la bonne phrase. La liste des mots à placer est fournie.

Il est intéressant et apprécié d'inclure les prénoms des élèves dans les phrases. Si les phrases sont rigolotes, c'est encore mieux !

Exemples :

Simon adore les _____. Il en mange même au déjeuner !

Samedi, Léa a rejoint Karim au _____. Ils ont joué tout l'après-midi au _____.

La mémoire des syllabes

Matériel

Carrés de carton avec syllabes inscrites dessus

Déroulement

Le jeu de mémoire classique consiste à retrouver deux images pareilles. Ici nous devons reformer un mot de vocabulaire en trouvant les deux syllabes le complétant.

L'intervenante prépare à l'avance les cartons avec les syllabes des mots de vocabulaire. Deux cartons par mot. Si un mot comporte plus de deux syllabes, on les répartit sur les deux cartons.

Les cartons sont étalés sur la table face cachée. À tour de rôle, les élèves retournent deux cartons afin de trouver les deux syllabes d'un mot. En cas d'échec, on replace les cartons et c'est au tour du suivant.

Pour en faire un exercice d'apprentissage des syllabes, voir à bien diviser celles-ci.

Exemple :

camion-----ca et mion

chemin-----che et min

Boogle

Matériel

Jeu de Boogle ou grille maison

Déroulement

S'amuser à former des mots avec les lettres sélectionnées par le jeu. Adapter les règles du jeu à votre réalité d'atelier (nombre d'élèves, temps disponible, etc.). Faire une liste des mots trouvés est toujours amusant. On peut s'amuser à battre des records, trouver des nouveaux mots, etc.

Vous pouvez fabriquer une grille maison sur papier ou sur tableau blanc. Une grille de Boogle comporte au moins 16 carrés. Insérez la grille dans une pochette transparente. En écrivant les lettres sur le plastique, vous pourrez effacer et reprendre l'exercice toute l'année avec une seule feuille !