

LES FRANFOLIES
JEUX ET
ACTIVITES POUR
LA CLASSE
DE FRANCAIS

*Nous ne cessons pas de jouer
parce que nous sommes vieux;
nous devenons vieux parce que
nous cessons de jouer.*



Éducation et Développement
de la petite enfance
Août 2010

Les Franfolies : jeux et activités pour la classe de français

Nous ne cessons pas de jouer parce que nous sommes vieux; nous devenons vieux parce que nous cessons de jouer.

Août 2005

Table des matières

Introduction _____	4
Conseils _____	5
Modèle de rubrique d'évaluation pour <i>Franfolies</i> _____	6
Jeux de communication _____	7
Jeux de révision _____	18
Jeux pour pratiquer la conjugaison _____	25
Jeux pour pratiquer les nombres _____	31
Jeux culturels _____	34
Jeux de vocabulaire _____	40
Annexes _____	53
Références _____	82

INTRODUCTION

Ce petit livre a été conçu pour encourager tous nos élèves des classes de français langue maternelle, d'immersion, de français de base et de français intensif à communiquer en français entre eux et à produire des énoncés de communication originaux en suivant les règles d'un jeu.

Les activités suggérées ici tentent de répondre aux stratégies de communication efficaces que les élèves ont besoin de développer dans la classe. En choisissant le jeu, nous souhaitons rendre les situations d'apprentissage plus accessibles et motivantes tout en créant un contexte authentique, le jeu étant un véritable objet pédagogique puisqu'il répond à des objectifs bien précis.

Chaque élève peut profiter de l'occasion du jeu pour prendre la parole, prendre le contrôle de son apprentissage, démontrer du leadership et travailler en groupe en participant à un échange d'information. Le déplacement des responsabilités de l'enseignant vers l'élève permet de rendre la situation d'apprentissage plus dynamique.

Quelques conseils

Les jeux constituent un moyen amusant d'enseigner, de pratiquer et de réviser le français ou n'importe quelle autre matière. Les jeux motivent les élèves. Voici une collection de jeux que vous pouvez adapter selon vos besoins et le niveau de vos élèves.

☞ Il est préférable de créer les équipes vous-même. Essayez de regrouper les élèves de façon à ce que chaque équipe puisse compter sur un bon mélange d'habiletés.

☞ Pendant le jeu, n'hésitez pas à prendre les mesures nécessaires dans les cas de comportement difficiles.

☞ Insistez sur le plaisir de jouer plutôt que sur la compétition.

☞ Préparez tout le matériel à l'avance.

☞ Quand l'occasion se présente, donnez aux élèves la possibilité de jouer le rôle de l'enseignant ou de l'enseignante.

☞ Utilisez une grande variété de jeux et d'activités pour maintenir l'intérêt des élèves; ils auront hâte de jouer à de nouveaux jeux et de rejouer à ceux qu'ils connaissent déjà.

☞ Discutez de l'importance d'avoir un esprit sportif.

☞ Donnez à chaque élève la possibilité d'avoir du succès.

☆☆ À noter ☆☆

Le niveau de difficulté de chaque jeu est indiqué par des étoiles, sur une échelle de une à quatre, quatre étoiles étant le niveau le plus difficile.

Si vous souhaitez donner une note à vos élèves, voici une rubrique pour les évaluer pendant les périodes de jeux.

Exemple de rubrique d'évaluation pour *Franfolies*

Catégories	4	3	2	1
Participation	L'élève participe avec enthousiasme et encourage son équipe. Il/elle parle toujours en français.	L'élève participe avec enthousiasme, mais n'encourage pas son équipe. Il/elle parle en français 90 % du temps.	L'élève participe sans enthousiasme et ne parle pas toujours français.	L'élève participe avec difficulté et parle souvent en anglais.
Qualité du français	L'élève s'exprime en français sans faire d'erreur durant toute l'activité.	L'élève s'exprime en faisant très peu d'erreurs.	L'élève s'exprime en français avec difficulté.	L'élève ne fait aucun effort pour bien s'exprimer en français.
Respect des coéquipiers		L'élève fait preuve d'esprit d'équipe en écoutant et en aidant ses coéquipiers.	L'élève fait des efforts pour s'intégrer à l'équipe, mais ne respecte pas ses coéquipiers.	L'élève ne fait aucun effort pour s'intégrer à l'équipe.

Jeux de communication

Bingo des questions

Niveau de difficulté : ☆☆☆

Regroupement : en groupes de 3 ou 4

Matériel : un dé, six questions et des feuilles de papier par équipe

Déroulement :

1. Dessiner au tableau une grille numérotée contenant six questions (une par case).
2. Demander aux élèves de dessiner une version réduite de la grille sur une feuille.
3. Le premier élève lance le dé. Le chiffre obtenu correspond au numéro de la question à laquelle il doit répondre.
4. Inciter les élèves à répondre par des phrases complètes si possible. Pour les aider, des réponses possibles peuvent être suggérées.
5. L'élève qui répond correctement peut cocher la question dans sa grille.
6. Le jeu passe ensuite à la personne suivante.
7. L'élève qui lance un numéro déjà coché dans la grille doit passer son tour.

Le but du jeu est d'être la première personne à répondre aux six questions. (Voir l'annexe A pour des exemples de questions.)

Les élèves peuvent se servir de la grille suivante comme modèle. Ils n'ont pas besoin d'écrire les questions dans la grille.

1	2	3
4	5	6

Qui suis-je?

Niveau de difficulté : ☆☆☆

Regroupement : toute la classe

Matériel : liste de questions possibles

Déroulement :

1. Demander à un élève de sortir de la classe.
2. Il s'agit alors pour la classe de trouver une nouvelle identité pour l'élève qui est sorti. La classe peut choisir n'importe quelle personne : vivante ou décédée, réelle ou imaginaire.
3. Il faut que tout le monde connaisse la personne choisie.
4. L'élève revient dans la classe.
5. Il doit découvrir qui il est devenu en posant à la classe des questions auxquelles on ne peut répondre que par oui ou non.
6. Il peut s'aider de la liste de questions possibles.
7. Une fois que l'élève a deviné son identité, noter le nombre de questions dont il a fait usage et demander à une autre personne de sortir.

On peut jouer à ce jeu pour le plaisir ou déclarer un gagnant - il s'agirait de la personne qui a découvert son identité le plus rapidement. Si le jeu se révèle trop difficile, donner des indices. Un indice compte pour une question posée. (Voir l'Annexe B pour une liste de questions possibles.)

Le détecteur de mensonges

Niveau de difficulté : ☆☆☆

Regroupement : toute la classe

Matériel : les élèves doivent préparer deux histoires : l'une vraie et l'autre fausse (cette tâche peut être faite à l'avance comme devoir à la maison)

Déroulement :

1. Diviser la classe en 2 groupes, puis faire sortir un élève de chaque groupe (élève A et élève B).
2. L'élève A raconte sa première histoire, puis c'est le tour de l'élève B.
3. Après les avoir écoutés, les groupes posent aux deux élèves des questions sur leurs histoires afin de déterminer si elles sont vraies ou fausses.

4. Une fois qu'ils croient avoir posé assez de questions, les groupes écoutent la deuxième histoire de l'élève A, puis celle de l'élève B.
5. Ensuite, les groupes peuvent encore interroger les deux élèves sur les détails de leurs histoires.
6. Pour terminer, les élèves de la classe se prononcent par vote sur les deux histoires qu'ils croient être vraies parmi les quatre entendues.

Note : La composition des histoires en tant que telle peut être faite comme devoir à la maison. Les histoires fausses n'ont pas besoin d'être complètement inventées. Il suffit de changer un détail dans une histoire vraie. Par exemple, au lieu de dire qu'il a vu un ours pendant ses vacances en Ontario, un élève pourrait situer l'action en Colombie-Britannique.

Variante : Les équipes discutent des points communs qu'elles auraient et en choisissent deux et en inventent un troisième. (Ex. : Qui a visité le Cap Breton? Qui a regardé l'émission Watatatow?)

Écoute-moi

Niveau de difficulté : ☆☆☆

Regroupement : en dyades

Matériel : des listes de vocabulaire

Déroulement : Demander aux élèves de se regrouper en dyades en formant deux lignes; une ligne fera face à l'enseignant, l'autre ligne lui tournera le dos pour que les élèves se regardent. Les élèves faisant face à l'enseignant doivent garder leurs mains derrière le dos.

1. Les élèves doivent développer des stratégies de communications claires et de bonnes habiletés d'écoute.
2. L'enseignant préparera cinq listes de cinq mots correspondant au thème ou au sujet à l'étude. (Voir les exemples de listes à l'Annexe Q.)
3. L'enseignant montrera une liste à la fois aux élèves qui lui font face et pourra donner un indice pour aider les élèves (ex. : tous les mots commencent par « p »).
4. Les élèves face à l'enseignant décrivent **sans faire de gestes** chacun des mots inscrits dans la liste pour que leur partenaire, qui tourne le dos à l'enseignant, trouve le mot.
5. La dyade gagnante est celle qui a trouvé les cinq mots de la liste le plus vite possible.
6. Les élèves inversent leur place après deux listes.

Un jeu de mots coopératif (de type casse-tête)

Niveau de difficulté : ☆ ☆

Regroupement : en groupes de 4

Matériel : trois feuilles d'indices et une feuille d'espaces à remplir par équipe

Déroulement :

1. Les élèves doivent travailler en équipes de quatre personnes.
2. Chacun reçoit une feuille d'indices ou une feuille d'espaces à remplir.
3. Les coéquipiers doivent tous avoir des feuilles différentes.
4. À tour de rôle, les membres de l'équipe lisent leur indice, en commençant par le premier.
5. Ils tentent ensuite de trouver de quel mot il s'agit.
6. La quatrième personne écrit la réponse dans les espaces correspondants.

Le jeu continue jusqu'à ce que les élèves aient trouvé tous les mots. On peut adapter cette activité à de nombreux thèmes. (Voir l'exemple qui se trouve dans l'Annexe C.)

On n'est pas indifférent (pour les sons)

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : variable

Matériel : un CD de sons

Déroulement : Faire écouter une bande de sons et les identifier.

Devi-noms!

Niveau de difficulté : ☆☆☆

Regroupement : toute la classe

Matériel : du papier, des stylos, un chronomètre ou une montre munie d'une trotteuse, un chapeau (ou autre contenant)

Déroulement :

1. Chaque joueur reçoit deux à cinq petites feuilles de papier.
2. Sur chacune de ces feuilles, l'élève écrit le nom d'un personnage fictif (ou d'une vraie personne) bien connu - un nom par feuille.
3. Ramasser toutes les feuilles de papier et les mettre dans un contenant.
4. Ensuite, demander au groupe de se diviser en dyades pour que chaque élève ait un/une partenaire.
5. Un/une élève pige un nom du contenant et décrit la personne à son/sa partenaire afin de lui faire dire le nom écrit sur la feuille. Le but est de deviner le plus de noms possible pendant une minute. (À noter - il est interdit de se servir des noms comme indice.)
6. Les autres participants écoutent les indices donnés.
7. Après une minute, le tour passe à la prochaine dyade.
8. Quand il ne reste plus de noms dans le contenant, c'est fini. La dyade avec le plus de feuilles gagne.

Complication du jeu - Maintenant, on remet les noms dans le contenant. Les élèves recommencent à jouer, mais cette fois, un joueur ne peut donner qu'un seul mot comme indice. Ce deuxième essai développe l'intention d'écoute chez les participants pendant la première tournée (mais seulement s'ils savent ce qu'ils vont être obligés de faire pendant la deuxième tournée).

Exemple : Jennifer Lopez

La première fois, vous allez dire que c'est une actrice qui chante, avec des cheveux bruns... qu'elle est très belle... qu'elle a créé sa ligne de vêtements... qu'elle a été fiancée à Ben Affleck... qu'elle a commencé sa carrière comme danseuse dans *In Living Colour*... La deuxième fois, vous allez dire « vêtements » et c'est tout.

La situation

Niveau de difficulté : ☆☆☆☆

Regroupement : en dyades

Matériel : aucun matériel nécessaire

Déroulement :

1. En grand groupe faire un remue-méninges de situations tirées de la vie courante.
2. Les recopier sur des petites feuilles de papier : un pneu crevé, le choix d'une université, un choix de destination de vacances, au supermarché, l'achat d'un chien, l'erreur de pizza, l'achat d'un jeu vidéo, à la recherche de son animal domestique, au gymnase, dans la cafétéria, à la danse, dans la cabine d'essayage.
3. Ensuite, en dyades, les élèves font un jeu de rôle portant sur une de ces situations.

Les situations peuvent être réutilisées.

Trouver le point commun

Niveau de difficulté : ☆☆☆

Regroupement : toute la classe

Matériel : aucun matériel nécessaire

Déroulement :

1. Faire sortir un élève (si le groupe est grand on en fait sortir deux).
2. Le groupe se met d'accord sur un point commun (ex : tout le monde est sa propre grand-mère).
3. L'élève revient dans la salle de classe et pose des questions auxquelles le groupe n'a le droit de répondre que par oui ou non pour faire découvrir le point commun.

Le mime

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : variable

Matériel : aucun matériel nécessaire

Déroulement :

1. Faire un remue-méninges de titres (films, livres ou émissions de télévision).
 2. Mettre tout cela dans un chapeau.
 3. Chacun leur tour, les participants doivent mimer un titre pigé au hasard.
-

Le message codé

Niveau de difficulté : ☆ ☆

Regroupement : toute la classe ou en groupes de 2 ou 3

Matériel : un texte à trous

Déroulement :

1. Présenter un texte avec des blancs (à la place de certains mots).
2. Demander aux élèves de remplir les trous avec des mots qui peuvent créer un effet comique ou non (le texte sera dramatique, narratif ou informatif pour donner des possibilités plus variées et stimuler l'imagination). (Voir des exemples de textes dans l'Annexe D.)

On tombe dans l'absurde (pour l'intonation)

Niveau de difficulté : ☆☆

Regroupement : en dyades ou en petits groupes

Matériel : aucun matériel nécessaire

Déroulement :

1. Choisir deux animaux de la même espèce afin de les faire interagir.
 2. Présenter un choix de situations : une conversation amoureuse, une dispute, un secret, une invitation, un compliment.
 3. Faire un dialogue. Le dialogue ne se fait que dans le son de l'animal choisi.
 4. Les élèves doivent identifier la situation.
-

Le cadeau parfait

Niveau de difficulté : ☆☆☆

Regroupement : en dyades

Matériel : aucun matériel nécessaire

Déroulement :

1. Avec les élèves, dresser une liste de personnages connus (stars du cinéma, de la chanson, etc.) et une liste de cadeaux à offrir.
2. Chaque dyade choisit le cadeau idéal pour un des personnages de la liste.
3. Demander à chaque dyade de décrire le cadeau parfait, sans le nommer.
4. Une dyade décrit le cadeau à la classe sans dire le nom de la vedette et les autres essaient de trouver le nom dans la liste.

La salle de classe idéale/l'excursion idéale

Niveau de difficulté : ☆☆☆☆

Regroupement : en groupes de 3 ou 4

Matériel : aucun matériel nécessaire

Déroulement :

1. Avec les élèves, dresser une liste de catégorie d'élèves (par exemple : les rêveurs, les hyperactifs, les sportifs, les artistes, les gourmands, les dormeurs, les bavards, les timides, les paresseux, les charmeurs).
 2. En groupes, les élèves créent la salle de classe ou l'excursion idéale pour une des catégories d'élèves.
-
-

Échange d'identité

Niveau de difficulté : ☆☆☆

Regroupement : en dyades

Matériel : une fiche de travail (Voir l'Annexe E.)

Déroulement :

1. Chaque élève remplit un questionnaire, puis explique ses réponses à son partenaire.
2. Ensuite, chaque élève présente son partenaire à la classe en faisant des phrases complètes.

La chaîne des mots

Niveau de difficulté : ☆☆☆

Regroupement : seul

Matériel : une fiche de travail (Voir l'Annexe F.)

Déroulement :

1. Faire écouter un poème (ou une chanson) à la classe.
2. Pendant ce temps, les élèves notent dans le losange du haut un mot inspiré par le texte.
3. Ensuite, ils remplissent le reste des losanges avec les mots qui sont reliés à cette idée.
4. Au centre, ils composent un texte avec les mots de la chaîne ou ils dessinent une illustration.

Variante : L'enseignant fait écouter un poème (ou une chanson) à la classe et les élèves écrivent les mots accrocheurs dans la chaîne. Au centre, ils composent un nouveau texte ou font une illustration.

Jeux de révision

Zut alors!

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : toute la classe, divisée en 2 équipes

Matériel : un paquet de cartes Zut alors (deux de 50, deux de 75, deux de 100, deux de 150, deux de 200 et deux Zut alors - voir l'Annexe G)

Déroulement : L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus de points. (Il peut s'agir de l'équipe qui compte le plus de points après 5 minutes ou de la première qui obtient 500 points.)

1. Diviser la classe en deux équipes.
 2. Poser une question de révision à l'un des membres de l'équipe A.
 3. Si l'élève répond correctement, il/elle peut prendre une carte. Son équipe obtient le nombre de points indiqué sur la carte.
 4. Si l'élève donne une mauvaise réponse, c'est à l'équipe B de jouer.
 5. Lorsqu'un/une élève pige une carte Zut alors, l'équipe perd tous les points accumulés depuis le début. C'est sévère, mais c'est le jeu!
 6. Les cartes pigées sont remises dans le paquet et réutilisées.
-

La chasse aux arachides

Niveau de difficulté : ☆ ☆

Regroupement : toute la classe, divisée en équipes de 3 à 5

Matériel : des « arachides » (petites boulettes de papier, chacune portant un nombre et une question), des crayons/stylos, une feuille numérotée pour chaque équipe et la liste maîtresse des questions

Déroulement :

1. Diviser la classe en équipes de trois à cinq joueurs. Les équipes peuvent avoir différents nombres de joueurs.
2. Éparpiller les arachides sur le sol ou sur une table au milieu de la classe.
3. À votre signal, une personne de chaque équipe vient chercher une arachide et la rapporte à son groupe.
4. Chaque équipe doit alors écrire la réponse à la question.
5. Un deuxième joueur fait la même chose.

6. Les élèves se relaient ainsi jusqu'à ce que le temps soit écoulé.
7. À la fin, vérifier les réponses fournies à chaque question.

Le but du jeu est de répondre correctement au plus grand nombre possible de questions dans le temps accordé.

Note : Pour éviter que quiconque profite d'un avantage injuste, les équipes doivent se tenir à des distances égales des arachides.

Baseball français

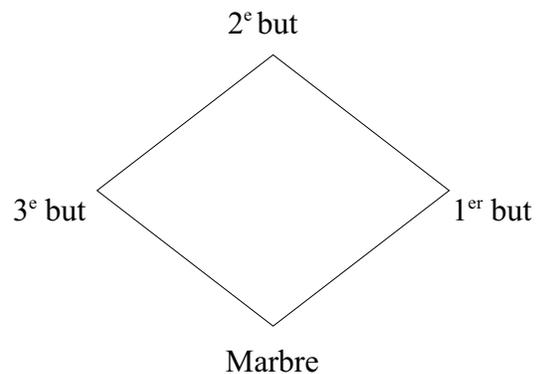
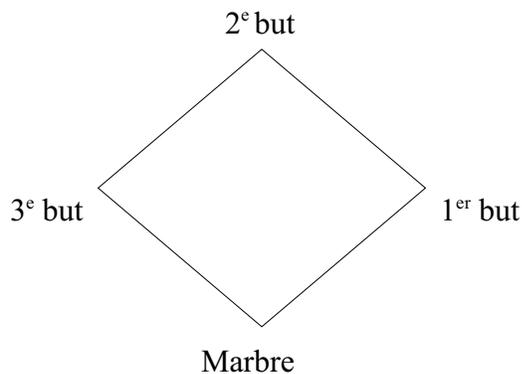
Niveau de difficulté : ☆ ☆

Regroupement : toute la classe, divisée en 2 équipes

Matériel : six jetons de plastique ou de papier (les pièces deux faces font l'affaire), un ensemble de cartes de coups sûrs (huit cartes en tout : deux de simples, deux de doubles, deux de triples et deux de circuits), des crayons/stylos et du papier

Déroulement :

1. Dessiner deux terrains de baseball au tableau.



Points

Retraits

Points

Retraits

2. Diviser la classe en deux équipes. Les deux équipes doivent envoyer en même temps un frappeur au marbre.
3. Poser une question aux deux frappeurs. Ceux-ci doivent noter leur réponse sur une feuille.
4. Sur le banc des joueurs, tout le monde écrit aussi la réponse sur une feuille. Les coéquipiers n'ont pas le droit de se consulter pour répondre.

5. Le frappeur qui donne la bonne réponse peut prendre une carte et avancer son jeton selon le coup sûr indiqué.
6. En cas de mauvaise réponse, c'est un retrait pour l'équipe.
7. Pour s'assurer que tout le monde fait preuve d'attention et d'esprit d'équipe, demander à un joueur de chaque équipe de répondre à la question aussi.
8. S'il répond correctement, son équipe peut voler un but (s'il y a déjà un coureur sur les buts). Sinon, l'équipe encaisse un retrait.
9. Appeler ensuite deux autres personnes au marbre (une de chaque équipe).

La manche et la partie prennent fin lorsqu'une équipe subit trois retraits, mais on peut jouer une autre manche si on le désire. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.

Le jeu du drapeau

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : toute la classe divisée en groupes

Matériel : des feuilles de papier, des crayons/stylos et des drapeaux (ou un autre objet qui permet d'attirer l'attention)

Déroulement :

1. Diviser la classe en équipes de trois à six joueurs; les équipes devraient compter un nombre égal de joueurs.
2. Donner une feuille et un drapeau à l'un des membres de chaque équipe.
3. Le drapeau est placé au milieu de la table.
4. Pour démarrer le jeu, nommer une catégorie de mots et demander aux élèves de trouver un certain nombre de représentants de cette catégorie. Par exemple, « nommez huit animaux ».
5. La personne qui a reçu la feuille écrit un mot et passe la feuille à son voisin.
6. Tous les membres de l'équipe ajoutent un mot à tour de rôle.
7. La feuille circule tant que tous les mots n'ont pas tous été trouvés.
8. Dès que la liste est complète, l'équipe peut lever son drapeau. Elle doit le garder en l'air jusqu'à ce que toutes les équipes aient terminé.
9. Demander alors à l'équipe qui a fini en premier de lire ses réponses à voix haute.
10. Si elles sont toutes bonnes, l'équipe reçoit un certain nombre de points.

Attribution des points – s'il y a six équipes, la première à terminer obtient six points, la deuxième, cinq points, la troisième, quatre points, et ainsi de suite. Si l'une des réponses données est incorrecte, l'équipe n'obtient aucun point.

Concentration

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : en dyades ou toute la classe, divisée en 2 équipes

Matériel : un ensemble de 10 paires de cartes de concentration (10 cartes illustrées et 10 cartes avec le mot correspondant) et une planche de jeu de concentration avec 20 pochettes numérotées - un bristol avec 20 enveloppes en guise de pochette (Voir l'Annexe H pour des exemples des cartes et de la planche de jeu.)

Déroulement :

1. Diviser la classe en deux équipes.
2. Placer les cartes dans les pochettes en mélangeant les paires.
3. Un élève de l'équipe A pige deux cartes (il peut les choisir lui-même ou les demander selon les numéros sur les pochettes).
4. Si les cartes vont ensemble, l'équipe les garde et joue encore. Si elles ne vont pas ensemble, l'élève les remet dans leurs pochettes et c'est à l'équipe B de jouer.
5. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les paires aient été trouvées. L'équipe qui trouve le plus de paires gagne.

Note : Comme il s'agit d'un jeu de concentration, il est interdit d'influencer la personne qui choisit les cartes. Si cela arrive, l'équipe sera pénalisée.

Variante : Les élèves peuvent utiliser les cartes pour jouer à Pige! en petits groupes.

Quatre têtes valent mieux qu'une (Têtes numérotées)

Niveau de difficulté : ☆☆

Regroupement : toute la classe, divisée en groupes de 4

Version 1

Déroulement :

Il s'agit d'un jeu d'apprentissage coopératif pour sonder les connaissances antérieures des élèves. Les élèves travaillent en équipes de quatre, et chacun porte un numéro de un à quatre. Dans le cas des équipes de trois, donner deux numéros à un élève. S'il y a un élève en trop, demander à l'élève de déterminer qui lèvera la main en premier.

1. Tout d'abord, poser une question à la classe.
2. Donner aux équipes une limite de temps pour trouver la réponse entre coéquipiers.
3. Dire ensuite un chiffre de un à quatre. Seuls les élèves qui portent le numéro en question peuvent lever la main pour répondre et eux seuls peuvent parler.
4. De plus, il est interdit aux coéquipiers d'aider les personnes appelées une fois le numéro annoncé.
5. Si le premier élève qui a levé la main donne la bonne réponse, il gagne un point pour son équipe.
6. Sinon, demander à la personne qui a levé la main en deuxième.
7. L'équipe gagnante est celle qui compte le plus de points à la fin de la période établie ou la première qui obtient dix points.

Version 2

Matériel : un ensemble de cartes numérotées de 0 à 9 (un par équipe)

Déroulement :

1. Au lieu d'assigner des numéros aux élèves, donner à chacun une ou deux cartes numérotées.
2. S'assurer que tous les chiffres sont distribués dans chaque équipe.
3. Dire ensuite un nombre.
4. Par exemple, si on annonce le 67, les élèves qui détiennent le 6 et le 7 doivent lever leurs cartes en l'air.
5. La première équipe qui montre les bonnes cartes obtient deux points.
6. Les autres équipes qui ont la bonne réponse obtiennent un point.

Le degré de difficulté peut être modifié en fonction de votre groupe d'élèves.

La classe est fantastique

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : toute la classe

Matériel : une planche de jeu (voir ci-dessous) et 25 cartes de jeu (planche et cartes laminées de préférence). Préparer 25 cartes à coller sur la planche de jeu (voir ci-dessous). Laisser 21 cartes en blanc. Sur les quatre autres, écrire « la », « classe », « est » et « fantastique » (un mot par carte).

Déroulement :

1. Le but du jeu est de trouver les mots « la », « classe », « est » et « fantastique » avant douze cartes blanches. Si les élèves réussissent, la classe est fantastique. Sinon, c'est l'enseignant(e) qui est fantastique.
2. Pour commencer, poser une question de révision à un élève. Si l'élève donne la bonne réponse, il/elle choisit une carte, par exemple, B3. Retourner la carte pour que la classe voit le verso.
3. Le jeu continue jusqu'à ce que la classe trouve les quatre mots clés ou qu'elle tombe sur douze cartes blanches.

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

Jeux pour pratiquer la conjugaison

À cinq, c'est bien mieux (Bloquer)

Niveau de difficulté : ☆☆☆

Regroupement : toute la classe, divisée en 2 équipes

Matériel : une planche de jeu sur transparent, deux marqueurs effaçables de couleurs différentes, un rétroprojecteur et un écran de projection (ou un mur nu)

Déroulement :

1. Il s'agit d'une variante du jeu *Connect 4*.
2. Diviser la classe en deux équipes. Le but du jeu est d'être la première équipe à remplir cinq cases consécutives.
3. Pour obtenir une case, le membre d'une équipe indique le numéro de la case voulue (ce qui pousse les élèves à pratiquer leurs nombres). La personne doit alors compléter la phrase donnée pour gagner la case. Si elle réussit, encrer le nombre, et passer à l'autre équipe.
4. Une réponse incorrecte n'entraîne aucune pénalité. L'équipe qui donne une mauvaise réponse passe simplement son tour.
5. Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe aligne cinq cases horizontalement, diagonalement ou verticalement. Si personne ne peut obtenir cinq cases, l'équipe gagnante est celle qui compte le plus de cases à la fin de la partie. (Voir un exemple de la planche de jeu dans l'Annexe I.)

Note : Remplir la première colonne de la planche de jeu avec les huit pronoms suivants : je, tu, il, elle, nous, vous, ils et elles. Incrire des prédicats dans la première rangée, par exemple, « aller au cinéma, faire du ski, être malade, écouter de la musique », etc. Pour gagner la case, l'élève doit combiner le pronom et le prédicat en conjuguant le verbe correctement. Exemple : Je + faire du ski = je fais du ski.

Variante : Cette activité peut aussi servir de jeu de révision. Les élèves gagnent des cases pour leur équipe en répondant correctement aux questions posées par l'enseignant(e) ou des membres de l'autre équipe.

S.O.S.

Niveau de difficulté : ☆☆☆

Regroupement : toute la classe, divisée en 2 équipes

Matériel : un tableau et une craie **ou** une planche de jeu sur transparent et un marqueur à l'encre effaçable. Dessiner une grille de 64 cases sur le tableau ou le transparent en inscrivant des pronoms de haut en bas et des verbes de gauche à droite (comme pour À cinq, c'est bien mieux)

Déroulement :

1. Ce jeu est parfait pour pratiquer les verbes.
2. Le but du jeu est d'être l'équipe qui compte le plus grand nombre de **S.O.S.**
3. Diviser la classe en deux équipes.
4. Pour gagner une case, l'élève doit faire une phrase en combinant un pronom et la forme correcte d'un verbe qu'il/elle choisit dans la grille. Si la phrase est bien composée, l'élève peut inscrire un S ou un O dans l'espace choisi.
5. Chaque séquence **S.O.S.** vaut 1 point pour l'équipe. Les lettres doivent apparaître dans cet ordre, et chaque lettre peut être utilisée plus d'une fois.
6. L'équipe continue jusqu'à ce qu'elle fasse une erreur. C'est alors au tour de l'équipe adverse de jouer.
7. Ce jeu, semblable au jeu À cinq c'est bien mieux, se déroule assez lentement la première fois, mais le rythme s'accélère à mesure que les élèves adoptent des stratégies pour choisir les cases et placer les lettres.

(Voir l'Annexe J pour un exemple de la planche de jeu.)

Le jeu du trombone

Niveau de difficulté : ☆☆

Regroupement : en groupes de 3 à 5 personnes

Matériel : des trombones (un par équipe), un crayon/stylo par équipe, une feuille de jeu par équipe et des feuilles de réponse (ou conjugaisons de verbes dans les cahiers des élèves)

Déroulement :

1. Les élèves jouent en groupes de trois à cinq joueurs.
2. Ils placent le crayon au milieu de la roue des pronoms en se servant du trombone comme aiguille.
3. Ils font tourner le trombone pour savoir quel pronom ils devront utiliser.
4. Ils introduisent le crayon et le trombone dans la roue des verbes et jouent encore.
5. Ils doivent alors former une phrase avec le pronom et le verbe sélectionnés.
6. Si la phrase est bien construite, ils obtiennent un point.
7. Les élèves peuvent consulter une feuille de réponse ou leur cahier pour vérifier si la phrase de leur coéquipier est bien écrite. Le jeu passe ensuite à la personne suivante.
8. La première personne qui obtient dix points gagne.

Note : On peut remplir la roue des verbes avec les verbes qu'on veut faire pratiquer. Par exemple, pour faire pratiquer le verbe avoir, on pourrait inscrire, dans les espaces de la roue : avoir tort, avoir raison, avoir chaud, avoir froid, etc. (Voir l'Annexe K pour la feuille de jeu.)

Le sprint des verbes

Niveau de difficulté : ☆☆

Regroupement : toute la classe, divisée en équipes de 4

Matériel : une planche de jeu (utiliser une feuille de carton bristol à laquelle peuvent être fixées neuf pochettes portant les pronoms suivants : je, tu, il, elle, on, nous, vous, ils, elles), des cartes indiquant les verbes à réviser, un chronomètre ou une montre munie d'une trotteuse

Déroulement :

1. C'est un jeu de révision des verbes. (Préciser aux élèves quels verbes seront révisés et laisser étudier les élèves cinq minutes.)
2. Diviser la classe en équipes de quatre personnes et donner un nom à chacune (un nom de pays, d'équipe sportive, etc.).
3. À l'aide de ruban-cache, tracer une ligne de départ en arrière de la classe.
4. Placer la planche de jeu sur le rebord du tableau. S'assurer que le chemin est libre entre la ligne de départ et le tableau.
5. Demander à une équipe de se placer en file derrière la ligne de départ, et donner deux cartes de verbe à chaque membre.
6. Au signal, la première personne se rend au tableau rapidement et dépose ses cartes dans les bonnes pochettes. Elle revient ensuite à la ligne de départ et donne le relais à la personne suivante.
7. Le jeu continue jusqu'à ce que la dernière personne passe la ligne d'arrivée.
8. Écrire le temps de l'équipe au tableau. Ensuite, retirer les cartes de leur pochette une à la fois et demander à la classe si elles ont bien été placées. Pour chaque carte mal placée, cinq secondes de pénalité sont ajoutées au temps de l'équipe, la réflexion étant plus importante que la rapidité.
9. Les élèves peuvent déplacer les cartes d'un coéquipier s'ils croient qu'il s'est trompé. Une fois que toutes les équipes ont joué, celle qui affiche le temps le plus rapide est déclarée gagnante.

À noter : On peut noter les temps sur un graphique pour voir le progrès des équipes.

Cartes de verbes : Pour chaque verbe à réviser, fabriquer un ensemble de huit cartes. Chaque carte porte alors une forme du verbe en question. Dans le cas du verbe être, les huit cartes seraient les suivantes : suis, es, est, est, est, sommes, êtes, sont, sont. Ne pas oublier que les cartes laminées durent plus longtemps.

Variantes : On peut modifier le jeu en laminant les pochettes. Par exemple, inscrire une catégorie de vocabulaire sur chaque pochette (animaux, services, noms de localité, technologie, etc.). Chaque élève reçoit alors deux cartes indiquant un mot de vocabulaire qu'il doit déposer dans la bonne pochette. On peut aussi inscrire un éventail de nombres sur chaque pochette (par exemple, 40-49, 50-59, 60-69). Chaque élève obtient alors une ou deux cartes portant une équation en toutes lettres, comme **douze + trente-sept = ?** L'élève doit résoudre l'équation et placer la carte dans la bonne pochette. Dans l'exemple donné, il faudrait déposer la carte dans la pochette « 40-49 ».

Jeux pour pratiquer les nombres

Élimination

Niveau de difficulté : ☆☆

Regroupement : toute la classe

Matériel : aucun matériel nécessaire

Déroulement :

1. Le but du jeu est d'éliminer les autres joueurs tout en évitant l'élimination soi-même. Pour ce faire, il faut forcer les autres à dire un multiple de dix (10, 20, 30, etc.).
 2. Demander aux élèves de se lever. Il est plus facile de jouer si les élèves forment un grand cercle et restent debout.
 3. Comme dans le jeu Buzz, les élèves comptent à tour de rôle, mais ils ont le choix de dire un, deux ou trois nombres. Le premier élève peut dire « un », « un, deux » ou « un, deux, trois ». En comptant, les élèves doivent décider combien de nombres ils veulent dire. Lorsqu'un élève doit dire un multiple de dix, il le dit et se retire du cercle, étant éliminé. Les élèves qui donnent une mauvaise réponse, comme « trois, quatre, sept », sont aussi éliminés.
-

Buzz et buzzbang

Niveau de difficulté : ☆☆

Regroupement : toute la classe

Matériel : aucun matériel nécessaire

Déroulement :

1. Ces deux jeux servent à pratiquer ou à réviser les nombres.
2. Pour jouer à Buzz, les élèves doivent se lever. À tour de rôle, ils participent au comptage en disant un nombre, mais attention! certains nombres ne peuvent être prononcés, par exemple les multiples de trois. Ce sont les nombres Buzz. Le jeu progresse de la façon suivante : 1, 2, buzz, 4, 5, buzz, 7, 8, buzz, etc. L'élève qui oublie de dire buzz, dit buzz au mauvais nombre ou prononce le mauvais nombre en français est éliminé et doit s'asseoir.

Un degré de difficulté de plus : Pour rendre le jeu un peu plus difficile ou pour augmenter le suspense lorsqu'il ne reste que quelques élèves, ajouter d'autres nombres interdits, les multiples de cinq. Ceux-ci doivent alors être remplacés par le mot bang. Dans le cas des nombres qui sont des multiples de cinq et de trois, il faut dire buzzbang. Cela donnerait : 1, 2, buzz, 4, bang, buzz, 7, 8, buzz, bang, 11, buzz, 13, 14, buzzbang, etc.

Note : Il est préférable de maintenir un bon rythme. Si le jeu va trop lentement, les élèves s'ennuient très rapidement. Les élèves éliminés peuvent réviser leurs nombres pendant que les autres jouent.

Tic-tac-toe

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : variable

Matériel : un tableau et une craie

Déroulement :

1. Le but du jeu est d'aligner trois « X » ou « O ».
2. Diviser la classe en deux équipes.
3. Dessiner une grille de tic-tac-toe au tableau et remplir les espaces avec des nombres ou des mots que la classe doit pratiquer.
4. Pour que son équipe puisse inscrire un « X » ou un « O », un élève doit prononcer correctement le nombre ou le mot voulu en français. L'équipe qui aligne trois « X » ou « O » gagne. Il peut aussi y avoir des matchs nuls. Comme chaque partie prend peu de temps, on poursuit habituellement le jeu jusqu'à ce qu'une équipe gagne trois parties.

Jeux culturels

Casse-têtes

Niveau de difficulté : ☆☆☆

Regroupement : en groupes de 2 à 4 personnes

Matériel : un dialogue tiré d'un texte d'élève ou de paroles d'une chanson

Déroulement :

1. Les élèves doivent travailler en équipes de deux à quatre personnes.
 2. Choisir un dialogue ou une chanson et en faire une photocopie pour chaque équipe.
 3. Découper le dialogue ou la chanson en phrases et mettre les bouts de papier dans une enveloppe.
 4. Chaque équipe obtient une enveloppe, et chaque membre de l'équipe reçoit au moins deux phrases de dialogue ou de chanson.
 5. Au signal, les élèves lisent leurs passages à tour de rôle et essaient de reconstruire le dialogue ou la chanson en équipe. Attention - il faut choisir des textes à séquences.
-
-

Le personnage ou l'objet mystère

Niveau de difficulté : ☆☆

Regroupement : toute la classe

Matériel : aucun matériel nécessaire

Déroulement :

Choisir un personnage ou un objet et donner des indices à la classe. La classe doit alors deviner de qui ou de quoi il s'agit.

Ce que je sais d'un endroit

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : toute la classe

Matériel : aucun matériel nécessaire

Déroulement :

1. Cette activité permet l'évaluation informelle de connaissances générales des élèves tout en favorisant la communication.
 2. Demander aux élèves de faire chacun une liste d'endroits qui les intéressent (ville, pays, région).
 3. En choisir un en faisant la liste de tout ce que l'on connaît sur cet endroit.
 4. Faire une recherche sur cet endroit et comparer les connaissances avancées avec l'information recueillie.
-

L'objet impossible

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : en petits groupes

Matériel : aucun matériel nécessaire

Déroulement :

1. Le but est d'encourager la communication orale et de stimuler l'imagination.
2. Choisir un objet usuel dans un groupe préétabli et lui trouver une autre utilisation que celle d'origine.

Le jeu des onomatopées

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : variable, en grand groupe ou en petits groupes

Déroulement :

1. Présenter une image représentant deux ou trois personnages de bandes dessinées qui font des BOUM, des PAF ou un autre son.
 2. Demander aux élèves de remplacer les onomatopées par une phrase qui va bien avec la situation.
-
-

La chasse au trésor

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : toute la classe

Déroulement :

1. En utilisant la feuille « La chasse au trésor » (voir l'Annexe L), les élèves circulent dans la salle de classe afin de trouver quelqu'un qui a déjà fait...
 2. Si l'élève interrogé peut répondre à la question, il signera la feuille de son ami.
 3. Le gagnant est le premier qui a obtenu une signature à côté de chaque question.
 4. Attention! Une personne ne peut signer une feuille qu'une fois.
-
-

Écrire un texte

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : variable

Matériel : photographies, reproductions représentant des portraits

Déroulement :

1. Les portraits sont disposés autour de la classe.
2. Demander à chacun de donner un titre à chacune des images (5 au maximum).
3. Dans un deuxième temps, les élèves trouvent des paroles pour le personnage de l'image qui les inspire le plus.

Jeu de rôles

Niveau de difficulté : ☆☆☆

Regroupement : en groupes de 4 ou 5

Matériel : des œuvres d'art ou des reproductions

Déroulement :

1. Retrouver le titre d'une reproduction (ou œuvre d'art) ensemble.
 2. Des titres de reproductions ou d'œuvres d'art sont écrits au tableau, bien à la vue de tous les élèves.
 3. Les œuvres sont cachées des élèves.
 4. Chacun leur tour, les groupes reçoivent une œuvre que les autres groupes ne peuvent pas voir.
 5. On demande aux élèves de créer une saynète à partir de l'œuvre reçue et de faire une présentation à la classe pour qu'elle en trouve le titre.
-

Le cercle concentrique

Niveau de difficulté : ☆☆☆

Regroupement : la classe est divisée en deux groupes, les élèves placés face à face en deux rangées. Une rangée d'élèves se déplace dans un sens tandis que l'autre ne bouge pas pour que chaque élève change de partenaire.

Matériel : des œuvres d'art ou des reproductions

Déroulement :

1. Chaque élève choisit une image parce qu'elle reflète des aspects de sa personnalité.
2. Chaque élève explique son choix à tous ses amis de classe, l'un après l'autre.

Avec des chansons

Niveau de difficulté : ☆ ☆

Regroupement : seul

Matériel : les paroles et l'enregistrement d'une chanson

Déroulement :

Demander aux élèves de faire une dictée trouée dans une chanson ou d'inventer un autre couplet pour la chanson.

Jeux de vocabulaire

Les quatre coins

Niveau de difficulté : ☆ ☆

Regroupement : toute la classe

Matériel : du ruban-cache, quatre feuilles de papier sur lesquelles une phrase ou un mot est inscrit et un bandeau

Déroulement :

1. Dans chaque coin de la classe, coller l'une des quatre feuilles.
 2. Un élève mémorise les mots ou les phrases inscrits sur les feuilles.
 3. On lui bande les yeux et on le place au centre de la classe.
 4. Sans faire de bruit, les autres élèves vont d'un coin à l'autre.
 5. L'enseignant compte jusqu'à cinq et tous les élèves arrêtent de bouger dans le coin où ils se trouvent.
 6. L'élève aux yeux bandés dit tout haut l'un des mots ou des phrases affichés sur une des feuilles. Les élèves qui se trouvent dans le coin en question sont éliminés et doivent s'asseoir.
 7. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il reste un seul élève. C'est alors au tour de cette personne de se tenir au centre de la classe, les yeux bandés.
-

Le bonhomme pendu

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : variable

Matériel : un tableau et une craie

Déroulement :

1. Ce jeu permet à la classe de mettre l'enseignant(e) au défi.
2. Il s'agit de trouver le mot mystère avant que l'homme soit pendu.
3. Décider à l'avance combien de parties du corps comprendra le pendu. (Exemple : la tête, le torse, deux bras, deux jambes, deux yeux et la bouche)
4. Choisir le mot ou la phrase que la classe doit deviner.
5. Sur le tableau, faire autant de traits que le mot ou la phrase compte de lettres.
6. Les élèves proposent des lettres à tour de rôle. Si le mot ou la phrase contient la lettre nommée, l'écrire sur les traits qui conviennent. Sinon, dessiner une partie du corps du pendu.
7. Jouer jusqu'à ce que les élèves devinent le mot ou la phrase, ou que le pendu soit complété.

Devinettes

Niveau de difficulté : ☆ ☆

Regroupement : toute la classe

Déroulement :

Demander à un élève de venir devant la classe et de mimer un mot ou une expression de son vocabulaire placé dans un sac. La classe doit alors deviner le mot ou l'expression.

Variantes

A) Dessins-devinettes

Matériel : un tableau et une craie.

Déroulement :

Le principe est le même que pour le mime, mais les élèves doivent, ici, faire un dessin représentant le mot ou l'expression.

B) Acteur ou artiste?

Matériel : un tableau, une craie et un dé.

Déroulement :

Ce jeu combine le mime et le dessin. L'élève lance le dé pour savoir s'il doit dessiner ou mimer.

S'il lance :

1 ou 4 - il mime

2 ou 5 - il dessine

3 ou 6 - il choisit entre le mime et le dessin

Loto

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : toute la classe

Matériel : un crayon et une feuille de papier pour chaque élève, une liste d'au moins 15 mots de vocabulaire (ou nombres) au tableau ou sur une grande feuille, et des bonbons (ou un autre petit prix)

Déroulement :

1. Ce jeu est une forme de bingo à échelle réduite.
2. Les élèves dessinent une grille de 4 ou 6 cases sur leur feuille.
3. Dans chaque case, ils écrivent un mot de la liste fournie.
4. Prononcer les mots un à la fois.
5. Le premier élève qui entend tous les mots de sa grille crie « Loto! » Il doit alors lire les mots et, s'il a bien gagné, il reçoit un prix. Il peut n'y avoir aucun gagnant.

Variante : La veille du jeu, on peut donner des dessins représentant les mots de vocabulaire aux élèves pour qu'ils créent leur carte de loto à la maison.

Qu'est-ce qui manque?

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : toute la classe

Matériel : des cartes éclairs, des cartes illustrées ou des dessins

Déroulement :

1. Placer les cartes éclairs, les cartes illustrées ou les dessins sur le rebord du tableau.
2. Laisser les élèves les regarder une minute.
3. Demander aux élèves de fermer les yeux pendant que des cartes sont enlevées.
4. Dire aux élèves d'ouvrir les yeux et de trouver les cartes manquantes. Pour rendre le jeu un peu plus difficile, enlever la plupart ou la totalité des cartes, ou mélanger les cartes restantes.

La chaise

(merci à Monette Cormier-MacDonald pour cette activité)

Niveau de difficulté : ☆ ☆

Regroupement : toute la classe

Matériel : une chaise, un bandeau (facultatif), des bonbons (ou un autre petit prix), la question du jour et de 6 à 12 feuilles de papier indiquant des réponses possibles à la question du jour

Déroulement :

1. Demander à un élève de s'asseoir sur une chaise située au centre de la classe, le dos tourné vers le tableau.
2. Choisir de 6 à 12 autres élèves qui devront se tenir debout en ligne droite le long du tableau, derrière la personne assise.
3. Chacun de ces élèves reçoit une réponse à la question du jour.
4. L'élève assis pose la question du jour à l'une des personnes debout, par exemple : « Numéro 4, quel temps fait-il? » Le quatrième élève doit alors donner la réponse qu'il a reçue.
5. Les élèves doivent changer leur voix lorsqu'ils répondent (si leur français en souffre, ils doivent répéter la réponse jusqu'à ce qu'elle soit claire).
6. La personne assise doit deviner qui a parlé. Elle n'a droit qu'à un essai. Si elle devine bien, l'élève qui a répondu se fait remplacer par un camarade de classe et le jeu continue. Si elle se trompe, l'élève qui a répondu prend place sur la chaise et est remplacé par un autre élève de la classe.
7. Si la personne assise devine correctement trois fois de suite, elle obtient un prix et se fait remplacer par un élève de la classe (que l'enseignant choisit).
8. Jouer aussi longtemps que désiré.

Le jeu de la balle

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : toute la classe

Matériel : une balle éponge ou une boulette de papier

Déroulement :

1. Ce jeu simple et rapide permet aux élèves d'éveiller leur esprit au début de la classe.
2. Choisir une question ou une catégorie de vocabulaire.
3. Commencer le jeu en disant un mot de la catégorie choisie. Par exemple, s'il s'agit des animaux, dites « une baleine ». Lancer ensuite la balle à un élève, qui doit alors nommer un autre animal. Le jeu continue jusqu'à ce que tout le monde ait participé.
4. Encourager les élèves à faire preuve d'originalité, autant que possible.

Note : Avant de commencer, bien faire comprendre aux élèves que la balle doit être **lancée doucement par en dessous**. Sinon, il y aura des conséquences (il faudra décider lesquelles; par exemple, interdiction de jouer la prochaine fois, perte de points de participation, etc.).

Le jeu des couleurs

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : toute la classe, divisée en 2 équipes

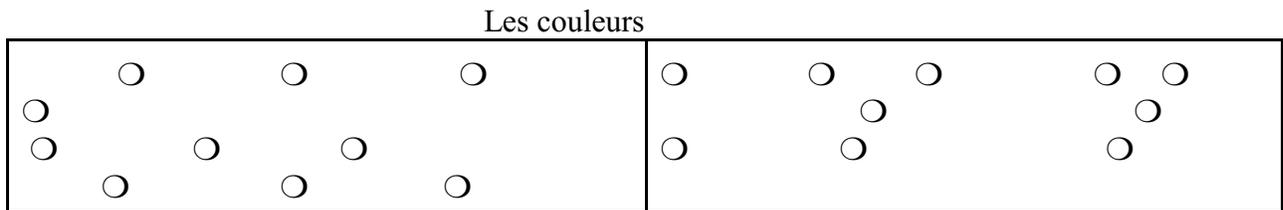
Matériel : planche du jeu des couleurs (voir l'exemple ci-dessous)

Déroulement :

1. Diviser la classe en deux équipes.
2. Demander à un membre de chaque équipe de venir se placer près de la planche de jeu.
3. Nommer une couleur. La première personne à toucher cette couleur gagne un point pour son équipe. Expliquer aux élèves qu'ils doivent laisser le doigt sur leur premier choix. Ils ne peuvent pas passer d'une couleur à l'autre.
4. Continuer le jeu en appelant deux autres élèves chaque fois.
5. Décider comment déterminer l'équipe gagnante : ce peut être la première à accumuler 10 points, celle qui a obtenu le plus de points après 5 minutes, etc. On peut aussi demander à des élèves de dire les couleurs.

Note : Éviter de colorier dans le même ordre les points des deux côtés de la planche de jeu. Sinon, certains élèves pourraient surveiller leur adversaire pour voir vers quel point il se dirige et le prendre de vitesse.

Voir l'illustration de la planche de jeu.



Variante : On peut remplacer les couleurs par des nombres, des mots ou des images.

Méli-mélo

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : en dyades

Matériel : des morceaux de papier sur lesquels apparaissent des syllabes de mots de vocabulaire relatifs à l'unité étudiée

Déroulement :

1. Ce jeu ressemble au Scrabble.
2. Les élèves reçoivent des morceaux de papier sur lesquels figurent des syllabes de mots appartenant à un thème ou à une unité. L'un des deux élèves obtient la première partie des mots (par ex., télé), tandis que l'autre reçoit la deuxième partie (par ex., vision). Les coéquipiers doivent alors assembler les syllabes afin de former des mots tirés de l'unité étudiée.

Le jeu de subtilisations

Niveau de difficulté : ☆ ☆

Regroupement : seul

Matériel : une fiche de travail

Déroulement : (Voir l'exemple dans l'Annexe M.)

La roue des mots (Le baccalauréat)

Niveau de difficulté : ☆ ☆

Regroupement : seul

Matériel : une fiche de travail

Déroulement : (Voir l'exemple dans l'Annexe N.)

On n'est pas indifférent/activité du toucher

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : seul contre la classe

Matériel : une boîte, des objets de texture et de forme différentes

Déroulement :

Mettre un objet dans une boîte et demander à un élève de le décrire pour que les autres découvrent ce que c'est. Remplacer l'objet au fur et à mesure des découvertes.

Cherchons dans le dictionnaire

Niveau de difficulté : ☆

Regroupement : seul ou en dyades

Matériel : aucun matériel nécessaire

Déroulement :

Demander aux élèves d'écrire le mot DICTIONNAIRE sur une feuille de papier et de trouver le plus de mots possibles avec les lettres qui composent ce mot.

L'allitération

Niveau de difficulté : ☆ ☆

Regroupement : variable

Matériel : une liste de mots

Déroulement :

1. Choisir un son (voyelles, diphtongues ou combinaisons de consonnes).
2. Faire une liste de mots ayant ce son.
3. Composer une histoire de 2 ou 3 phrases en utilisant ces mots.

Le lac des sigles¹

Niveau de difficulté : ☆ ☆

Regroupement : en dyades

Matériel : une liste de sigles

Déroulement :

Faire une liste de sigles et trouver de nouvelles définitions pour les identifier.

Ex. : GRC = grand rez-de-chaussée

Le jeu du bac

Niveau de difficulté : ☆ ☆

Regroupement : en groupes de 3 ou 4 personnes

Matériel : entre quatre et six colonnes de catégories différentes de noms (selon le niveau de difficulté); par exemple, filles, garçons, pays, animal, métier, sport, légume, fruit, etc.

Déroulement :

1. Trouver un mot correspondant à chaque catégorie.
2. Chaque élève prend une feuille de papier dans le sens de la longueur.
3. Demander à chaque élève de tracer huit colonnes (2 moins larges que les 6 autres).
4. Le titre de la première colonne sera la colonne dans laquelle on placera la lettre par laquelle les mots de chaque catégorie doivent commencer; les six colonnes suivantes contiendront les catégories choisies; la dernière colonne sera pour les points.
5. Pour le comptage :
 - 2 points = à chaque bonne réponse bien écrite et unique
 - 1 point = à chaque bonne réponse bien écrite mais trouvée par d'autres groupes

¹Tiré de *L'atelier des mots*

Ex :

lettre	animal	pays	métier	plat	points
M	marsouin 2	maroc 1 (pas de majuscule)	marin 2	mousse au chokolat 1 (pas de K à chocolat)	6

Le jeu du dictionnaire (tiré de Henriette Major, *La boîte à idées*)

Niveau de difficulté : ☆☆☆☆

Regroupement : en petits groupes

Matériel : une boîte, une liste de mots inconnus et leurs définitions (Voir l'Annexe O.)

Déroulement :

1. Mettre les élèves en équipes (le nombre de participants variant selon la taille de la classe).
2. Sélectionner un mot de la liste et écrire les définitions sur des bouts de papier.
3. Demander aux équipes de trouver la définition (sans l'aide du dictionnaire) et de l'écrire sur un bout de papier.
4. Mettre toutes les définitions dans une boîte, y compris la bonne.
5. Lire chaque définition pour que les équipes votent pour « la bonne ».

Différents mais semblables (tiré de Henriette Major, *La boîte à idées*)

Niveau de difficulté : ☆☆☆

Regroupement : en petits groupes

Matériel : une liste d'objets très différents regroupés par deux

Déroulement :

1. Proposer des couples de noms d'objets très différents et demander aux équipes de trouver autant de ressemblances que possible. Exemples de choix possibles :

- | | |
|-------------------------|--|
| - un arbre et une tour | - des patins à roulettes et une tondeuse |
| - la lune et le soleil | - une fleur et une pierre |
| - une chaise et un chat | - une ville et l'océan |

Le tout et les parties (tiré de Henriette Major, *La boîte à idées*)

Niveau de difficulté : ☆☆

Regroupement : toute la classe

Matériel : aucun matériel nécessaire

Déroulement :

1. Les élèves peuvent se placer en cercle ou rester à leur place.
2. Demander à chaque élève de nommer une partie d'un tout sélectionné au début.
3. Les élèves qui ne peuvent pas trouver une nouvelle partie de l'objet sont éliminés. Exemples de choix possibles : une maison, une voiture, une école, une bicyclette, une personne, l'océan, une girafe, un sac d'école, une cuisine, un magasin d'alimentation. (Exemples de réponses pour **bicyclette** : la chaîne, la selle, le guidon, les freins, le pneu, la roue, le garde-boue, la pédale, le phare avant, le phare arrière, les rayons, la pompe, la bouteille d'eau, le porte-bagages, etc.)

Les mots fléchés

Niveau de difficulté : ☆☆☆☆

Regroupement : seul ou à deux

Matériel : une fiche de travail (Voir l'Annexe P.)

Déroulement : Remplir les cases en utilisant les indices donnés et en suivant les flèches.

Annexes

Annexe A

Bingo des questions

Jeu A

1 Combien de frères as-tu?	2 Comment s'appelle le directeur de notre école?	3 Quelle est la date aujourd'hui?
4 Quel temps fait-il aujourd'hui?	5 Quel est ton animal préféré?	6 Comment ça va?

Jeu B

1 Nomme trois objets dans la salle de classe.	2 Quel animal est courageux?	3 Quelle est la date de Noël?
4 Nomme trois sports d'hiver.	5 Quelle est ta couleur préférée?	6 Comment s'appelle ta mère?

Jeu C

1 Nomme trois objets que tu portes aujourd'hui.	2 Nomme trois parties du corps.	3 Nomme deux sports extrêmes.
4 Donne deux exemples de premiers soins.	5 Nomme trois moyens de transport.	6 Qu'est-ce qu'on peut mettre dans une capsule historique pour faire connaître les divertissements?

Annexe B

Qui suis-je?

1. Suis-je un homme/une femme/un animal/un personnage fictif?
2. Suis-je jeune/vieux/vieille?
3. Est-ce que j'ai _____ ans?
4. Suis-je mort?
5. Est-ce que j'ai les cheveux blonds/bruns/gris/noirs/roux?
6. Est-ce que j'ai les yeux bleus/verts/bruns/gris/noisette?
7. Suis-je... un acteur, un athlète, un personnage fictif, un politicien, un enseignant, un élève, une marionnette, un avocat, riche, un docteur, célèbre, un musicien, un artiste, un scientifique, une vedette de rock/de la télé/de cinéma, un inventeur?
8. Est-ce que j'ai une barbe/des lunettes/une moustache?
9. Suis-je canadien, américain, français?

Annexe C

Un jeu de mots coopératif

Élève A

1. Elle est petite.
2. Elle est sage.
3. Il est actif.
4. Elle aime les fleurs.
5. Il est doux.
6. Elle est grosse.
7. Il est rapide.
8. Elle est grande.

Élève B

1. Elle est grise.
2. Elle habite dans la forêt.
3. Il a quatre pattes.
4. Elle est travailleuse.
5. Il est sociable.
6. Elle est rapide.
7. Il est grand.
8. Elle mange des plantes.

Élève C

1. Elle déteste les chats.
2. Elle dit « hou! hou! »
3. Il s'appelle Rover.
4. Elle est un insecte.
5. Il chasse les souris.
6. Elle habite dans l'océan.
7. Il habite à la ferme.
8. Elle habite en Afrique.

Élève D

Le mot mystère

1.

↕

--	--	--	--	--	--

2.

↕

--	--	--	--	--	--	--	--

3.

↕

--	--	--	--	--

4.

↕

--	--	--	--	--	--	--

5.

↕

--	--	--	--

6.

↕

--	--	--	--	--	--	--	--

7.

↕

--	--	--	--	--	--

8.

↕

--	--	--	--	--	--

Le mot mystère : Dans la salle de classe, on est _____ !

Élève D

Le mot mystère

1.

s	o	u	r	i	s
---	---	---	---	---	---

2.

c	h	o	u	e	t	t	e
---	---	---	---	---	---	---	---

3.

c	h	i	e	n
---	---	---	---	---

4.

a	b	e	i	l	l	e
---	---	---	---	---	---	---

5.

c	h	a	t
---	---	---	---

6.

b	a	l	e	i	n	e
---	---	---	---	---	---	---

7.

c	h	e	v	a	l
---	---	---	---	---	---

8.

g	i	r	a	f	e
---	---	---	---	---	---

Le mot mystère : Dans la salle de classe, on est sociable!

Annexe D

Les piranhas d'Alain Bergeron (Coll. *Savais-tu?*)

Savais-tu que les piranhas sont des poissons d'eau douce? On les retrouve seulement en Amérique du Sud.

Savais-tu que sur la trentaine d'espèces de piranhas qui existent, près de quatre seulement sont considérées comme dangereuses?

Savais-tu que certain de ces poissons peuvent mesurer jusqu'à soixante centimètres de longueur?

Savais-tu que la plupart des espèces vivent en groupe? Certains bancs peuvent compter plusieurs milliers de piranhas.

Savais-tu que l'alimentation des piranhas varie selon leur espèce, leur âge, la saison et la disponibilité de la nourriture?

Savais-tu que la plupart des piranhas mangent, en plus des poissons, des mammifères, des oiseaux, des reptiles et des insectes?

Savais-tu que les piranhas sont attirés par l'odeur du sang et que cela les rend frénétiques?

Savais-tu qu'en quelques minutes seulement, ils peuvent dévorer une vache tombée à l'eau, ne laissant que le squelette derrière eux?

Savais-tu que s'il est vrai que quelques espèces sont très dangereuses, beaucoup d'autres sont inoffensives?

Savais-tu que les piranhas sont actifs le jour seulement? La nuit, ils se reposent, cachés dans la végétation.

Savais-tu que les piranhas peuvent vivre de dix à quinze ans?

Les piranhas

Savais-tu que les _____ sont des _____ d'eau douce? On les retrouve seulement en
Un animal Une catégorie d'animal

_____. Savais-tu que sur la _____ aine d'espèces de _____ qui existent, près de
Un continent Un chiffre Le même animal

quatre seulement sont considérées comme _____? Savais-tu que certain de ces _____
Un adjectif féminin au pluriel La même catégorie d'animal

peuvent mesurer jusqu'à _____ de longueur? Savais-tu que la plupart des espèces
Une distance

_____ en groupe? Certains bancs peuvent compter plusieurs milliers de _____.
Un verbe à la 3^e personne du pluriel (au présent) Le même animal

Savais-tu que l'alimentation des _____ varie selon leur _____, leur _____, _____ et la
Le même animal Trois noms

disponibilité de la nourriture? Savais-tu que la plupart des _____ mangent, en plus des poissons,
Le même animal

des _____, des _____, des _____ et des _____?
Quatre aliments

Savais-tu que les _____ sont attirés par _____ et que cela les rend _____?
Le même animal Un nom Un adjectif au pluriel

Savais-tu qu'en _____, ils peuvent dévorer _____ tombée à l'eau, ne laissant que le
Une période de temps Un autre animal

squelette derrière eux? Savais-tu que s'il est vrai que quelques espèces sont très _____,
Un adjectif féminin au pluriel
beaucoup d'autres sont _____? Savais-tu que les _____ sont _____ le jour seulement?
Un adjectif féminin au pluriel Le même animal Un adjectif au pluriel

La nuit, ils _____, cachés dans la végétation. Savais-tu que les _____ peuvent vivre de
Un verbe à la 3^e personne du pluriel (au présent) Le même animal

_____ à _____ ans?
Un chiffre Un chiffre plus grand

Dors mon enfant

par Elalongué Epanya Yondo

Dors mon enfant dors
Quand tu dors
Tu es beau
Comme un oranger fleuri.

Dors mon enfant dors
Dors comme
la mer haute
Caressée par les clapotis
De la brise
Qui vient mourir en woua-woua
Au pied de la plage sablonneuse.

Dors mon enfant dors
Dors mon beau bébé noir
Comme la promesse
D'une nuit de lune
Au regard de l'Aube
Qui naît sur ton sommeil.

Dors mon enfant dors
Tu es si beau
Quand tu dors
Mon beau bébé noir dors.

Dors _____

par _____

Dors _____ dors
Quand tu dors
Tu es _____
Comme _____ .

Dors _____ dors
Dors comme

Caressée par _____
De la brise
Qui vient _____
Au pied de _____ .

Dors _____ dors
Dors mon _____

Comme _____
D'une nuit de _____
Au regard de _____
Qui naît sur ton sommeil.

Dors _____ dors
Tu es si _____
Quand tu _____
Mon _____ .

d'après LA BÉCASSE

de Guy de Maupassant

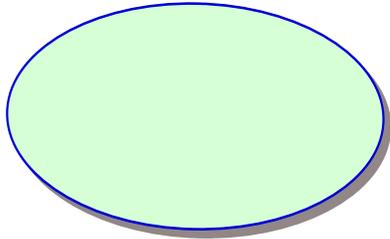
Le _____ avait été pendant _____ ans le
_____ de sa province. Mais, depuis _____ années, une
_____ le clouait à son fauteuil, et il ne pouvait plus que
_____ ou _____.
Le reste du temps il _____. Il _____ les contes, les
petits _____, et aussi les _____ arrivées dans son
entourage. Dès qu'un ami _____ chez lui, il _____ :
« Eh bien, _____ ? »
Et il savait _____ à la façon d'un juge d'instruction.
Par les jours de _____ il faisait _____ devant la porte
_____.

Extrait de LA BÉCASSE, texte original

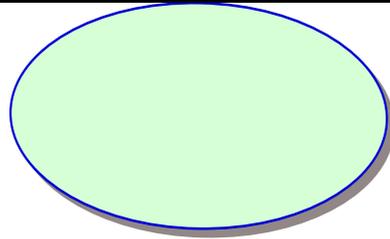
par Guy de Maupassant

Le vieux baron des Ravots avait été pendant quarante ans le roi des chasseurs de sa province. Mais, depuis cinq à six années, une paralysie des jambes le clouait à son fauteuil, et il ne pouvait plus que tirer des pigeons de la fenêtre de son salon ou du haut de son grand perron. Le reste du temps il lisait. C'était un homme de commerce aimable, chez qui était resté beaucoup de l'esprit lettré du dernier siècle. Il adorait les contes, les petits contes polis, et aussi les histoires vraies arrivées dans son entourage. Dès qu'un ami entrait chez lui, il demandait : « Eh bien, quoi de nouveau ? » Et il savait interroger à la façon d'un juge d'instruction. Par les jours de soleil il faisait rouler devant la porte son large fauteuil pareil à un lit.

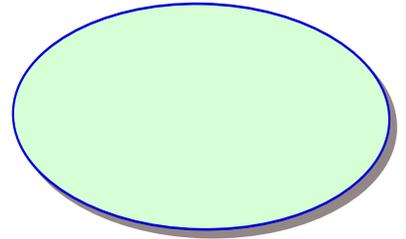
Annexe E



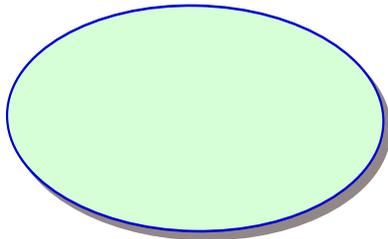
Mon emploi de rêve



Le nombre d'enfants
dans ma famille

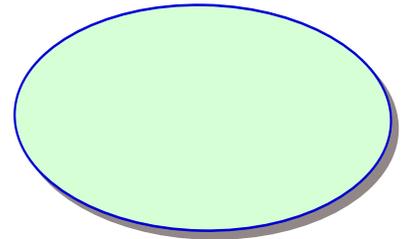


Mon plat préféré

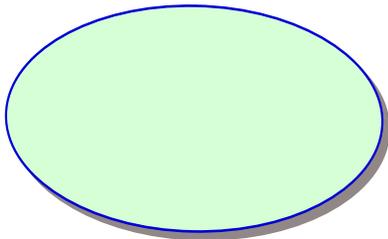


Mes origines culturelles

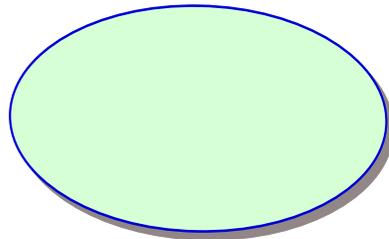
Qui suis-je?



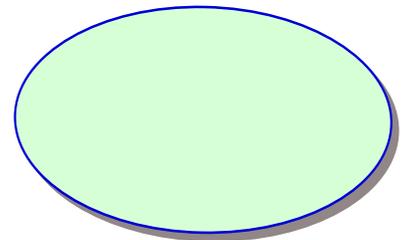
Mon héros / mon héroïne



Mon activité préférée

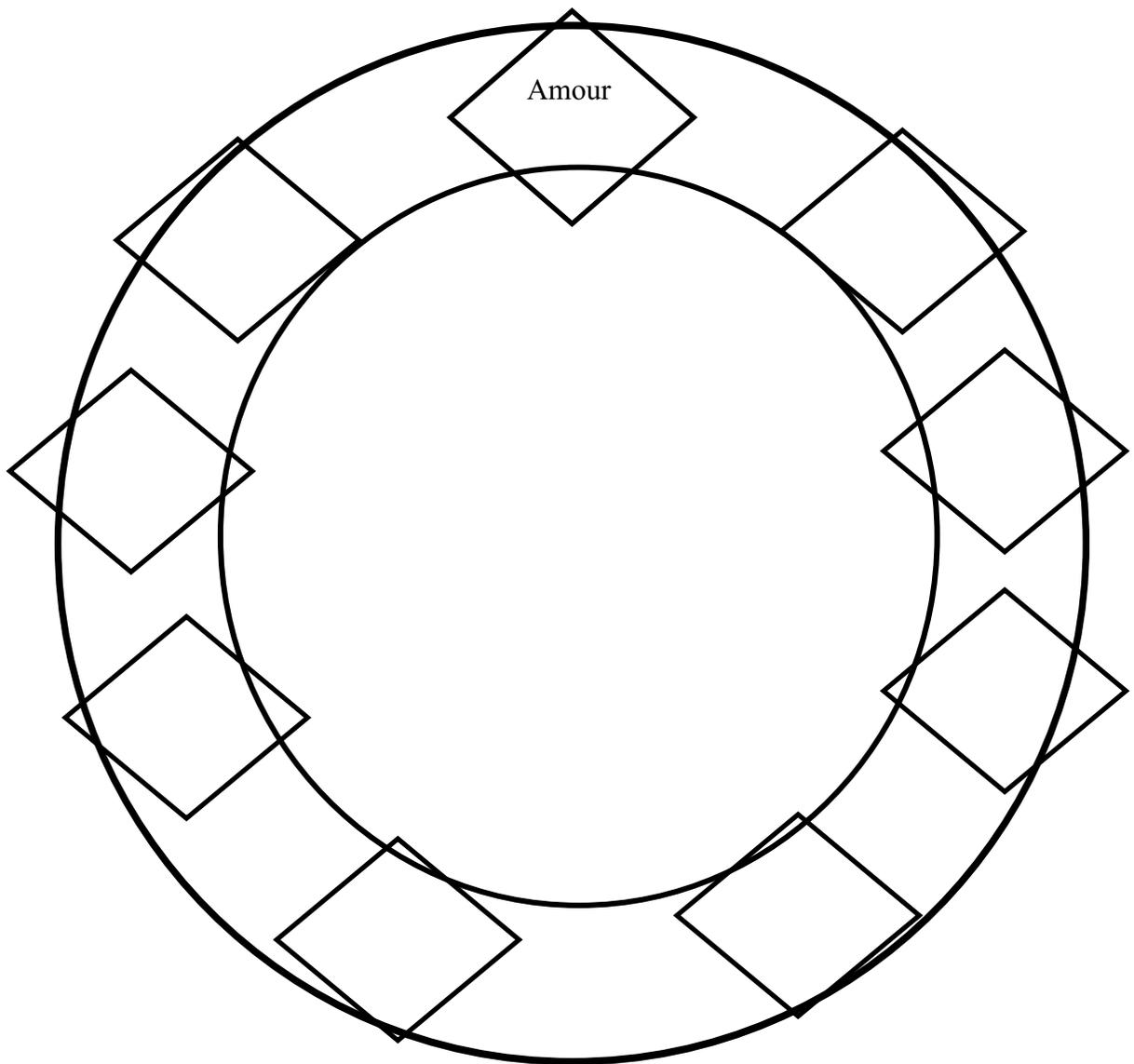


Mon pire défaut



Mon livre fétiche

Annexe F



1. **Écouter un poème (ou une chanson) et inscrire dans le losange du haut un mot inspiré par le texte.**
 2. **Remplir le reste des losanges avec des mots qui sont reliés à cette idée.**
 3. **Au centre, composer un texte avec les mots de la chaîne ou dessiner une illustration.**
- OU
4. **Écouter un texte (ou une chanson) et écrire les mots accrocheurs dans la chaîne.**
 5. **Au centre, illustrer avec un nouveau texte ou un dessin.**

Annexe G

50

50

75

75

100

100

150

150

200

200

**Zut
alors!**

**Zut
alors!**

Annexe H

1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

Concentration - la planche de jeu

(des exemples des cartes de jeu se retrouvent aux deux prochaines pages)



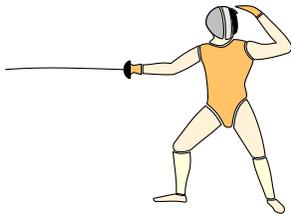
Il fait de l'escalade.



Ils jouent au basketball.



Il fait du cyclisme.



Il fait de l'escrime.



Il fait de l'équitation.



Ils font du patinage artistique.



Il fait du ski alpin.



Elle joue au golf.



Il fait du surf des neiges.



Elle fait le ski nautique.

Annexe I

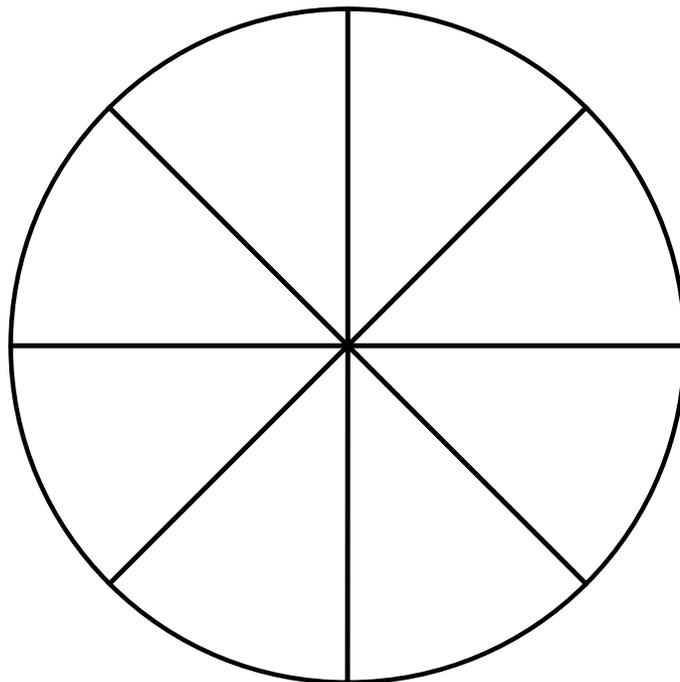
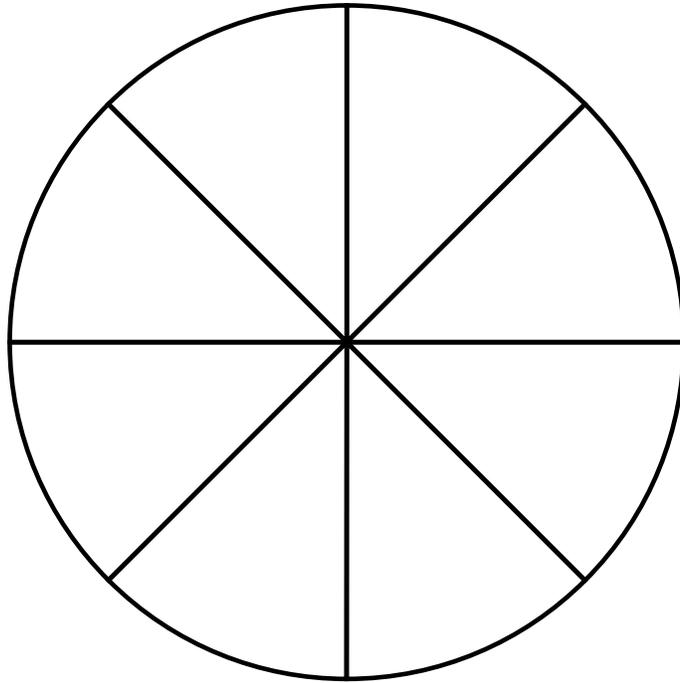
À cinq, c'est encore mieux								
	1	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	29	30	31	32
	33	34	35	36	37	38	39	40
	41	42	43	44	45	46	47	48
	49	50	51	52	53	54	55	56
	57	58	59	60	61	62	63	64

Annexe J

JE	1	2	3	4	5	6	7	8
TU	9	10	11	12	13	14	15	16
IL	17	18	19	20	21	22	23	24
ELLE	25	26	27	28	29	30	31	32
NOUS	33	34	35	36	37	38	39	40
VOUS	41	42	43	44	45	46	47	48
ILS	49	50	51	52	53	54	55	56
ELLES	57	58	59	60	61	62	63	64

SOS - la planche de jeu

Annexe K
Feuille du jeu du trombone



Annexe L
La chasse au trésor

Trouve quelqu'un qui... et demande-lui de signer la feuille.

(personne ne peut signer à deux endroits différents)

1. Qui a déjà fait un voyage au Québec? _____
2. Qui connaît le nom d'une chaîne de montagnes au Canada? _____
3. Qui peut nommer une chaîne de grands hôtels au Canada? _____
4. Qui peut nommer deux villes francophones au Canada? _____
5. Qui connaît le nom de la police nationale du Canada en français? _____
6. Qui connaît une ville fortifiée au Canada? _____
7. Qui connaît le nom d'un groupe de francophones à l'extérieur du Québec? _____
8. Qui connaît le nom de deux plats francophones? _____
9. Qui peut nommer un festival francophone? _____
10. Qui peut nommer un emblème floral du Canada? _____

Annexe M

Le jeu des subtilisations (deux variantes)

1^{re} variante

1. Commencer avec un mot; par exemple, mari.
2. Changer une lettre de ce mot pour créer un autre mot. Les autres lettres gardent leur place.
3. On ne peut changer qu'une lettre à la fois

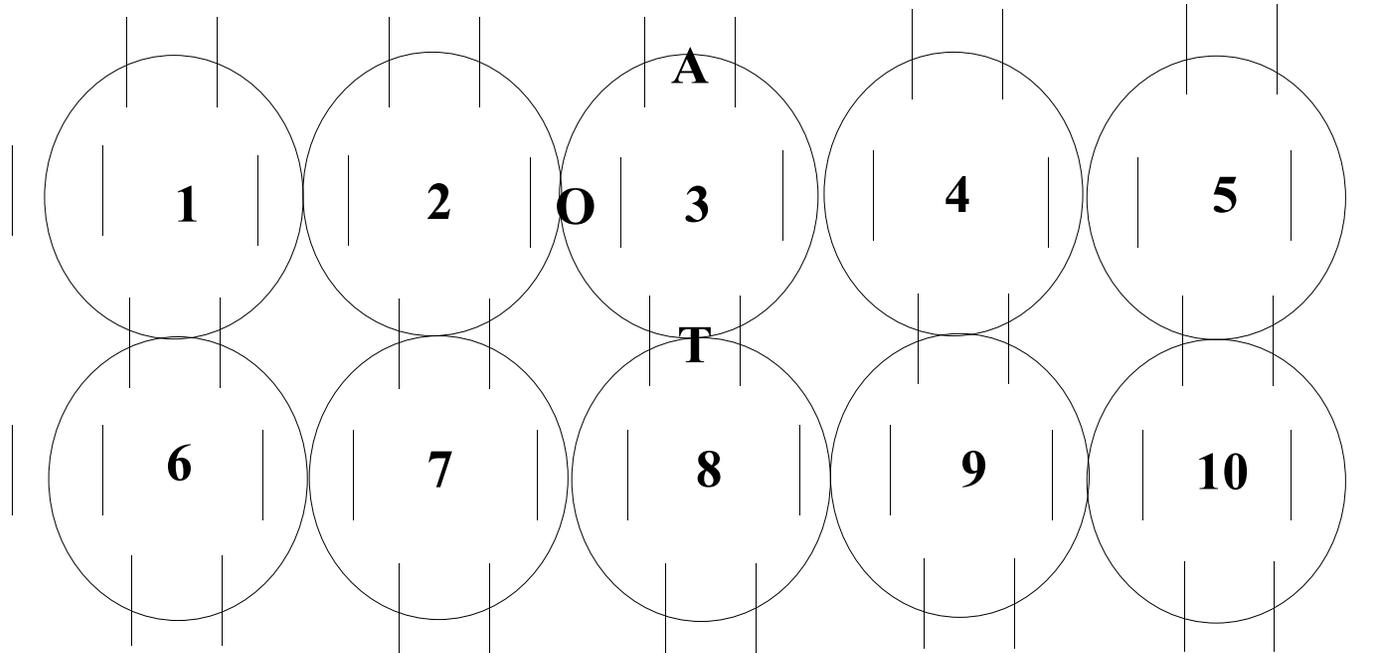
<u>M</u>MARI
P<u>A</u>RI
P<u>A</u>RT
P<u>O</u>RT
P<u>O</u>NT
V<u>O</u>NT
V<u>O</u>IT
VO<u>I</u>X

2^e variante

1. Commencer avec un mot; par exemple, mari.
2. Changer une lettre de ce mot pour créer un autre mot.
3. On ne peut changer qu'une lettre à la fois, mais on peut changer l'ordre original des lettres.

M<u>A</u>RI
R<u>A</u>ME
P<u>A</u>RÉ
<u>P</u>AIR
I<u>R</u>AI
A<u>G</u>IR
G<u>R</u>AS
R<u>A</u>GE

Annexe N - LA ROUE DES MOTS

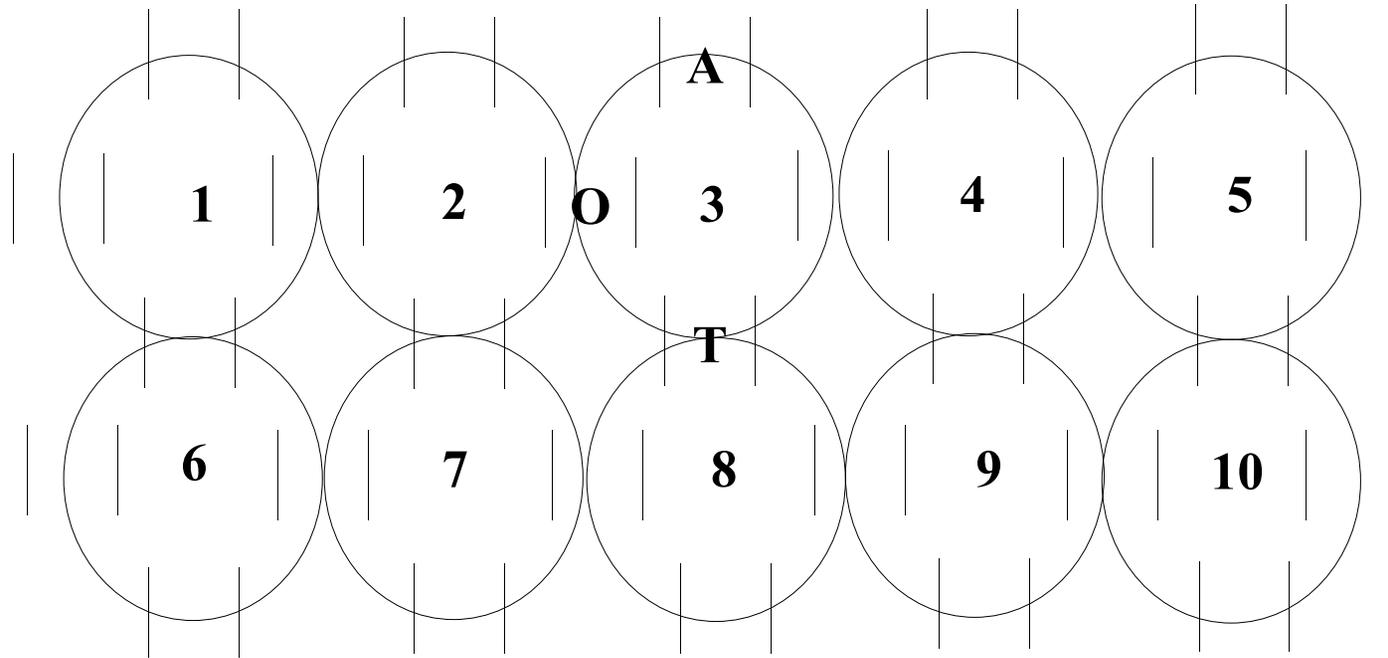


Version facile

En s'aidant des lettres déjà placées, recopier les mots dans les roues qui conviennent.

TRES (très)	SEAU	RELU	VERT	USEE (usée)
TEAM	AUTO	AMER	JOUE	PATE (pâte)

Annexe N - LA ROUE DES MOTS

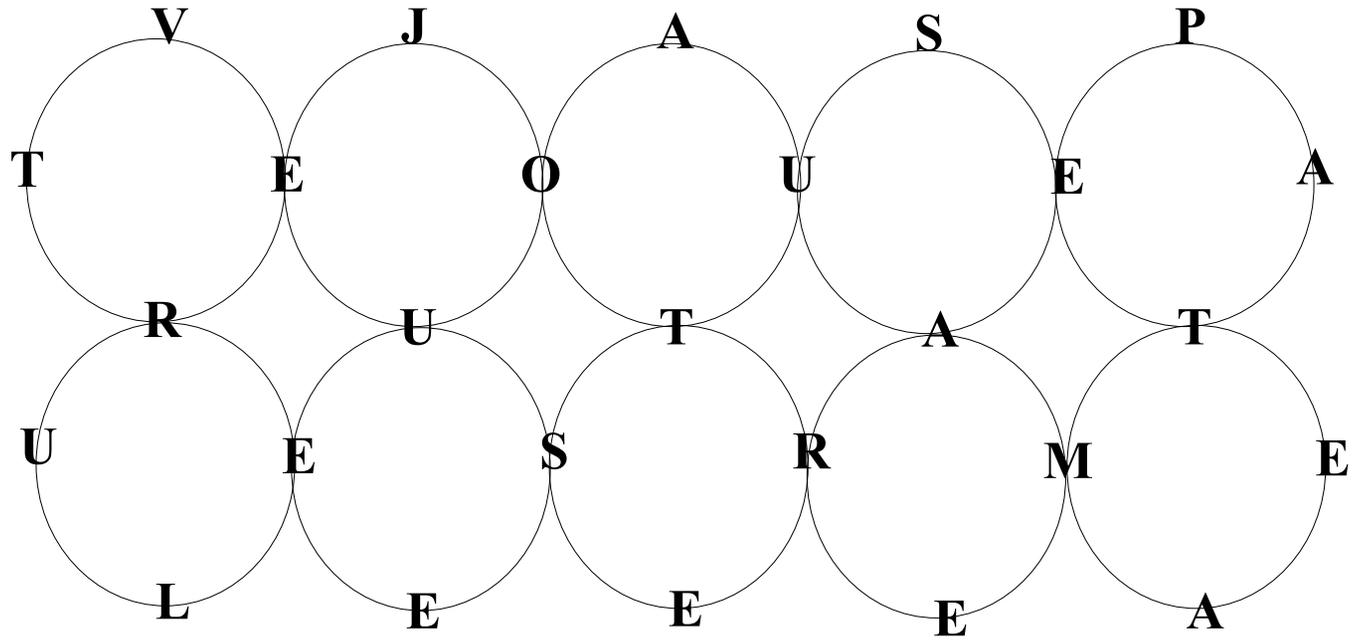


Version difficile

En s'aidant des lettres déjà placées, trouver les mots à écrire dans les roues en lisant les définitions.

- | | | | | |
|----------------------|-------------------------|----------------|------------------------|---------------------------|
| 1. une couleur | 2. une partie du visage | 3. une voiture | 4. un contenant | 5. de la nourriture |
| 6. lu une autre fois | 7. pas neuf | 8. beaucoup | 9. un goût désagréable | 10. une équipe en anglais |

Annexe N - Corrigé



1. VERT

2. JOUE

3. AUTO

4. SEAU

5. PATE

6. RELU

7. USEE

8. TRES

9. AMER

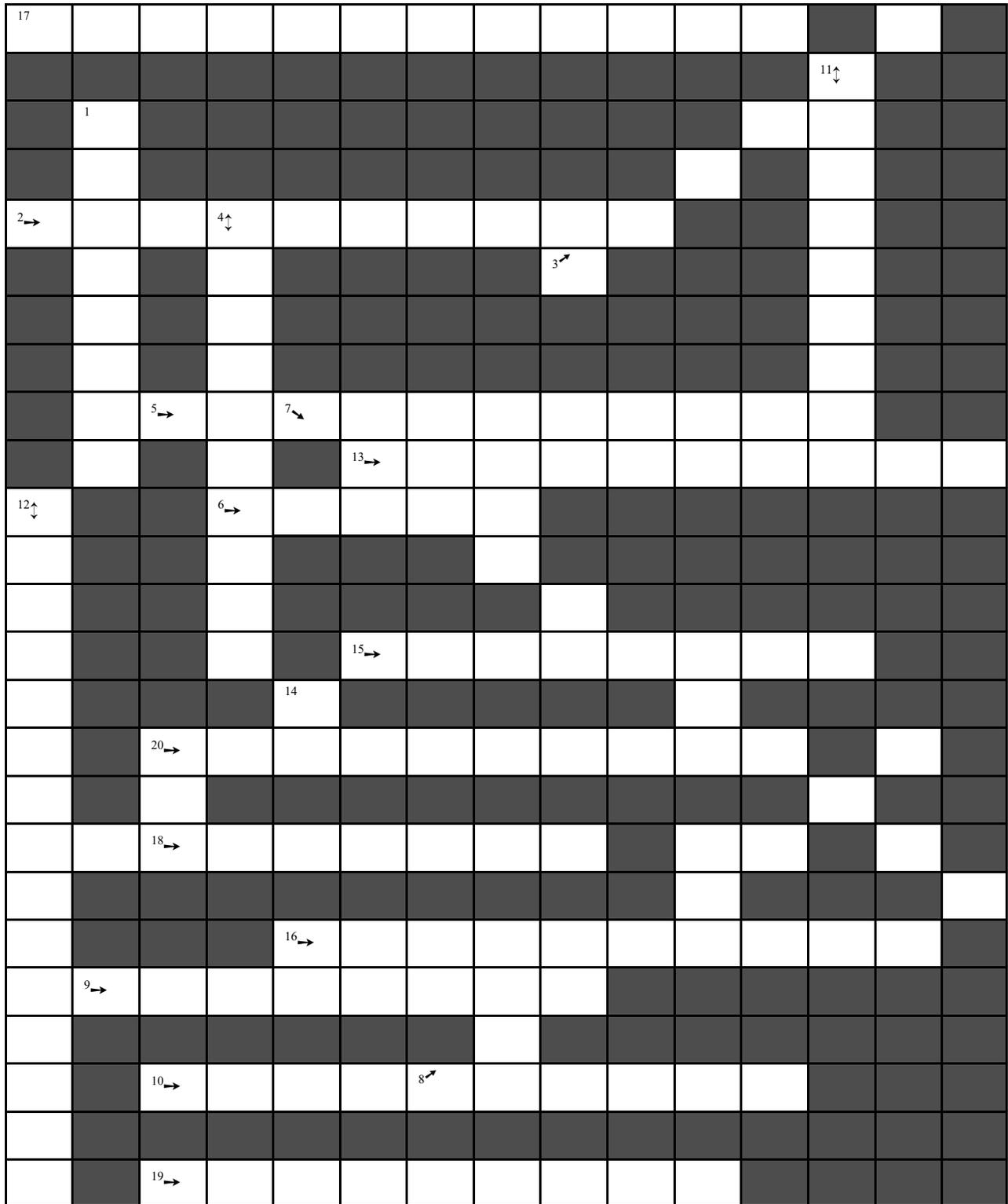
10. TEAM

Annexe O

aberrant	badaud	cadenas
acariâtre	bafoiller	cahute
accaparant	balnéaire	carrosse
agrès	bringuebaler	cataplasme
dégivrer	effréné	farfouiller
dais	éhonté	fichu
se dandiner	embuer	filasse
déboires	embruns	frimousse
gaffe	hormis	intemporel
geignard	hérissier	isthme
grimer	hautain	inonder
grouillant	hululer	infroissable
jacquet	laiton	macle
jarret	larmoyant	maille
joufflu	leurrer	maraud
joute	léguer	mansarde
navrer	obnubiler	palabrer
natter	octuor	panade
nier	officine	pantois
nyctalopie	ondin	parachever
raboteuse	sarrau	taler
rubéole	sémaphore	taré
raifort	seuil	timbalier
rabrouer	silex	tourterelle
uvule	vélin	zézayer
venelle	youyou	

Annexe P

LE PASSÉ COMPOSÉ : ÊTRE OU AVOIR?



<u>Partenaire A</u>		<u>Partenaire B</u>		<u>Partenaire C</u>	
1.	Le verbe : visiter	1.	La forme : affirmative	1.	Le pronom : je
2.	Le pronom : nous	2.	Le verbe : perdre	2.	La forme : affirmative
3.	La forme : affirmative	3.	Le pronom : je	3.	Le verbe : naître
4.	Le verbe : aller	4.	La forme : négative	4.	Le pronom : tu
5.	Le pronom : tu	5.	Le verbe : vendre	5.	La forme : négative
6.	La forme : alternative	6.	Le pronom : elle	6.	Le verbe : finir
7.	Le verbe : tomber	7.	La forme : affirmative	7.	Le pronom : elles
8.	Le pronom : elle	8.	Le verbe : aller	8.	La forme : affirmative
9.	La forme : affirmative	9.	Le pronom : vous	9.	Le verbe : faire
10.	Le verbe : entrer	10.	La forme : affirmative	10.	Le pronom : vous
11.	Le pronom : je	11.	Le verbe : voir	11.	La forme : négative
12.	La forme : affirmative	12.	Le pronom : nous	12.	Le verbe : descendre
13.	Le verbe : regarder	13.	La forme : affirmative	13.	Le pronom : ils
14.	Le pronom : tu	14.	Le verbe : mettre	14.	La forme : affirmative
15.	La forme : affirmative	15.	Le pronom : je	15.	Le verbe : choisir
16.	Le verbe : partir	16.	La forme : affirmative	16.	Le pronom : ils
17.	Le pronom : elle	17.	Le verbe : venir	17.	La forme : négative
18.	La forme : affirmative	18.	Le pronom : elles	18.	Le verbe : ouvrir
19.	Le verbe : monter	19.	La forme : affirmative	19.	Le pronom : je
20.	Le pronom : il	20.	Le verbe : sortir	20.	La forme : affirmative

LE PASSÉ COMPOSÉ : ÊTRE OU AVOIR?

17. n'	e	s	t	p	a	s	v	e	n	u	e		é	
												11. n'		
	1. a										s	a		
	i									i		i		
2. a	v	o	4. n'	s	p	e	r	d	u				p	
	i		e					3. s					a	
	s		s										s	
	i		p										v	
	t	5. n'	a	7. s	p	a	s	v	e	n	d	u		
	é		s		13. o	n	t	r	e	g	a	r	d	é
12. S			6. a	f	i	n	i							
o			l				t							
m			l					t						
m			é		15. a	i	c	h	o	i	s	i		
e				14. a						m				
s		20. e	s	t	s	o	r	t	i		b		e	
d		m										é		
e	i	18. o	n	t	o	u	v	e	r	t	l		e	
s											l			s
c				16. s	o	n	t	p	a	r	t	i	s	
e	9. a	v	e	z	f	a	i	t						
n							s							
d		10. ê	t	e	s	8. e	n	t	r	é	s			
u														
s		19. s	u	i	s	m	o	n	t	é				

Annexe Q

<p>manche chameau parachute capuche chateau</p> <p>un son qui chuchote</p>	<p>P.E. Trudeau Gros Morne poutine la crosse tuque</p> <p>mots typiques du Canada</p>
<p>charbon pneu goudron corbeau ébène</p> <p>broyer du noir</p>	<p>autobus taxi train camion bicyclette</p> <p>des moyens de transport</p>
<p>arbre herbe laitue menthe kiwi</p> <p>C'est très vert</p>	<p>cheval mot serveur poissonnier xylophone</p> <p>rien</p>
<p>stylo saloon serpent sermon sport</p> <p>Le son 's'</p>	<p>lasagne fondue quiche escargots bûche</p> <p>C'est bon</p>

Références

L'atelier des mots, Bruno Coppens et Pascal Lemaître, Casterman, 2002

La boîte à idées, Henriette Major, Graficor, 1992

Franco-fun, un atelier présenté par Lynn MacPherson, novembre, 1993

MAGIC - Meaningful Activities Generate Interesting Classrooms