



Cahier dynamique

troisième 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 !

Le jeu des catégories

Matériel

Feuilles de catégories

Crayons et effaces

Déroulement

Inspiré du jeu *catégories*, cette activité est une bonne façon d'enrichir son vocabulaire. L'intervenante établit 3 catégories (verbes, animaux, métiers, au parc, adjectifs...)

Les élèves ont un temps donné pour trouver le plus de mots possible dans chaque catégorie en respectant les lettres de départ sélectionnées. 1 point par bonne réponse, mais si 2 élèves ont le même mot, on annule le point. On corrige les fautes SVP !

Exemple :

thèmes	b	r	l
nourriture	betterave biscuit	radis ravioli	lait légume
sports	bicyclette boxe	raquette	lutte
animaux	brebis	renard	lapin lynx

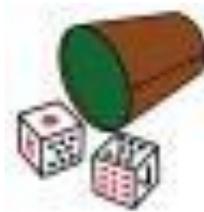
Des dés et des mots

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.

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 aussi mettre les élèves au défi de trouver le mot le plus long avec les lettres disponibles ou un nom d'animal ou de pays, etc.

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.)

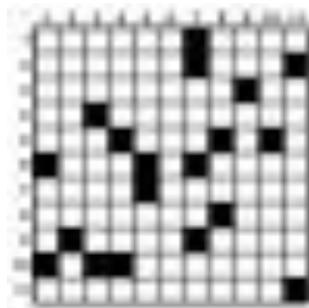
Mots croisés

Matériel

Grille de mots croisés

Déroulement

Il existe une panoplie de grilles de mots croisés, mais vous pouvez en créer avec les mots de vocabulaire. L'idée est de se creuser un peu la tête en trouvant les mots grâce aux définitions. Intéressant à faire en équipe.



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.

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 ? Serez-vous deviner celle-ci ?

Mon 1^{er} est le son du père Noël

Mon 2^e est une syllabe du mot chemise

Mon 3^e est une note de musique

Mon 4^e est le contraire de fille

Mon tout est un lieu où il fait bon vivre

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.

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 !

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.



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.

Exemples :

communication-----commu et nication

marchandise-----marchan et dise

Piger le chiffre

Matériel

Petits cartons avec les chiffres de 1 à 10 inscrits

Boîte ou panier

Déroulement

Les cartons chiffrés sont placés dans la boîte. À tour de rôle, les élèves pigent un carton et doivent trouver une addition ou une soustraction qui donnera cette réponse.

Exemple : On pige 4 donc $2+2$ ou $3+1$

On peut également faire l'inverse et mettre les équations dans la boîte pour trouver la réponse (c'est plus facile).



Serpents et échelles

Matériel

Planche du jeu serpents et échelles ou une grille maison

Autant de pions que d'élèves

1 ou 2 dés

Déroulement

On peut jouer de façon traditionnelle en lançant le dé pour avancer selon le nombre obtenu. On peut également compliquer les choses en demandant aux élèves de résoudre une équation ou un problème mathématique pour avoir la permission de lancer le dé et d'avancer :

- Résoudre addition ou soustraction
- Dénombrer (le chiffre avant ou après)
- Le chiffre est-il pair ou impair ?
- Etc.

Le bonhomme biscuit

Matériel

Feuilles du bonhomme biscuit

Crayons et effaces

Surligneurs ou crayons de couleur



Déroulement

L'intervenante donne une dictée de calcul aux élèves qui inscrivent les équations et les réponses dans les différentes cases du bonhomme biscuit. Les équations ou les réponses doivent comporter obligatoirement un nombre de 1 à 6. Quand tout le bonhomme est rempli, on corrige.

Les élèves lancent ensuite, à tour de rôle, le dé. L'élève obtenant un 3, colore une section du bonhomme comprenant le nombre 3. Le suivant lance le dé et obtient 5. Il colore donc une section avec un 5. Le but du jeu est de terminer de colorer son bonhomme en premier. S'il advient qu'un élève obtient un 2, mais que plus aucune case de son bonhomme n'a ce nombre, il passe son tour.

La mémoire des tables

Matériel

Petits cartons dont la moitié comporte une équation et l'autre moitié la réponse.



Déroulement

Le jeu de mémoire classique consiste à retrouver deux images pareilles. Ici nous devons trouver la bonne réponse à l'équation.

L'intervenante dispose les cartons sur la table, équations et réponses cachées.

À tour de rôle, les élèves retournent deux cartons afin de trouver le bon calcul. En cas d'échec, on replace les cartons et c'est au tour du suivant.

Avec ce jeu, il est plus amusant de pratiquer les additions et les soustractions !

Je compte des objets

Matériel

Petits objets en quantité suffisante

Équations à résoudre

Crayons et effaces



Déroulement

Vos élèves pratiqueront leurs tables avec enthousiasme grâce à ce petit truc amusant.

Mettez à leur disposition des petits objets à compter comme des attaches de pain, des crayons de couleur, des jetons, etc. C'est encore plus amusant avec des insectes ou des petits animaux en plastique, des billes (attention ça roule !), des petites voitures, des blocs Légo etc.

Prévoyez 5 minutes à la fin de l'exercice pour les laisser s'amuser avec les objets.

La mémoire des tablesMatériel

Petits cartons dont la moitié comporte une équation et l'autre moitié la réponse.

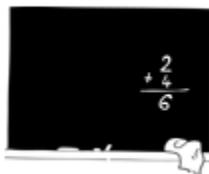
Déroulement

Le jeu de mémoire classique consiste à retrouver deux images pareilles. Ici nous devons trouver la bonne réponse à l'équation.

L'intervenante dispose les cartons sur la table, équations et réponses cachées.

À tour de rôle, les élèves retournent deux cartons afin de trouver le bon calcul. En cas d'échec, on replace les cartons et c'est au tour du suivant.

Utilisez ce jeu pour travailler les 4 opérations.



Combien de bonbons ?

Matériel

Feuilles préparées avec des problèmes mathématiques

Crayons et effaces

Déroulement

L'intervenante prépare à l'avance des problèmes mathématiques maison. L'intérêt est d'inclure les noms des élèves dans les équations à solutionner. On peut aussi s'inspirer de situations vécues aux ateliers ou d'éléments d'actualité et des intérêts des élèves.

Exemples :

Samuel distribue le matériel de hockey aux 10 joueurs de son équipe. Il a trouvé 6 bâtons, 4 casques et 7 paires de patins. Combien manque-t-il de pièces d'équipement ?

Leila et Olivier doivent étudier 15 mots de vocabulaire. Ils en savent déjà 4. Combien doivent-ils en apprendre encore ?

Maïka doit nettoyer les oreilles de ses animaux de compagnie. Elle a 2 lapins, 1 perruche et 3 chats. Combien d'oreilles devra-t-elle laver ?

La bataille des tablesMatériel

Tables de multiplication jusqu'à douze : 1 jeu de cartes
(sans les rois et les jokers)

Tables de multiplication jusqu'à six : deux dés

Déroulement

La bataille se joue à deux joueurs. On divise le jeu de cartes en deux parties égales. Au même moment, les joueurs déposent la première carte de leur pile sur la table. Ils doivent multiplier les deux cartes. Le premier qui réussit correctement remporte les cartes et les met sous sa pile.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin de la période de jeu. Attention : les joueurs n'ont pas le droit de changer l'ordre des cartes.

En utilisant deux dés au lieu des cartes, on travaille les tables jusqu'à six. Il n'y a pas vraiment de gagnant, à moins de compter les bonnes réponses.

YumMatériel

Jeu de Yum (5 dés et une feuille de pointage).

Déroulement

On peut facilement jouer à 4 personnes. Le premier joueur lance les 5 dés. On cherche à avoir le plus de dés semblables. Par exemple, si au premier lancer, l'élève obtient deux dés avec le chiffre 3, il les met de côté et relance les trois dés restant dans le but d'obtenir aussi le chiffre 3. L'élève a droit à trois lancers pour obtenir les chiffres désirés. Ensuite, il multiplie le nombre de dés obtenus par le chiffre sélectionné. Exemple : Après trois lancers, il obtient trois dés avec le chiffre 4, son pointage sera de 3×4 , donc 12.

Le jeu comporte plusieurs compositions de dés à réaliser et aide à travailler les multiplications jusqu'à six.

Bingo mathématique

Matériel

Une feuille du bingo mathématique (grille) par élève

Crayons, surligneurs

Déroulement

L'intervenante donne en dictée les tables de multiplication et/ou de division aux élèves. Ceux-ci inscrivent les équations et les réponses dans un carré de la grille, de façon aléatoire. Une fois la grille remplie et après correction, l'intervenante pige les équations demandées au hasard et les élèves surlignent le carré dans lequel elles se trouvent sur leur grille. Le premier à compléter un bingo (ligne pleine verticale ou horizontale ou diagonale) gagne le bingo.

Le bonhomme biscuitMatériel

Feuilles du bonhomme biscuit

Crayons et effaces

Surligneurs ou crayons de couleur

Déroulement

L'intervenante donne une dictée de calcul aux élèves qui inscrivent les équations et les réponses dans les différentes cases du bonhomme biscuit. Les équations ou les réponses doivent comporter obligatoirement un nombre de 1 à 6. Quand tout le bonhomme est rempli, on corrige.

Les élèves lancent ensuite, à tour de rôle, le dé. L'élève obtenant un 3, colore une section du bonhomme comprenant le nombre 3. Le suivant lance le dé et obtient 5. Il colore donc une section avec un 5. Le but du jeu est de terminer de colorer son bonhomme en premier. S'il advient qu'un élève obtient un 2, mais que plus aucune case de son bonhomme n'a ce nombre, il passe son tour.

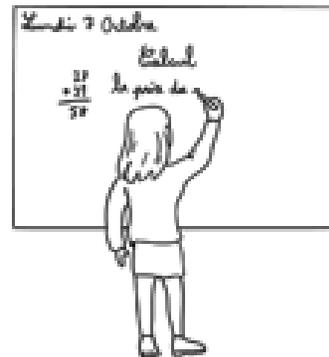
Tableau des réponses

Matériel

24 cartons numérotés de 1 à 12 dans une boîte.

Grille du tableau des réponses.

Surligneurs



Déroulement

Inscrire dans chaque carré de la grille la réponse à une multiplication. Par exemple : 144 (pour 12X12). À tour de rôle, les élèves pigent deux cartons dans la boîte et les multiplient. Ensuite ils doivent trouver la réponse sur la grille et la colorer. Chaque élève peut avoir sa couleur ou inscrire ses initiales dans le carré trouvé. Le but est de remplir la grille au complet. Plus le jeu avance, plus il est difficile de compléter la grille.

La mémoire des tables

Matériel

Petits cartons dont la moitié comporte une équation et l'autre moitié la réponse.

Déroulement

Le jeu de mémoire classique consiste à retrouver deux images pareilles. Ici nous devons trouver la bonne réponse à l'équation.

L'intervenante dispose les cartons sur la table, équations et réponses cachées.

À tour de rôle, les élèves retournent deux cartons afin de trouver le bon calcul. En cas d'échec, on replace les cartons et c'est au tour du suivant.

Utilisez ce jeu pour travailler les multiplications ou les divisions.

La bataille des tablesMatériel

Tables de multiplication jusqu'à douze : 1 jeu de cartes sans les rois et les jokers.

Tables de multiplication jusqu'à six : deux dés.

Déroulement

La bataille se joue à deux joueurs. On divise le jeu de cartes en deux parties égales. Au même moment, les joueurs déposent la première carte de leur pile sur la table. Ils doivent multiplier les deux cartes. Le premier qui réussit correctement remporte les cartes et les met sous sa pile.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin de la période de jeu. Attention : les joueurs n'ont pas le droit de changer l'ordre des cartes.

En utilisant deux dés au lieu des cartes, on travaille les tables jusqu'à six. Il existe des dés multifaces de 10 chiffres et plus.

YumMatériel

Jeu de Yum (5 dés et une feuille de pointage).

Déroulement

On peut facilement jouer à 4 personnes. Le premier joueur lance les 5 dés. On cherche à avoir le plus de dés semblables. Par exemple, si au premier lancer, l'élève obtient deux dés avec le chiffre 3, il les met de côté et relance les trois dés restant dans le but d'obtenir aussi le chiffre 3. L'élève a droit à trois lancers pour obtenir les chiffres désirés. Ensuite, il multiplie le nombre de dés obtenus par le chiffre sélectionné. Exemple : après trois lancers, il obtient trois dés avec le chiffre 4, son pointage sera de 3×4 , donc 12.

Le jeu comporte plusieurs compositions de dés à réaliser et aide à travailler les multiplications jusqu'à six. C'est aussi un jeu de stratégie !

Tableau des réponses

Matériel

24 cartons numérotés de 1 à 12 dans une boîte.

Grille du tableau des réponses.

Surligneurs

Déroulement

Inscrire dans chaque carré de la grille la réponse à une multiplication. Par exemple : 144 (pour 12×12). À tour de rôle, les élèves pigent deux cartons dans la boîte et les multiplient. Ensuite ils doivent trouver la réponse sur la grille et la colorer. Chaque élève peut avoir sa couleur ou inscrire ses initiales dans le carré trouvé. Le but est de remplir la grille au complet. Plus le jeu avance, plus il est difficile de compléter la grille.