

Jeux...

5 minutes



Trucs et astuces

Cinq minutes : pas de panique !

L'activité prévue est trop difficile, je dois l'arrêter... Je croyais que cet exercice durerait beaucoup plus longtemps... Deux autobus sont en retard ce matin, je ne peux pas commencer... Les élèves ont préparé leur sac d'école plus rapidement aujourd'hui... j'avais planifié que la pièce de théâtre des sixième année durerait toute la période...

De telles situations ne se produisent pas seulement lorsque l'on fait de la suppléance, mais aussi durant une journée scolaire régulière. Quand l'enseignant n'est pas prêt à réagir, les élèves considèrent souvent ce moment comme un temps libre durant lequel ils peuvent faire à peu près tout ce qui leur plaît.

Il est donc important de toujours avoir en tête quelques activités qui peuvent combler ces moments angoissants. Les activités qui suivent ont tous le même objectif : travailler des objectifs pédagogiques sous forme de jeux simple et facilement réalisables en milieu scolaire. De plus, il est facile de les adapter afin de jouer en coopération ou en compétition.

Fais-moi un dessin

Invitez un élève à illustrer un mot ou une expression au tableau. L'élève qui devine la réponse est le prochain à dessiner au tableau. Mettez du piquant dans vos joutes et exigez de réaliser le dessin les yeux fermés ou de la main contraire à celle qui est utilisée habituellement. Rires garantis !

Compositeur-vedette

Invitez les élèves à venir improviser une chanson à l'avant de la classe. Vous pouvez aussi donner du temps pour composer un refrain à venir interpréter seul ou en équipe (compétences 1 et 2 en musique).

L'histoire à relais

Chaque élève ajoute une phrase à une histoire qui se construira progressivement à l'aide de chacun des élèves du groupe.

Histoire dont vous êtes le héros

Pigez le nom d'un élève qui sera le héros de votre histoire. Si vous avez de l'inspiration, inventez vous-même les péripéties de votre héros, en pigeant de temps à autre le nom d'un autre élève qui sera intégré à l'histoire. Sinon, demandez à vos élèves de fournir trois possibilités de péripéties et faites voter la classe pour la plus populaire. Notez l'histoire ainsi composée (compétence 2 en français).

Qui suis-je ?

Demandez à vos élèves de se coucher sur leur bureau, les yeux fermés. Décrivez un élève à l'aide de deux ou trois phrases. L'élève qui se reconnaît doit se lever debout. Ce sera à son tour de décrire un élève. Ce jeu peut servir à évaluer la compétence 3 en français : communiquer oralement.

Si j'avais..., je serais...

Sur un bout de papier, vos élèves complètent la phrase « si j'avais... je serais ». Le premier élève lit son « si j'avais... » et le suivant lit son « je serais... ». Continuez ainsi. Cela occasionne des résultats fort cocasses.

Le monde à l'envers

Proposez à vos élèves d'épeler des mots à l'envers. Cela favorise la visualisation et l'organisation mentale.

Détecteur de mensonges

Demandez aux élèves de trouver trois affirmations qui proviennent de leur histoire personnelle. L'une d'entre elles doit être fausse. Tour à tour, les enfants viendront exposer leurs affirmations et répondre aux questions des autres élèves. Après une ou deux minutes de questions, les élèves doivent voter pour l'affirmation qui semble mensongère. Ce jeu constitue un exercice oral pertinent et amusant.

Mini-quiz

Utilisez les cartes de questions de jeux connus (ex. : Quiz des jeunes, Doctorat, Q-200, Quelques arpents de pièges...). Posez la question aux élèves et celui qui a la bonne réponse remporte un point pour son équipe.

Charade

Lisez des charades à vos élèves et demandez-leur d'inscrire leur réponse sur un papier. Vérifier les bonnes réponses. Continuez ainsi. Le gagnant est celui qui devine le plus de charades.

Lingo

Cet ancien jeu télévisé met en vedette divers mot de cinq lettres. Au départ, ne dévoilez que la première lettre du mot choisi. Un premier élève tente un mot, à écrire au tableau. Si, parmi les lettres du mot nommé, certaines se retrouvent dans la solution, encerclez-les. Si certaines d'entre elles sont déjà en place (ex. : lapin, lutin : le i et le n sont déjà adéquatement placés) reportez-les au bon endroit sur la ligne suivante. Les équipes disposent de cinq chances de trouver le mot. Un mot trouvé du premier coup vaut cinq points, quatre points pour le second essai, trois points pour la troisième tentative et ainsi de suite. Vous pouvez aussi jouer en grand groupe et l'élève qui devine décide du prochain mot.

Charivari à la course

Il s'agit du même principe de mots mélangés, mais le jeu se joue en quatre ou cinq grandes équipes. Inscrivez votre mot au tableau en prenant soin de ne pas dévoiler les lettres. Désignez deux équipes qui joueront, puis laissez-les voir le mot. Dès qu'un élève de l'une de ces équipes connaît la réponse, il doit se rendre rapidement au tableau et l'écrire le plus vite possible. Laissez deux craies à la disposition des élèves, dans le cas où les deux équipes ont une réponse. Le joueur qui termine l'écriture du mot en premier marque un point, à condition que ce mot soit bien orthographié. Recommencez l'exercice avec deux nouvelles équipes.

Jeu du dictionnaire

Lisez un mot aux élèves et fournissez trois définitions qui s'y rattachent, dont une seule est véritable. Demandez aux élèves de voter pour la définition qu'ils croient être la bonne réponse. Ce jeu constitue une excellente façon d'acquérir du vocabulaire.

Scrabble

Mettez sept lettres à la disposition des élèves et demandez-leur de former le mot le plus long possible à l'aide de ces lettres ou encore, celui qui vaut le plus de points (en utilisant le pointage de chaque lettre du Scrabble).

Jeu de tables (jeu à 2)

Formez des équipes de deux. Distribuez des cartes à jouer que les élèves divisent en deux paquets égaux. Dès qu'ils sont prêts, les élèves doivent retourner simultanément la première carte de leur paquet. Les deux nombres ainsi dévoilés doivent être additionnés ou multipliés. Le premier élève qui fournit une bonne réponse ramasse les deux cartes. Dans le cas d'une réponse simultanée, chaque élève reçoit une carte. Lorsque les paquets sont vides, l'élève qui a accumulé le plus grand nombre de cartes est déclaré vainqueur. Avec ce jeu, vous pouvez organiser un tournoi de classe ou même interclasse. Défiez le grand gagnant de vous affronter...

Une lettre de plus (vocabulaire et orthographe)

Un élève écrit une voyelle. Un deuxième ajoute une lettre et forme un mot. L'autre ajoute une troisième lettre et forme un nouveau mot en changeant l'ordre des lettres si nécessaire. Qui formera la chaîne la plus longue ?

Exemple : o - os- sol - sole - socle - écoles - collées...

Scattergories (vocabulaire et orthographe)

Le meneur du jeu détermine cinq à dix catégories avec les élèves. Il pige ensuite une lettre de l'alphabet. Les élèves dans un temps limité, doivent trouver un mot par catégorie qui débute par la lettre pignée.

Exemples de catégories : prénoms, pays, villes, animaux, plantes, objets, fruits, verbes, adjectifs, vêtements...

Le sac de sons
(Discrimination auditive)

Les élèves choisissent un son. Chacun leur tour, ils disent un mot dans lequel ils entendent ce son. Ensuite, les élèves doivent composer une phrase contenant le plus de mots avec le son déterminé.

Exemple : Je joue avec le hibou doux et le coucou fou dans la cour de loulou

Grand mot, petits mots
(vocabulaire et orthographe)

Le meneur du jeu écrit un grand mot au tableau. Les élèves doivent composer de plus petits mots en utilisant les lettres du mot de départ. Chaque lettre ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Variante : trouver le plus de mots possible, trouver le plus long mot possible, etc.

Exemple : Tablette = ta, table, bête, blé, tête, été...

Le musée
(créativité artistique)

Chaque joueur reçoit une feuille et doit dessiner une ou plusieurs formes géométriques. Au signal, les élèves s'échangent les feuilles et doivent dessiner quelque chose en intégrant les formes qu'ils retrouvent sur leur nouvelle feuille. Les tableaux peuvent finalement être exposés dans la classe.

La lettre unique *(vocabulaire et syntaxe)*

Le meneur du jeu choisit une lettre. Les élèves doivent inventer et écrire une phrase contenant le plus de mots possible commençant par la lettre indiquée. Qui composera la plus longue phrase bien construite ?

Exemple : Il imagine un indice indéchiffrable à l'intérieur d'un immeuble incendié.

Le moulin à parole *(expression orale et imagination)*

Les élèves sont assis en cercle. Le meneur du jeu pose une première question comme pourquoi dit-on verser des larmes de crocodile ? L'élève à sa gauche pourrait répondre à la question en disant parce qu'il existe un crocodile très triste et demanderait ensuite à son voisin de gauche pourquoi existe-t-il un crocodile très triste , ainsi de suite.

Le portrait chinois *(expression orale, formuler des questions fermées)*

L'un des joueurs s'appelle le Chinois et choisit le nom d'une personne, d'un animal, d'un objet, d'un personnage célèbre ou d'un héros de livre que tous les autres connaissent. Les autres joueurs lui posent des questions pour deviner de qui ou de quoi il s'agit. Mais attention, le Chinois n'a le droit de répondre que par oui ou non.

Les six adjectifs *(nature des mots et orthographe)*

Le meneur du jeu choisit un mot de 6 lettres ou plus. Les élèves doivent ensuite trouver un adjectif débutant par chaque lettre du mot. Le joueur qui termine le premier gagne la partie.

Variante : trouver des verbes, des noms communs, des noms propres, etc.

Exemple : seront = soyeux, effronté, rouge, orageux, niais, tordu

Tête à queue *(vocabulaire et orthographe)*

Les élèves sont assis en cercle. Le premier dit un mot. Le second doit lire un autre mot dont la première lettre est la dernière du mot précédant et ainsi de suite. Tous les élèves doivent être attentifs et vérifier les fautes d'orthographe et les lettres muettes.

Variante : utiliser la dernière syllabe.

Exemple : chat, trou, un, nuage, école, enfant, tourner, radis, soirée...

Air-terre-mer *(Associer des mots à des catégories)*

Les élèves sont debout et forment un cercle. Le meneur du jeu est au centre et dit air, terre ou mer en lançant le ballon à un élève. Celui qui reçoit le ballon doit immédiatement nommer le nom d'un animal vivant dans les airs, sur la terre ou dans l'eau et relancer le ballon au meneur.

Variante : utiliser d'autres catégories telles que les types d'animaux (mammifères, reptiles, etc.), les groupes alimentaires (fruits et légumes, viandes et substituts, etc.), nature des mots (verbes, adjectifs, noms communs, adverbe, etc.).

Le pendu

(vocabulaire et orthographe)

Le meneur du jeu choisit un mot et dessine un trait pour chaque lettre de celui-ci. Les élèves doivent deviner le mot en essayant de deviner les lettres qui le composent. À chaque fois qu'un élève nomme une lettre qui ne fait pas partie du mot, on dessine une partie du bonhomme pendu (tête, cou, épaule, bras, corps ou jambes). Si les élèves découvrent le mot, ils gagnent. Par contre, si le bonhomme est entièrement dessiné avant, le meneur du jeu gagne.

Le dessin guidé

(expression orale et coopération)

Chaque élève fait un dessin simple à l'aide de figures géométriques. Ensuite, il doit donner des directives précises (utilisation des formes, mesures, emplacement, etc.) afin qu'un autre élève puisse dessiner la même chose que lui. Terminer l'activité avec un retour sur le vocabulaire et les techniques les plus efficaces.

Le baseball

(révision des notions étudiées en classe)

Les élèves écrivent des questions sur les notions abordées en classe et les cotent de 1 à 4 selon le degré de difficulté. Toutes les questions sont ensuite déposées dans une boîte. Pour jouer, on divise le groupe en deux. L'équipe qui est au champ nomme un lanceur, deux juges, un marqueur et un responsable du temps. L'autre équipe est composée de frappeurs. Le lanceur pige une question et la pose au premier frappeur. Si ce dernier répond correctement, il avance de 1, 2, 3, ou 4 buts selon le degré de difficulté et la question. Par contre, si le frappeur ne connaît pas la réponse, il est retiré.

Après trois retraits, les équipes changent de place. Afin de motiver tous les joueurs à être attentifs, le lanceur peut remettre les questions posées dans la boîte lorsque les équipes changent de place.

Charivari

(vocabulaire et ordre alphabétique)

Le meneur du jeu demande aux élèves de choisir un mot et d'écrire les lettres qui le forment en ordre alphabétique. Ensuite, les élèves tentent de deviner le mot des autres en replaçant les lettres dans le bon ordre.

Exemple : heureux = eehruux

7 égal boum !

(mathématiques)

L'un après l'autre, les élèves nomment les nombres en partant de zéro, sauf ceux qui contiennent un 7 ou qui sont un multiple de 7. L'élève qui aurait dû dire un nombre interdit le remplace tout simplement par boum !

Variante : nommer un autre chiffre interdit.

Exemple : 1, 2, 3, 4, 5, 6, boum !, 8, 9, 10, 11, 12, 13, boum !, 15, 16, boum !, 18.....

Combat de tables

(mathématiques)

Former deux équipes et faire asseoir les élèves en deux rangées. Le meneur du jeu fait face aux élèves et annonce une opération mathématique. Les premiers élèves de chaque rangée doivent répondre le plus rapidement possible. Le premier qui trouve la bonne réponse donne un point à son équipe et les deux joueurs retournent s'asseoir à la fin de leur rangée.

Les catégories

(vocabulaire, orthographe et coopération)

Les élèves sont séparés en deux ou trois équipes. Le meneur du jeu détermine une catégorie spéciale. Au signal, les équipes doivent écrire le plus de mots possibles ayant un lien avec la catégorie, et ce, sans faute d'orthographe. Chaque élève a le droit d'écrire le plus de mots possibles ayant un lien avec la catégorie, et ce, sans faute d'orthographe. Chaque élève a le droit d'écrire un mot à la fois et de corriger les fautes de ses partenaires. Ensuite, il doit donner le crayon au suivant. Lorsque le temps déterminé est écoulé, le meneur du jeu lit les mots des équipes et élimine ceux qui sont écrits par plus d'une équipe. L'équipe gagnante est celle qui réussit à écrire le plus de mots originaux et sans faute !

Exemple de catégories : animaux, végétaux, matériel scolaire, vêtements, villes, moyens de transport, verbes, adjectifs.

Avec deux lettres

(vocabulaire et orthographe)

Le meneur du jeu annonce deux lettres, par exemple G et B. Les élèves ont 30 secondes pour trouver le mot le plus long contenant les deux lettres en question, peu importe l'ordre de celles-ci
Variante : trouver le mot le plus court.

Le jeu du dictionnaire

(vocabulaire et ordre alphabétique)

Le meneur du jeu nomme un mot. Les élèves doivent trouver le mot qui est le plus près de celui-ci dans le dictionnaire.

Rangez-vous ! (mathématiques)

Les élèves sont regroupés en équipes de cinq ou plus. Au signal ils doivent se ranger en file selon la consigne du meneur. On peut attribuer des points selon la vitesse d'exécution.

Exemple de consignes : du plus petit au plus grand, du plus âgé au plus jeune, en ordre alphabétique de prénom...

Le super quiz (révision des notions vues en classe)

Dans ce jeu, les élèves jouent contre leur enseignant. Ce dernier pose des questions sur différentes notions abordées en classe et pige le nom d'un élève qui devra trouver la réponse. Si l'élève donne la bonne réponse, la classe se mérite un point. Par contre, si l'élève n'a pas la bonne réponse, le point est pour l'enseignant qui pige un deuxième élève pour répondre à la même question, et ce, jusqu'à ce qu'un élève donne la bonne réponse

Activités 5 minutes



Dans tes temps libres, tu dois essayer de compléter les numéros suivants. Écris...

- 1) 10 noms d'animaux
- 2) les nombres de 2 à 100 par bonds de 2
- 3) 10 noms de choses
- 4) les jours de la semaine
- 5) 10 objets que tu vois dans la classe
- 6) 10 mots de 3 syllabes
- 7) 15 mots commençant par la lettre c
- 8) 15 mots avec la syllabe vi
- 9) les nombres impairs de 101 à 199
- 10) 20 mots commençant par la syllabe bi
- 11) 10 phrases
- 12) les jeux du 10 (+ et -)
- 13) les nombres de 200 à 300
- 14) les nombres de 5 à 300 par bonds de 5
- 15) 10 objets plus grands que 1 mètre