

ÉDUC AIR

Recueil d'activités pour faire bouger
en mathématiques et en français
par l'enseignement à l'extérieur
de la maternelle à la 6^e année.

Amandine Caudron





Auteure et coordonatrice de contenu: Amandine Caudron
(enseignante au préscolaire-primaire)

Collaboration et mise en pages: Geneviève Deschênes

Correction: Gaël Hervé

Graphisme: YMG Design

Crédits photos: Amandine Caudron, Geneviève Deschênes et Dorice Roussel

Partenariat: URSLO et le comité du camp des profs Outaouais

Remerciements à Émile Sirois 7 ans et Maude Gilbert
(enseignante au primaire), pour leurs idées inspirantes.
Août 2021

Dans un contexte où le déficit nature et plein air des enfants est plus que flagrant, l'enseignement extérieur est de plus en plus présent dans les écoles. Ce document se veut un tremplin entre la classe et la cour d'école. Il propose une approche progressive vers l'enseignement extérieur et un bon prétexte pour faire le saut et bouger tout en apprenant à l'extérieur

Ce recueil d'activités s'inscrit dans le plan de relance pour la réussite éducative (2021-2022) énoncé en mai 2021 qui met entre autres l'accent sur les deux points suivants : promouvoir les saines habitudes de vie et le plein air et maintenir une organisation scolaire motivante¹.

Ces activités répondent au besoin de faire de l'exercice physique dans l'objectif d'atteindre 60 minutes d'activité physique chaque jour. Ayant une durée moyenne de 30 minutes, elles s'intègrent donc très facilement dans une journée. Ce sont généralement des activités à intensité moyenne qui peuvent se dérouler (pour la plupart) en toutes saisons. De plus, les activités sont conçues afin de favoriser pleinement les apprentissages de tous les enfants en participant activement aux jeux.

Chaque activité suit la progression des apprentissages. Elles sont classées par cycle allant du préscolaire à la 6^e année. Celles-ci sont divisées en deux matières; soit le français et les mathématiques. Libre à vous, par la suite, de laisser place à votre créativité pour combiner d'autres matières voire même d'enrichir le tout. Des variantes sont parfois proposées afin d'alimenter votre créativité ou de s'adapter à votre réalité. Afin d'être le plus abordables et simples possible, la plupart des activités nécessitent peu de matériel.

Pour terminer, afin de profiter pleinement des activités, il est recommandé de cibler des moments stratégiques dans la journée; soit avant que les élèves entrent ou après qu'ils soient sortis. De cette manière, il n'y aura aucun temps perdu pour l'habillage et la transition.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec vos élèves.

¹ <https://www.quebec.ca/gouv/politiques-orientations/relance-education?fbclid=IwAR1FJYWwH1FLFt6k7mx2r-vD2FkA3nX7l21K19kZjFcjX3CIECdTX-GdArQ>



UTILISATION EFFICACE DU DOCUMENT

Le présent document a été conçu dans l'optique d'inciter les enseignantes² titulaires du primaire à exploiter l'environnement de l'école pour leur enseignement. Il nous tient donc à cœur que vous puissiez le parcourir aisément. Afin d'y naviguer efficacement, voici quelques pistes.

Nous avons tenté de rendre la table des matières la plus explicite possible. Elle comporte donc, outre le titre et le numéro de page, la clientèle ciblée par l'activité et l'intention pédagogique. Le document est organisé par matières.

La numérotation des pages dans la table des matières comporte des hyperliens qui vous mènent directement à l'activité désirée. Nul besoin de parcourir tout le document pour y arriver. Pour revenir au début du document, utilisez la combinaison de clés ctrl-home. De plus, votre lecteur de document PDF comporte probablement une fonction recherche (accessible avec la combinaison de clés ctrl-f). Si c'est le cas, entrez un mot clé et voyez ce qui vous est proposé.

² Dans le but d'alléger le texte, la forme féminine est utilisée.

TABLE DES MATIÈRES

Utilisation efficace du document	iii
Pour une utilisation imprimée	iii
Pour une utilisation numérique	iii
TABLE DES MATIÈRES	iv
MATHÉMATIQUES	1
1 - La course aux diamants	1
Clientèle ciblée : préscolaire et 1 ^{er} cycle.....	1
Intention pédagogique : Faire des associations terme à terme. Dénombrer des collections réelles ou dessinées avec des nombres naturels inférieurs à 100.....	1
2 - Le ballon explosif!	2
Clientèle ciblée : préscolaire, 1 ^{er} cycle	2
Intention pédagogique : Connaître la comptine des nombres (jusqu'à 20) et reconnaître les nombres en représentation chiffrée jusqu'à 10. Réciter la comptine des nombres, jusqu'au nombre donné. Lire et écrire tout nombre naturel.....	2
3- Quelle heure est-il, monsieur le loup?	3
Clientèle ciblée : préscolaire, 1 ^{er} cycle.....	3
Intention pédagogique : Compter le nombre de pas à faire en coordonnant chaque mouvement de son corps (faire le nombre de pas relié au nombre). Dénombrer des collections réelles ou dessinées avec des nombres naturels inférieurs à 100.	3
Intention pédagogique (variante) : Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction.....	3
4- Collection de boules de neige	4
Clientèle ciblée : préscolaire, 1 ^{er} cycle.....	4
Intention pédagogique : Dénombrer en faisant des associations (en pointant) terme à terme. Coordonner le geste et le nombre correspondant (mot). Travailler la cardinalité.	4
Intention pédagogique (variante) : Comparer deux nombres (plus petit, plus grand, autant...), classer une collection en ordre croissant ou décroissant.....	4
5. Cache-cache des nombres	5
Clientèle ciblée : préscolaire, 1 ^{er} cycle.....	5
Intention pédagogique : Dénombrer en utilisant les stratégies de pointage et de coordination.	5
6- L'hexagone déjanté!	6
Clientèle ciblée : préscolaire.....	6
Intention pédagogique : Reconnaissance des nombres de 1 à 6.....	6

7- Toucher couler	7
Clientèle ciblée : 2^e cycle, 3^e cycle	7
Intention pédagogique : Reconnaître les propriétés des nombres naturels.	
Développer ses processus de calcul mental.	7
8- Le bureau de poste numérique	9
Clientèle ciblée : 1^{er} cycle, 2^e cycle, 3^e cycle	9
Intentions pédagogiques : Reconnaître des expressions équivalentes;	
Composer et décomposer un nombre naturel de différentes façons.....	9
9- La chasse aux déchets.....	10
Clientèle ciblée : 1^{er} cycle.....	10
Intention pédagogique : Dénombrer des collections réelles ou dessinées,	
interpréter des données à l'aide d'un diagramme à bande ou circulaire, comparer	
des nombres naturels.....	10
En ECR : Utiliser en situation de dialogue la discussion ou le débat, types de	
jugements (prescription).	10
10- La tague des nombres	11
Clientèle ciblée : 1^{er} cycle.....	11
Intention pédagogique : Lire et écrire des nombres naturels inférieurs à 100.....	11
11- La droite numérique géante	12
Clientèle ciblée : 1^{er} cycle.....	12
Intention pédagogique : Situer des nombres naturels à l'aide de différents	
supports (droite numérique). Représenter des nombres de 0 à 100.	12
12- Je dessine mon parcours à thème	13
Clientèle ciblée : 1^{er} cycle, 2^e cycle.....	13
Intention pédagogique : 1er cycle : Comparer et construire des figures	
composées de lignes courbes fermées ou de lignes brisées fermées, identifier	
des figures planes : carré, rectangle, triangle, losange, cercle.....	13
2e cycle : Identifier et construire des droites parallèles et des droites	
perpendiculaires, observer et produire des régularités à l'aide de figures	
géométriques.....	13
13- La course à la distribution égalitaire.....	14
Clientèle ciblée : 2^e cycle.....	14
Intention pédagogique : Traduire une situation à l'aide de matériel concret;	
partager en quantités égales. Construire les faits numériques et le répertoire	
mémorisé de la multiplication et de la division.....	14
14- Un Jean dit orienté!.....	15
Clientèle ciblée : 1^{er} cycle.....	15
Intention pédagogique : Se repérer et repérer des objets dans l'espace.....	15
15- Le parcours audacieux	16
Clientèle ciblée : 1^{er} cycle, 2^e cycle.....	16
Intention pédagogique : 1er cycle : Développer des processus de calcul écrit	
(addition et soustraction) à l'aide de processus personnels, en utilisant du	

matériel ou des dessins, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels inférieurs à 1000 (à partir de la 2 ^e année).....	16
2 ^e cycle : À l'aide de processus conventionnels, déterminer la somme de deux nombres naturels ayant au plus 4 chiffres.....	16
16- Lancer de roches.....	17
Clientèle ciblée : 1 ^{er} cycle et 2 ^e cycle	17
Intention pédagogique : 1 ^{er} cycle : Développer des processus de calcul écrit (addition et soustraction) à l'aide de processus personnels, en utilisant du matériel ou des dessins, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels inférieurs à 1 000 (à partir de la 2 ^e année).....	17
2 ^e et 3 ^e cycle : Développer des processus de calcul mental. Additionner et soustraire des nombres décimaux.....	17
17- Lire l'heure à grande échelle.....	18
Clientèle ciblée : 1 ^{er} cycle, 2 ^e cycle, 3 ^e cycle	18
Intention pédagogique : Estimer et mesurer le temps à l'aide d'unités conventionnelles. S'approprier le vocabulaire : jour, heure, minute, seconde. Le codage de l'heure : 3 h, 3 h 25 min, 03 : 25.....	18
18- La géométrie des additions/soustractions	19
Clientèle ciblée : 1 ^{er} cycle, 2 ^e cycle, 3 ^e cycle	19
Intention pédagogique : 1 ^{er} cycle : Développer des processus de calcul mental à l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels.	19
2 ^e et 3 ^e cycle : À l'aide de processus personnels, déterminer le produit ou le quotient de deux nombres naturels.....	19
19- Touche pas à mon cône!.....	20
Clientèle ciblée : 2 ^e cycle, 3 ^e cycle	20
Intention pédagogique : Maîtriser l'ensemble des faits numériques de la multiplication (0×0 à 10×10) et les divisions correspondantes.....	20
20- Ballon solide!	22
Clientèle ciblée : 2 ^e cycle, 3 ^e cycle	22
Intention pédagogique : 2 ^e cycle : Décrire des prismes et des pyramides à l'aide de faces, de sommets, d'arêtes, décrire des polygones convexes et non convexes, décrire des quadrilatères (parallélisme, perpendicularité, angle droit, angle aigu, angle obtus, etc.).....	22
3 ^e cycle : Décrire des triangles : triangle scalène, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, décrire le cercle.....	22
21- Devinettes en forme!.....	23
Clientèle ciblée : 2 ^e cycle, 3 ^e cycle	23
Intention pédagogique : 2 ^e cycle : Décrire des prismes et des pyramides à l'aide de faces, de sommets, d'arêtes, décrire des polygones convexes et non convexes, décrire des quadrilatères (parallélisme, perpendicularité, angle droit, angle aigu, angle obtus...).....	23
3 ^e cycle : Décrire des triangles : triangle scalène, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, décrire le cercle.....	23

22- La course aux régularités.....	24
Clientèle ciblée : 1 ^{er} cycle.....	24
Intentions pédagogiques : Décrire dans ses mots, et à l'aide du langage mathématique, des régularités non numériques; ajouter de nouveaux termes à une suite dont au moins les trois premiers termes sont donnés.	24
FRANÇAIS	25
23- La ronde de l'alphabet	25
Clientèle ciblée : préscolaire, 1 ^{er} cycle.....	25
Intention pédagogique : Réciter la comptine de l'alphabet.....	25
Intention pédagogique (variante) : nommer le nom et le son de la lettre (principe alphabétique).	25
24- La tague alphabet	26
Clientèle ciblée : préscolaire, 1 ^{er} cycle.....	26
Intention pédagogique : Identifier une lettre proposée et si elle fait partie d'une des lettres de son nom.	26
Intention pédagogique variante : Dénombrer une collection réelle ou dessinée, comparer entre eux des nombres naturels.....	26
25- La tague alphabet glacée	27
Clientèle ciblée : préscolaire et 1 ^{er} cycle.....	27
Intention pédagogique : Connaître les graphèmes les plus courants pour représenter un phonème.....	27
26- La tague des mots.....	28
Clientèle ciblée : préscolaire, 1 ^{er} cycle.....	28
Intention pédagogique : Identifier une lettre proposée et nommer si elle fait partie d'une des lettres de son mot. Reconnaître l'écrit dans son environnement. Connaître l'orthographe d'environ 500 mots.....	28
27- Cache-cache d'images.....	29
Clientèle ciblée : préscolaire, 1 ^{er} cycle.....	29
Intention pédagogique : Chercher la présence de l'écrit dans son environnement. Connaître les graphèmes les plus courants pour représenter un phonème.	29
Intention pédagogique variante : Repérer les jeux de sonorités.	29
28- Le saut de l'alphabet	30
Clientèle ciblée : préscolaire.....	30
Intention pédagogique : nommer des lettres de l'alphabet.	30
29- Ballon phono	31
Clientèle ciblée : préscolaire, 1 ^{er} cycle.....	31
Intention pédagogique : Identifier le son nommé. Connaître les graphèmes les plus courants pour représenter un phonème.	31
Intention pédagogique variante : Repérer les jeux de sonorités.....	31
30- Sauter dans les cerceaux.....	32
Clientèle ciblée : préscolaire, 1 ^{er} cycle.....	32

Intention pédagogique : Couper les mots en syllabes (segmentation syllabique). - Identifier les mots, connus à l'oral, mais non à l'écrit, à partir d'une combinaison de moyens ou d'indices à l'aide du décodage par syllabes.....	32
31- Ballon syllabe.....	33
Clientèle ciblée : préscolaire.....	33
Intention pédagogique : Identifier les syllabes.....	33
32- La tague des rimes.....	34
Clientèle ciblée : préscolaire, 1 ^{er} cycle.....	34
Intention pédagogique : Détecter lorsque deux mots riment. Repérer des jeux de sonorité.....	34
33- La course à relais des rimes	35
Clientèle ciblée : préscolaire, 1 ^{er} cycle.....	35
Intention pédagogique : Détecter lorsque deux mots riment. Repérer des jeux de sonorité.....	35
34- tague des sons.....	36
Clientèle ciblée : préscolaire.....	36
Intention pédagogique : Repérer le son initial. Connaître les graphèmes les plus courants pour représenter un phonème.	36
35- Jeu de mimes	37
Clientèle ciblée : préscolaire.....	37
Intention pédagogique : Prendre une posture d'écoute, utiliser le langage non-verbal pour démontrer son intérêt ou son manque d'intérêt, explorer différents moyens pour communiquer, prendre conscience de l'effet produit par ses gestes.....	37
36- À la recherche des mots de la semaine	38
Clientèle ciblée : 1 ^{er} cycle, 2 ^e cycle, 3 ^e cycle	38
Intention pédagogique : connaître l'orthographe d'environ 500 à 1500 mots..	38
Intention pédagogique variante : ordre alphabétique	38
37- Bataille de boulettes.....	39
Clientèle ciblée : 1 ^{er} cycle, 2 ^e cycle.....	39
Intention pédagogique : 1 ^{er} cycle : Observer qu'un texte est un écrit formé d'une suite de phrases traduisant des idées reliées entre elles et formant un tout. Connaître l'organisation d'un récit de fiction (début, milieu, fin).	39
2 ^e cycle : Observer les conséquences des éléments d'une situation de communication sur le choix et le développement des idées. Connaître l'organisation d'un récit de fiction (situation initiale, un élément déclencheur, une ou des péripéties, un dénouement et une situation finale).....	39
Intention pédagogique variante: 1 ^{er} cycle : Identifier des figures planes (carré, rectangle, triangle, losange, cercle...).....	39
38- La lecture en mouvement.....	40
Clientèle ciblée : préscolaire, 1 ^{er} cycle, 2 ^e cycle, 3 ^e cycle	40
Intention pédagogique : Construire du sens à l'aide de son bagage de connaissances et d'expérience.....	40

39- Bureau de poste	41
Clientèle ciblée : préscolaire, 1 ^{er} cycle pour la version originale	41
2 ^e et 3 ^e cycle pour la variante orthographe	41
Intention pédagogique : Identifier les lettres de l'alphabet minuscules et majuscules.	41
Intention pédagogique variante : Travailler les rimes et les sons, repérer des jeux de sonorité, connaître l'orthographe des mots à l'étude, construire le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction.	41
40- La course aux lettres.....	42
Clientèle ciblée : 1 ^{er} cycle, 2 ^e cycle, 3 ^e cycle	42
Intention pédagogique : Connaître les mots à l'étude.....	42
41- La course aux mots.....	43
Clientèle ciblée : 1 ^{er} cycle, 2 ^e cycle, 3 ^e cycle	43
Intention pédagogique : Connaître l'orthographe des mots à l'étude. Utiliser des stratégies développées en classe pour rechercher de mémoire l'orthographe d'un mot déjà étudié en se rappelant les observations ou les liens établis autour de ce mot.	43
42- À la recherche des noms communs	44
Clientèle ciblée : 1 ^{er} cycle.....	44
Intention pédagogique : Observer les caractéristiques du nom.	44
43- La tague des déterminants et des noms communs	45
Clientèle ciblée : 1 ^{er} cycle.....	45
Intention pédagogique : Le déterminant est receveur d'accord : il reçoit le genre et le nombre du nom. Observer des caractéristiques du déterminant : le déterminant est placé devant un nom commun ou propre. Accorder le déterminant avec le nom.	45
44- Le pot commun	46
Clientèle ciblée : 1 ^{er} cycle, 2 ^e cycle, 3 ^e cycle	46
Intention pédagogique : Identifier les différentes natures de mots. Constituer des phrases.....	46
45- La tag'actions des verbes et des adverbes.....	48
Clientèle ciblée : 2 ^e cycle, 3 ^e cycle	48
Intention pédagogique : Observer des constructions du groupe du verbe.	48
46- Le mime des verbes.....	49
Clientèle ciblée : 2 ^e cycle, 3 ^e cycle	49
Intention pédagogique : Connaître des manipulations pour identifier un verbe encadrement du verbe conjugué par n'/ne... pas. Nommer les pronoms de conjugaison : je, tu, il, elle, on, nous, vous, ils, elles.	49

MATHÉMATIQUES

1 - La course aux diamants

Clientèle ciblée : préscolaire et 1er cycle

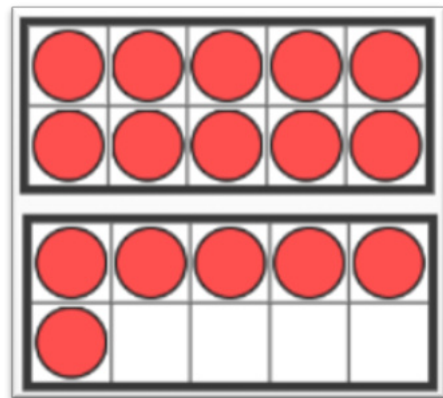
Intention pédagogique : Faire des associations terme à terme. Dénombrer des collections réelles ou dessinées avec des nombres naturels inférieurs à 100.

Matériel : cartes avec des points (10 par équipe), contenants, objets à aller chercher (exemple : des diamants), cônes pour délimiter l'espace

Au préalable : placer un contenant à environ 50 mètres de la ligne de départ et y placer une généreuse quantité d'objets (ex : des diamants).

Former des équipes de 3 à 4 joueurs. Placer les joueurs en file et distribuer 10 cartes à points par équipe.

Le jeu s'inspire du jeu de la marchande. L'enfant compte le nombre de points qu'il y a sur sa carte. Il court vers le contenant rempli de diamants et il revient avec le nombre correspondant. Pour vérifier sa réponse, il place chaque diamant sur les points de la carte. Puis c'est le tour du joueur suivant.



Variante : on peut jouer avec des mitaines pour prendre les objets (par exemple des gros blocs de Lego).

2 - Le ballon explosif!

Clientèle ciblée : préscolaire, 1er cycle

Intention pédagogique : Connaître la comptine des nombres (jusqu'à 20) et reconnaître les nombres en représentation chiffrée jusqu'à 10. Réciter la comptine des nombres, jusqu'au nombre donné. Lire et écrire tout nombre naturel

Matériel : ballon, un chronomètre, un marqueur, une droite numérique

Les enfants se placent en cercle. Au top départ, les joueurs se passent le ballon en comptant la suite numérique jusqu'à ce que le ballon explose. Quand le ballon explose (donc quand le chronomètre sonne), l'enfant qui a le ballon doit répéter le nombre avec lequel on s'est arrêté. Ensuite, l'enfant va identifier le nombre gagné sur la droite numérique et le coche avec le marqueur.

Variante : Au 1er cycle, faire le décompte en ordre décroissant ou en intervalles de 2, 3, 5 ou 10.

3- Quelle heure est-il, monsieur le loup?

Clientèle ciblée : préscolaire, 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Compter le nombre de pas à faire en coordonnant chaque mouvement de son corps (faire le nombre de pas relié au nombre). Dénombrer des collections réelles ou dessinées avec des nombres naturels inférieurs à 100.

Intention pédagogique (variante) : Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction.

Matériel : cartes avec des nombres de 1 à 12 ou de 1 à 24 (selon le niveau de difficulté) et assez grandes les pour voir de loin

Un élève se positionne seul à une extrémité de la zone de jeu alors que les autres sont à l'autre extrémité (environ 20 mètres d'écart). Les enfants posent la question : « Quelle heure est-il, monsieur le loup? » Le meneur montre la carte correspondant à l'heure choisie. Puis les enfants avancent selon le nombre présenté. Les déplacements peuvent être variés.

Variantes : Le meneur tape des mains l'heure (il peut utiliser un tambour). Les enfants doivent avancer de +1 ou de -1. Exemple : « Quelle heure est-il, monsieur le loup? » (si on veut travailler +1), le meneur tape 5 fois, mais les enfants doivent avancer de 6 pas. Si on veut travailler -1, le meneur tape 5 fois, mais les enfants doivent avancer de 4 pas.

4- Collection de boules de neige

Clientèle ciblée : préscolaire, 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Dénombrer en faisant des associations (en pointant) terme à terme. Coordonner le geste et le nombre correspondant (mot). Travailler la cardinalité.

Intention pédagogique (variante) : Comparer deux nombres (plus petit, plus grand, autant...), classer une collection en ordre croissant ou décroissant.

Matériel : pelle (facultatif), neige collante

Les enfants sont invités à faire un ensemble de boules de neige et à les compter ensuite. On peut les placer en équipes de 4. Les boules de neige peuvent être lancées sur un mur à la fin de l'activité.

Variante : L'enfant est amené à observer quelle équipe a le plus de boules et l'équipe qui en a le moins. Par la suite, classer les boules en ordre croissant ou décroissant.



5. Cache-cache des nombres

Clientèle ciblée : préscolaire, 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Dénombrer en utilisant les stratégies de pointage et de coordination.

Matériel : prévoir au moins 3 nombres plastifiés de 0 à 10 par élève (les cartes peuvent avoir au verso les points correspondant au nombre), objets en grande quantité (exemple des Lego ou des objets de la nature comme des branches, des cailloux...) contenant, prénoms des élèves plastifiés

Au préalable, l'enseignante répartit les objets dans la cour.

Distribuer à chaque enfant son prénom, il devra le déposer à l'endroit de son choix.

Ensuite, distribuer à chaque enfant un nombre. Les enfants sont invités à chercher les objets cachés et lorsqu'ils les trouvent, ils doivent associer la bonne quantité d'objets correspondant à leur nombre. Une fois la quantité trouvée, il dépose la carte et les objets à l'emplacement de son prénom puis va chercher un nouveau nombre (celui-ci peut être déposé dans un contenant ou c'est l'enseignante qui le remet).

Donner une limite de temps au jeu. Il est suggéré de circuler afin de s'assurer que les enfants ont bien déposé la quantité d'objets au nombre correspondant.

6- L'hexagone déjanté!

Clientèle ciblée : préscolaire

Intention pédagogique : Reconnaissance des nombres de 1 à 6.

Matériel : dé géant, craies

Au préalable, l'enseignante dessine des hexagones au sol (1 par équipe). Sur chaque angle, écrire un nombre (de 1 à 6). Inviter tous les enfants à courir. Au signal, tout le monde s'arrête et va se placer sur un angle où il n'y a personne.

Lorsque les enfants sont en place, faites rouler un dé. Tous les enfants qui ont le numéro correspondant au nombre lancé, viennent se placer au centre de leur hexagone et font un défi : (ex. : 10 sauts en étoile, équilibre sur une jambe pendant 10 secondes, 10 coups de boxe...)

Répétez l'activité.

7- Toucher couler

Clientèle ciblée : 2^e cycle, 3^e cycle

Intention pédagogique : Reconnaître les propriétés des nombres naturels. Développer ses processus de calcul mental.

Matériel : 2 grilles de nombres de 0 à 50, nombres de 0 à 50, contenant (1 par équipe), dossards, crayons, feuilles, tablettes à pince.

Former deux équipes qui vont recevoir chacune une grille de nombres de 0 à 50 et des feuilles avec les tablettes à pince et un crayon.

L'équipe doit choisir 10 nombres selon des critères déterminés par l'enseignante. Par exemple : 3 nombres carrés, 2 nombres pairs, 1 nombre impair, 2 nombres triangulaires, 1 nombre premier, 1 nombre composé, etc.

Par la suite, distribuer à chaque joueur un nombre.

Quand un élève touche un camarade de l'équipe adverse, ils peuvent décider de s'additionner, de se soustraire, de se multiplier ou de se diviser (plusieurs combinaisons possibles). Le but est d'obtenir tous les nombres sélectionnés par son équipe.

Toucher un des nombres que son équipe a cochés. Si la combinaison ne permet pas d'atteindre un nombre sélectionné, les joueurs poursuivent le jeu.

En parallèle, les calculs effectués doivent être écrits sur une feuille. Exemple : numéro 23 touche numéro 4, ils décident de se soustraire, ils devront écrire : $23-4=19$ et barrer 19 sur la grille.

Quand les enfants le souhaitent, ils peuvent aller voir l'enseignante et prendre un nouveau nombre.

La partie se termine lorsque les 10 cases ont été atteintes par une équipe ou bien après 15 minutes de jeu. Dans ce dernier cas, c'est l'équipe qui aura plus de cases touchées qui gagnera la partie.



8- Le bureau de poste numérique

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle, 2^e cycle, 3^e cycle

Intentions pédagogiques : Reconnaître des expressions équivalentes; Composer et décomposer un nombre naturel de différentes façons

Matériel : contenants, morceaux de papier avec les expressions équivalentes ou des décompositions de nombres (ex. : $52 = 40 + 12$; $25 + 27 = 40 + 12$ ou $123 = 100 + 23$; $123 = 100 + 20 + 3$).

Placez plusieurs contenants dans la cour, ils serviront de boîtes aux lettres.

Chaque contenant est identifié par un nombre naturel ou une équation (selon l'objectif).

Distribuer à chaque enfant une équation correspondant à l'une des réponses qu'il y a sur les contenants. Au signal, tous les enfants vont livrer leur courrier numérique dans les boîtes aux lettres correspondant à ce qu'ils ont en leur possession. Ils vont ensuite chercher de nouvelles équations lorsqu'ils ont distribué leur courrier.

Lorsque le jeu est terminé, placer les enfants en équipes de 4. Chaque équipe va chercher (un ou plusieurs contenants). Puis ils vont devoir vérifier si les boîtes aux lettres numériques ont bien reçu les bonnes équivalences. En cas d'erreur, ils devront chercher la bonne équivalence.

Inviter les enfants à courir, sautiller, sauter à cloche-pied, faire des bonds pour livrer les équivalences dans les boîtes numériques.

9- La chasse aux déchets

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Dénombrer des collections réelles ou dessinées, interpréter des données à l'aide d'un diagramme à bande ou circulaire, comparer des nombres naturels

En ECR : Utiliser en situation de dialogue la discussion ou le débat, types de jugements (prescription).

Matériel : gants, sacs poubelle, 1 tablette à pince par équipe, 1 grand tableau blanc, 1 feutre effaçable à sec

Former des équipes de 4. Chaque équipe reçoit le matériel nécessaire et doit ramasser le plus de déchets qu'il leur est possible dans le temps alloué.

Ensuite, compter le nombre de déchets ramassés par équipe et l'écrire. Comptabiliser le total des déchets pour la classe et l'écrire.

En plénière, construire un diagramme à bande ou circulaire afin de comparer les quantités ramassées par les différentes équipes.

À la fin de l'activité, regrouper les élèves en cercle et animer une causerie sur la gestion des déchets et le respect de l'environnement. Par la suite, ils pourraient créer une devinette à l'aide des propriétés des nombres afin de présenter leur quantité de déchets.

10- La tague des nombres

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Lire et écrire des nombres naturels inférieurs à 100.

Matériel : étiquettes numérotées de 0 à 99, un ensemble par équipe : grille de nombre de 0 à 99, 20 jetons rouges, 20 jetons bleus, feuilles de papier et crayons, 1 contenant par équipe

Former des équipes de 4. Distribuer 20 jetons de chaque couleur par équipe. Chaque équipe place sur sa grille de nombre 20 jetons de la même couleur. Ils doivent aussi inscrire les nombres choisis sur une feuille de papier qu'ils devront remettre à l'enseignante (cela évitera les tricheries).

Distribuer à chaque joueur un nombre. Les joueurs doivent se toucher pour gagner un nombre. Lorsqu'un joueur se fait toucher, il doit donner son nombre et va en chercher un autre dans le contenant principal (placé à un endroit déterminé par l'enseignante). Si les joueurs se touchent en même temps, les deux doivent se présenter leur nombre.

Le joueur qui a gagné le nombre vérifie si le nombre est sur une case avec ou sans jeton. S'il y a un jeton dessus, il doit le changer pour un jeton d'une autre couleur. Le nombre est ensuite remis dans le contenant.

Si ce n'est pas une case gagnée, le papier sera placé dans le contenant et le joueur ira en chercher un autre.

La partie est terminée lorsqu'une équipe a trouvé tous ses nombres ou bien l'équipe qui aura gagné le plus de jetons au bout de 15 minutes.

Variante : Plutôt qu'une grille de nombres, remettre aux élèves une grille de bingo vierge et leur demander de choisir 24 nombres qu'ils devront inscrire sur la carte. L'équipe gagnante peut être celle qui fait une ligne, les 4 coins ou une carte pleine. Pour cette variante, seuls 25 jetons par équipe sont nécessaires.

11- La droite numérique géante

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Situer des nombres naturels à l'aide de différents supports (droite numérique). Représenter des nombres de 0 à 100.

Matériel : craies, cartes des nombres de 0 à 100, matériel de base 10 (ou bien autre matériel qui permet de représenter les nombres), contenant (pour ranger les nombres).

Au préalable, l'enseignante trace au sol avec la craie une droite numérique.

Former des équipes de 2. Chaque équipe reçoit un nombre, elle doit le placer sur la droite numérique géante, indiquer les initiales de leur équipe (sur le papier du nombre) et représenter le nombre à côté de celui-ci avec le matériel. Ils vont ensuite chercher un autre nombre dans le contenant (inviter les enfants à le faire en courant). À un moment donné, vous pouvez changer le mode de déplacement (ex : en canard, en pas chassés...)

L'équipe gagnante est celle qui aura placé et représenté le plus de nombres sur une droite numérique.

Si vous préférez ne pas sortir de matériel de manipulation, vous pouvez fournir aux élèves une feuille blanche. Sur celle-ci, ils pourront dessiner la représentation du nombre.

Suggestion : Lorsque le jeu est terminé, les enfants peuvent additionner tous les nombres placés de leur équipe. On peut ensuite comparer le nombre de points entre chaque équipe. Possibilité d'observer que l'on peut avoir placé plus de nombres, mais avoir moins de points au total.

12- Je dessine mon parcours à thème

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle, 2^e cycle

Intention pédagogique : 1er cycle : Comparer et construire des figures composées de lignes courbes fermées ou de lignes brisées fermées, identifier des figures planes : carré, rectangle, triangle, losange, cercle.

2e cycle : Identifier et construire des droites parallèles et des droites perpendiculaires, observer et produire des régularités à l'aide de figures géométriques

Matériel : par élève : craie, tablette à pince, crayon.

Former des équipes de 4. Chaque équipe va décider du type de parcours qu'ils souhaitent faire. Pour cela, ils vont devoir sélectionner des symboles qui vont effectuer une action. Exemple : un carré veut dire sauter, deux lignes verticales parallèles veulent dire de placer les pieds dessus et de les suivre (on peut s'inspirer des idées provenant des corridors actifs) ...

Lorsque chaque symbole aura été décidé et représenté sur leur feuille d'équipe avec la description, elles sont invitées à dessiner leur parcours avec la craie. Lorsque les parcours sont terminés, place au plaisir de les essayer!



13- La course à la distribution égalitaire

Clientèle ciblée : 2^e cycle

Intention pédagogique : Traduire une situation à l'aide de matériel concret; partager en quantités égales. Construire les faits numériques et le répertoire mémorisé de la multiplication et de la division.

Matériel : personnages, petits objets, contenants.

Tracer une ligne de départ, former des équipes de 4 et les placer en file.

Pour chaque équipe, placer un nombre de personnages à au moins 50 m des enfants. Donner un nombre d'objets par équipe qui est un multiple du nombre de personnages. Par exemple, si on a 4 personnages, l'équipe peut recevoir au début du jeu 16, 20, 24 objets...)

À tour de rôle, le premier de l'équipe part en courant avec 1 objet et va le placer devant un personnage.

Le jeu se termine lorsque les enfants ont placé tous leurs objets. On vérifie si les objets ont été distribués également.

Adaptation en version pirate : les enfants ont des pierres précieuses et doivent les mettre dans des coffres au trésor.

Variante 1 : on peut donner un nombre d'objets qui n'a pas son multiple : par exemple, j'ai 4 personnages et je donne 18 objets à l'équipe. On peut alors observer comment les équipes vont gérer le reste.

Variante 2 : jouer avec de l'argent. L'équipe reçoit des billets et doit les distribuer équitablement à chaque personnage.

14- Un Jean dit orienté!

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Se repérer et repérer des objets dans l'espace.

Matériel : Structure de jeu suffisamment grande pour contenir tout le groupe.

L'enseignante est le meneur du jeu (ou nommer un élève). Le meneur du jeu nomme des orientations spatiales et les joueurs doivent les appliquer. Par exemple : « Jean dit : Va sur la structure. » Les joueurs font l'action demandée. Les notions spatiales à travailler : devant, derrière, entre, à gauche à droite, sur, sous, nord, sud, est, ouest

Variante : faire les actions le plus vite/lentement possible.



15- Le parcours audacieux

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle, 2^e cycle

Intention pédagogique : 1^{er} cycle : Développer des processus de calcul écrit (addition et soustraction) à l'aide de processus personnels, en utilisant du matériel ou des dessins, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels inférieurs à 1000 (à partir de la 2^e année).

2^e cycle : À l'aide de processus conventionnels, déterminer la somme de deux nombres naturels ayant au plus 4 chiffres.

Matériel : Ce que vous avez à votre disposition pour faire un parcours. Exemple : cerceaux, cordes, chaises, planches, cônes, ballons... Petits objets en assez grande quantité, exemple : bâtons, roches, Lego... Pour chaque élève, prévoir; un crayon, une tablette à pince et une feuille blanche. Pour la différenciation pédagogique, prévoir du matériel de manipulation.

Au préalable, l'enseignante fait au moins deux parcours identiques (qui permettent aux enfants d'avoir différentes épreuves à effectuer et pour travailler différents objectifs de motricité globale). Ensuite, répartir tout au long du parcours les petits objets.

Donner une valeur pour chaque objet. Exemple : les bâtons valent 10, les roches 1, les Lego 100...

La valeur pour chaque objet est inscrite sur un tableau blanc (ou une feuille) afin de servir d'aide-mémoire.

Placer les enfants en équipe de 4 puis en file.

Les enfants doivent prendre le plus possible de petits objets pendant leur parcours d'une durée de 30 secondes.

À la fin du jeu, les joueurs devront identifier quel joueur a obtenu le plus de points dans leur équipe. Ensuite, ils devront additionner tous les objets récupérés. Cela permettra de connaître l'équipe gagnante.

16- Lancer de roches

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle et 2^e cycle

Intention pédagogique : 1^{er} cycle : Développer des processus de calcul écrit (addition et soustraction) à l'aide de processus personnels, en utilisant du matériel ou des dessins, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels inférieurs à 1 000 (à partir de la 2^e année).

2^e et 3^e cycle : Développer des processus de calcul mental. Additionner et soustraire des nombres décimaux.

Matériel : craies, 3 cailloux par joueur (ou autres objets), 1 ardoise par équipe, un crayon effaçable.

Placer les enfants en équipe de 4.

Chaque équipe trace au sol une cible avec les nombres suivants : 1, 2, 4, 6, 10 (les nombres ou la quantité de cailloux peuvent être ajustés selon l'aisance des élèves).

Ensuite, chaque joueur lance ses cailloux et additionne son total.

Le joueur qui a le plus de points gagne.

Variante : avec des soustractions. Le joueur qui a le moins de points gagne.

17- Lire l'heure à grande échelle

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle, 2^e cycle, 3^e cycle

Intention pédagogique : Estimer et mesurer le temps à l'aide d'unités conventionnelles. S'approprier le vocabulaire : jour, heure, minute, seconde. Le codage de l'heure : 3 h, 3 h 25 min, 03 : 25

Matériel : cartes pour des heures et des minutes (prévoir 1 paquet pour 1 équipe de 3), un exemple d'horloge avec les heures et les minutes.

Former des équipes de 3. Chaque équipe reçoit un paquet de cartes d'heures et de minutes. Ils doivent les placer pour former une horloge géante.

Lorsque l'horloge est formée, deux élèves vont représenter les aiguilles. Préciser l'élève qui représente la grande aiguille des minutes et celui qui représente la petite aiguille des heures (ils se placent assis au centre, dos à dos et les jambes pointent l'heure). Un élève va lire l'heure.

18- La géométrie des additions/soustractions

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle, 2^e cycle, 3^e cycle

Intention pédagogique : 1^{er} cycle : Développer des processus de calcul mental à l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels.

2^e et 3^e cycle : À l'aide de processus personnels, déterminer le produit ou le quotient de deux nombres naturels.

Matériel : un papier avec un nombre pour chaque enfant

Demandez aux enfants de s'asseoir en formant une grande forme géométrique (rectangle, carré, triangle, hexagone...) et attribuez un nombre à chacun.

Le meneur du jeu nomme deux nombres et les enfants qui les ont en leur possession se lèvent. Ils vont devoir additionner et soustraire leurs nombres et nommer le résultat. On vérifie ensemble si la réponse est exacte. Lorsque la réponse est validée, au signal ils doivent faire deux tours de la forme géométrique et se rasseoir. On passe ensuite aux nombres suivants.

Suggestion : lorsque les enfants sont familiers avec le jeu, on peut former deux équipes afin que plus d'enfants puissent dépenser leur énergie rapidement.

19- Touche pas à mon cône!

Clientèle ciblée : 2^e cycle, 3^e cycle

Intention pédagogique : Maîtriser l'ensemble des faits numériques de la multiplication (0×0 à 10×10) et les divisions correspondantes.

Matériel : 1 ensemble par équipe : roulette des nombres, craies, ballons, dossards, cônes.

Au préalable, tracer 4 cercles d'environ 20 mètres de diamètre.

Étape 1 : Former des équipes de 4. Chaque équipe reçoit une craie, une rondelle et un dossard. Ensuite, ils vont placer leur matériel dans un coin de la cour et mettent leur dossard.

Étape 2 : L'enseignante nomme le multiple qu'elle souhaite que les élèves travaillent et ils l'inscrivent au centre de la roulette des nombres.

Étape 3 : Rassembler toutes les équipes afin de les réorganiser. Tous les joueurs d'une équipe vont se jumeler avec les joueurs d'une autre équipe en suivant l'exemple suivant : le joueur 1 de l'équipe A, le joueur 1 de l'équipe B, le joueur 1 de l'équipe C et le joueur 1 de l'équipe D se placent ensemble. Ensuite, le joueur 2 de l'équipe A, joueur 2 de l'équipe B, joueur 2 de l'équipe C et le joueur 2 de l'équipe D se placent ensemble, et ainsi de suite. Ils vont s'affronter pour jouer au jeu : Touche pas à mon cône! (Ils seront donc 4 joueurs de quatre équipes différentes et on pourra les distinguer avec leur couleur de dossard.)

Étape 4 : Distribuer à chaque nouvelle équipe un ballon et un cône. Leur demander de se placer dans l'un des cercles tracés au préalable. Au top départ, ils doivent tirer sur le ballon pour que celui-ci touche le cône et tombe. Les joueurs peuvent s'approcher comme ils le souhaitent.

Étape 5 : Explication du jeu - Parmi les 4 joueurs qui s'affrontent, un joueur va être le gardien du cône. Son rôle consiste à empêcher les autres joueurs de renverser le cône.

Le rôle des autres joueurs est de tenter d'être le premier à renverser le cône. Car lorsqu'un joueur y parvient, il doit courir à la roulette des nombres multiples de son équipe pour effectuer un calcul et écrire le multiple du nombre au centre de sa rondelle (voir photo). Une fois que cela est effectué, il échange de rôle avec le gardien du cône. La première équipe à avoir écrit tous les multiples de la rondelle gagne.



Crédit photo : Dorice Roussel

20- Ballon solide!

Clientèle ciblée : 2^e cycle, 3^e cycle

Intention pédagogique : 2^e cycle : Décrire des prismes et des pyramides à l'aide de faces, de sommets, d'arêtes, décrire des polygones convexes et non convexes, décrire des quadrilatères (parallélisme, perpendicularité, angle droit, angle aigu, angle obtus, etc.).

3^e cycle : Décrire des triangles : triangle scalène, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, décrire le cercle.

Matériel : ballons, fiche mémo des solides/triangles avec les caractéristiques, feuille, crayon, craies

Au préalable, tracer une ligne au centre et avoir un terrain équivalent à environ la moitié d'un terrain de soccer.

Former 4 équipes. Deux équipes vont s'affronter.

Il est préférable de faire des équipes plus petites afin que tous les enfants jouent plus souvent.

Chaque équipe va devoir choisir un solide et identifier ses caractéristiques.

Deux équipes s'affrontent face à face, dans leur zone respective (séparée par une ligne au centre).

Les joueurs doivent lancer le ballon et essayer de toucher un joueur de l'équipe adverse (à la manière du ballon chasseur). Lorsqu'ils y parviennent, ils peuvent questionner sur les caractéristiques de son solide afin de deviner duquel il s'agit. Les réponses doivent être oui ou non. Par exemple : est-ce que votre solide a 3 arêtes? Une fois la réponse donnée, ils poursuivent le jeu; un joueur touché = une question, jusqu'à ce qu'ils aient deviné le solide de leur adversaire. Lorsque le solide est deviné, l'équipe doit en choisir un nouveau.

21- Devinettes en forme!

Clientèle ciblée : 2^e cycle, 3^e cycle

Intention pédagogique : 2^e cycle : Décrire des prismes et des pyramides à l'aide de faces, de sommets, d'arêtes, décrire des polygones convexes et non convexes, décrire des quadrilatères (parallélisme, perpendicularité, angle droit, angle aigu, angle obtus...).

3^e cycle : Décrire des triangles : triangle scalène, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, décrire le cercle.

Matériel : craies, tablette à pince, feuille blanche, crayon, devinettes des figures planes (ou solides).

Au préalable : dessiner de grandes figures planes au sol, ou des solides (ceux que vous souhaitez travailler). Le meneur du jeu annonce la devinette. Exemple : j'ai 4 arêtes, 4 angles de 90 degrés. Qui suis-je?

Les enfants se déplacent (de différentes façons) vers la forme géométrique correspondante. On analyse ensuite si cela correspond aux caractéristiques nommées.

Variante : Les enfants créent leur devinette. Les placer en équipes de 4. Ils doivent écrire les caractéristiques des figures planes (ou solides). Ensuite, ils rejoignent une autre équipe de 4 et chaque équipe fait deviner sa figure à l'autre équipe.

22- La course aux régularités

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle

Intentions pédagogiques : Décrire dans ses mots, et à l'aide du langage mathématique, des régularités non numériques; ajouter de nouveaux termes à une suite dont au moins les trois premiers termes sont donnés.

Matériel : Pour chaque équipe - plaque à biscuit ou autre surface aimantée, collection de figures planes de couleurs variées, munies d'un aimant (chaque figure plane doit se retrouver en plusieurs copies) et un contenant

Au préalable, l'enseignante divise la classe de manière à former des équipes de 5 à 6 élèves. Un élève jouera le rôle de maître du jeu et les autres seront participants.

Placer le tableau aimanté à l'abri des regards des participants. Le maître du jeu positionne au moins trois figures planes sur le tableau de manière à former une régularité non numérique. Il sera ensuite le juge. Pendant ce temps, les participants se placent à la file indienne derrière la ligne de départ (30 à 50 mètres du tableau).

Au top départ, le premier élève participant se dirige vers le tableau à la course. Il doit observer la régularité et déterminer quelle sera la prochaine figure. Il revient ensuite vers le prochain membre de son équipe, lui décrit la régularité et dicte ce qui doit être ajouté. Il se dirige alors vers la fin de la file formée par son équipe. Le deuxième membre part alors ajouter la forme, observe la régularité et à son tour, viendra la décrire et dicter ce qui doit être ajouté.

Lorsque tous les membres de l'équipe ont participé à l'ajout de figures, le juge doit déterminer si la régularité a bien été respectée.

Le jeu peut être répété autant de fois qu'il y a d'élèves par équipe, de manière que chaque élève puisse être juge.

Pendant l'activité, l'enseignante demeure près des participants pour écouter les descriptions données. Elle donne une rétroaction sur le vocabulaire mathématique au besoin.

FRANÇAIS

23- La ronde de l'alphabet

Clientèle ciblée : préscolaire, 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Réciter la comptine de l'alphabet.

Intention pédagogique (variante) : nommer le nom et le son de la lettre (principe alphabétique).

Matériel : une balle molle ou un petit ballon.

Placer les enfants en cercle.

Les enfants chantent la chanson de l'alphabet (à des rythmes différents à chaque partie) et ils se passent la balle un à un. Quand l'enseignante dit « stop », la lettre où les enfants sont rendus va déterminer quels enfants deviendront la tague. Exemple : on arrête la chanson à la lettre R, tous les enfants qui ont un R dans leur prénom deviennent la tague. Le jeu dure 1 minute et ensuite on se replace pour former la ronde et recommencer. Si la lettre ne désigne personne, reprendre le jeu où il en était.

Variante : En arrêtant la chanson, les enfants vont nommer la lettre où ils sont rendus. Questionner un élève : « Quelle lettre as-tu eue? » Questionner l'ensemble du groupe : « Quel est le son de la lettre? » « Est-ce une voyelle ou une consonne? »

24- La tague alphabet

Clientèle ciblée : préscolaire, 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Identifier une lettre proposée et si elle fait partie d'une des lettres de son nom.

Intention pédagogique variante : Dénombrer une collection réelle ou dessinée, comparer entre eux des nombres naturels.

Matériel : lettres majuscules et minuscules plastifiées (assez grandes pour voir de loin).

L'enseignante présente une lettre au groupe. Les enfants doivent la nommer. Tous les élèves qui ont la lettre dans leur prénom deviennent la tague. Ils ont une minute pour toucher le plus d'amis possible. Lorsque les enfants sont touchés, ils vont dans la zone dénombrement.

Lorsque la partie est finie, les enfants comptent les élèves qui ont été touchés.

Variante : Lorsque l'on compte, on peut faire des regroupements/combien de filles, de garçons, couleur de bonnet...)

25- La tague alphabet glacée

Clientèle ciblée : préscolaire et 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Connaître les graphèmes les plus courants pour représenter un phonème

Matériel : prénom des élèves (selon l'âge des élèves).

Nommer trois enfants qui seront la tague alphabet. Lorsqu'ils touchent un joueur, ils doivent vérifier s'ils ont une lettre en commun dans leur prénom. Si tel est le cas, le joueur touché va être glacé. Pour être déglacé, il faudra qu'il soit touché par un autre joueur ayant une lettre en commun avec lui. Exemple : Alexandre (la tague) touche Samuel (le joueur), Samuel va être glacé. Si Trinity le touche, il ne pourra pas être déglacé, par contre si Lya le touche il va pouvoir être déglacé.

Après 5 minutes de jeu, on change les tagues.

26- La tague des mots

Clientèle ciblée : préscolaire, 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Identifier une lettre proposée et nommer si elle fait partie d'une des lettres de son mot. Reconnaître l'écrit dans son environnement. Connaître l'orthographe d'environ 500 mots

Matériel : lettres majuscules et minuscules plastifiées (assez grandes pour voir de loin), des cartes avec une image d'un côté et le mot correspondant de l'autre.

L'enseignante présente une lettre au groupe. Les enfants doivent la nommer. Tous les élèves qui ont la lettre dans leur mot deviennent la tague. Ils ont une minute pour toucher le plus d'amis possible. Lorsque les enfants sont touchés, ils vont dans la zone dénombrement.

Lorsque la partie est finie, les enfants comptent les élèves qui ont été touchés.

Variante : Pour des élèves plus âgés, n'offrir que l'image.

27- Cache-cache d'images

Clientèle ciblée : préscolaire, 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Chercher la présence de l'écrit dans son environnement. Connaître les graphèmes les plus courants pour représenter un phonème.

Intention pédagogique variante : Repérer les jeux de sonorités.

Matériel : images (au moins l'équivalent de deux par élève), lettres minuscules (correspondants au son initial des images), contenant

Au préalable, l'enseignante répartit les images dans la cour.

Au moment de l'activité, l'enseignante distribue une lettre à chaque enfant, ils doivent trouver une image correspondant au son initial de la lettre qu'ils ont en leur possession. Ils déposent ensuite le tout dans un contenant. Lorsqu'ils ont trouvé, l'enseignante leur donne une nouvelle lettre.

Variante : L'enseignante peut donner un son final et l'enfant doit chercher l'image qui rime avec le son.

28- Le saut de l'alphabet

Clientèle ciblée : préscolaire

Intention pédagogique : nommer des lettres de l'alphabet.

Matériel : 26 cerceaux disposés de façon à former un parcours

L'enfant saute dans un cerceau et nomme la lettre en suivant l'ordre alphabétique.

Variantes : L'enseignante peut demander à l'enfant de s'arrêter à une lettre précise. L'enseignante nomme une lettre de départ et l'élève doit continuer l'alphabet à compter de ce point. Il est aussi intéressant de placer à côté de chaque cerceau la lettre correspondante (en cas de vent, utiliser une roche pour lester les lettres).



29- Ballon phono

Clientèle ciblée : préscolaire, 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Identifier le son nommé. Connaître les graphèmes les plus courants pour représenter un phonème.

Intention pédagogique variante : Repérer les jeux de sonorités.

Matériel : deux paniers de basket (portables), deux ballons, deux ardoises, des images (pour les sons choisis)

Au préalable, l'enseignante place une ardoise avec un son à travailler sous chaque panier (installés côte à côte). Exemple : « m » et « v ».

Les enfants sont placés en file devant les paniers de basket. L'enseignante présente l'image en nommant les deux dessins (ex. : lapin et maman), l'enfant doit lancer le ballon dans le panier correspondant au son nommé. Exemple : « Dans lapin on entend le son : in ou an? »

Lorsque l'enfant récupère son ballon, il lance celui-ci au prochain.

Afin d'éviter l'attente trop longue pour les enfants, il est recommandé de jouer avec la moitié du groupe. L'autre moitié du groupe peut jouer en autonomie à un autre jeu (comme la Tague alphabet, Quelle heure est-il, monsieur le loup? ...)

Variante : L'enseignante peut donner un son et l'enfant doit cibler l'image correspondant au son.

30- Sauter dans les cerceaux

Clientèle ciblée : préscolaire, 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Couper les mots en syllabes (segmentation syllabique). - Identifier les mots, connus à l'oral, mais non à l'écrit, à partir d'une combinaison de moyens ou d'indices à l'aide du décodage par syllabes.

Matériel : 3 cerceaux par équipe, des mots et/ou des images (facultatifs)

Chaque cerceau correspond à une syllabe.

Former des équipes de 4 enfants. Placer les enfants en file. Au top départ, le premier de l'équipe écoute le mot et saute dans les cerceaux correspondants au nombre de syllabes qu'il y a dans le mot. Exemple : lapin/LA PIN il va sauter dans 2 cerceaux. Lorsque les membres de son équipe ont validé sa réponse, il retourne à la fin de la file et c'est au tour du prochain joueur.

Variante : Pour les élèves du 1er cycle, demander à l'élève de lire le mot qui lui est présenté avant de sauter dans les cerceaux correspondant au nombre de syllabes.

31- Ballon syllabe

Clientèle ciblée : préscolaire

Intention pédagogique : Identifier les syllabes.

Matériel : deux paniers de basket, deux ballons, deux ardoises, des mots (ou des images)

Placer les enfants en deux files.

Chaque équipe est placée devant un panier de basket. Sous chaque panier, il y a la syllabe à travailler sur l'ardoise.

L'enseignante nomme le mot et enlève une syllabe. Exemple : « Dans souris, j'enlève "sou", il reste? » et l'élève lance le ballon en nommant la syllabe qui reste : « ris ». Lorsqu'il récupère le ballon, il le lance au prochain joueur.



32- La tague des rimes

Clientèle ciblée : préscolaire, 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Détecter lorsque deux mots riment. Repérer des jeux de sonorité.

Matériel : images avec le mot correspondant au verso (s'assurer que les mots riment entre eux et idéalement cibler 3 à 4 sons finaux).

Distribuer les cartes images aux élèves. Dans la zone prédéterminée, les enfants doivent tenter de s'attraper. Lorsqu'un joueur attrape un ami, ils doivent vérifier si leurs mots riment. Si l'ami a le même son que lui, ils forment ensemble une chaîne. Lorsqu'ils sont 4, ils se séparent pour former des paires. Le jeu se termine quand tous les joueurs ont trouvé leur rime.

33- La course à relais des rimes

Clientèle ciblée : préscolaire, 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Détecter lorsque deux mots riment. Repérer des jeux de sonorité.

Matériel : images (en prévoir au moins 40), une ligne de départ, une liste de mots qui rime avec les images.

Au préalable, disposer deux paquets d'images par équipe (au sol ou sur une chaise) à environ 50 mètres de la ligne de départ.

Répartir les élèves en équipes de 4 et placer les enfants en file derrière la ligne de départ.

Au top départ, le premier de l'équipe écoute le son final (donc la rime) nommé par l'enseignante et court chercher l'image correspondante au son qui vient d'être nommé et revient à la fin de sa file.

On vérifie s'il a pris la bonne image et on recommence avec le prochain élève.

Variante : On peut remplacer des images par des objets.

34- tague des sons

Clientèle ciblée : préscolaire

Intention pédagogique : Repérer le son initial. Connaître les graphèmes les plus courants pour représenter un phonème.

Matériel : les lettres majuscules et minuscules plastifiées (assez grandes pour voir de loin), des cartes avec une image d'un côté et le mot correspondant de l'autre

Distribuer à chaque élève une image.

L'enseignante présente une lettre au groupe et il nomme le son de la lettre : « Entends-tu Ssss comme dans le mot serpent? » Tous les élèves qui ont le son nommé dans leur image deviennent la tague. Ils ont une minute pour toucher le plus d'amis possible. Lorsque les enfants sont touchés, ils vont dans la zone dénombrement.

Lorsque la partie est finie, les enfants comptent les élèves qui ont été touchés.

Variante : Intégrer des sons complexes à travers les lettres de l'alphabet (in, on, ou, ien, etc.

35- Jeu de mimes

Clientèle ciblée : préscolaire

Intention pédagogique : Prendre une posture d'écoute, utiliser le langage non-verbal pour démontrer son intérêt ou son manque d'intérêt, explorer différents moyens pour communiquer, prendre conscience de l'effet produit par ses gestes.

Matériel : images d'action ou d'animaux

Former deux équipes égales. Un joueur mime et tout le monde tente de deviner le mime. Les équipes jouent chacune à leur tour jusqu'à ce que le mime soit trouvé.

Un point est donné à l'équipe gagnante.

36- À la recherche des mots de la semaine

Clientèle ciblée : 1er cycle, 2e cycle, 3^e cycle

Intention pédagogique : connaître l'orthographe d'environ 500 à 1500 mots.

Intention pédagogique variante : ordre alphabétique

Matériel : 1 ensemble par équipe : liste de mots à l'étude, feuille, tablette à pince, ciseaux, ardoise/feutre effaçable à sec (ou craie de trottoir), contenant (pour éviter que les papiers s'envolent).

Former des équipes de 4.

Demander aux enfants de plier leur feuille en accordéon. Ils doivent écrire sur chaque section un mot de la liste à l'étude. Découper les bandes de papier et les placer dans un contenant (afin qu'elles ne s'envolent pas).

Joindre deux équipes afin que l'une des équipes cache les papiers alors que l'autre les cherche. Lorsque les enfants trouvent les papiers, ils les mettent dans leur contenant et ils écrivent sur leur une ardoise ou à l'aide d'une craie au sol le mot trouvé. Inverser ensuite le rôle des équipes.

Variante : À la fin du jeu, on peut inviter les enfants à placer les mots dans des phrases ou en ordre alphabétique.

37- Bataille de boulettes

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle, 2^e cycle

Intention pédagogique : 1^{er} cycle : Observer qu'un texte est un écrit formé d'une suite de phrases traduisant des idées reliées entre elles et formant un tout. Connaître l'organisation d'un récit de fiction (début, milieu, fin).

2^e cycle : Observer les conséquences des éléments d'une situation de communication sur le choix et le développement des idées. Connaître l'organisation d'un récit de fiction (situation initiale, un élément déclencheur, une ou des péripéties, un dénouement et une situation finale).

Intention pédagogique variante: 1^{er} cycle : Identifier des figures planes (carré, rectangle, triangle, losange, cercle...).

Matériel : par élève : feuille recyclée, crayon, tablette à pince (facultatif)

Chaque élève écrit une phrase pour commencer une histoire. Ensuite, tous les enfants se lancent les boulettes, après 20 secondes, chacun ramasse une boulette et écrit une phrase pour continuer l'histoire. Après quelques phrases, tout le monde écrit une fin à l'histoire. Prévoir un temps pour lire les histoires en groupe.

Variante : Un enfant dessine une forme géométrique et celui qui reçoit la boule écrit le nom de la forme. Pour faciliter les dessins, les enfants peuvent avoir à leur disposition une affiche avec les formes géométriques à reproduire.

38- La lecture en mouvement

Clientèle ciblée : préscolaire, 1^{er} cycle, 2^e cycle, 3^e cycle

Intention pédagogique : Construire du sens à l'aide de son bagage de connaissances et d'expérience.

Matériel : 1 album jeunesse au choix de l'enseignante

Choisir 3 mouvements qui seront en lien avec votre livre. Cela peut être de mimer un animal, de monter des escaliers, de marcher... Lorsque les enfants entendent les mots choisis, ils font le mouvement.

Variante : Les enfants pourraient rédiger en équipe de 4 un court texte qu'ils liraient à leurs camarades. Ils décideraient en équipe quels sont les éléments à imiter en bougeant.

Il est recommandé de choisir un nombre limité de mouvements, afin de ne pas perdre l'intérêt de l'histoire.

39- Bureau de poste

Clientèle ciblée : préscolaire, 1^{er} cycle pour la version originale

2^e et 3^e cycle pour la variante orthographe

Intention pédagogique : Identifier les lettres de l'alphabet minuscules et majuscules.

Intention pédagogique variante : Travailler les rimes et les sons, repérer des jeux de sonorité, connaître l'orthographe des mots à l'étude, construire le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction.

Matériel : contenants identifiés d'une lettre majuscule, cartons ou enveloppes sur lesquels sont inscrits les lettres de l'alphabet souhaitées.

Placez plusieurs contenants aléatoirement dans la cour, ils serviront de boîtes aux lettres. Placer autant de contenants que les lettres que l'on souhaite travailler.

Distribuer à chaque enfant une lettre minuscule. Les enfants doivent circuler dans la cour à la recherche de la boîte aux lettres correspondant à la lettre qu'ils ont en leur possession et y déposent leur lettre. Lorsque c'est fait, ils doivent aller en quérir une autre auprès de leur enseignante.

Différenciation pédagogique, les élèves les plus rapides pourraient hériter des lettres moins fréquentes ou de plus d'une lettre à la fois.

Inviter les enfants à courir, sautiller, sauter à cloche-pied, faire des bonds pour livrer les lettres dans les boîtes aux lettres aussi vite que possible.

Variante : Placer sur les boîtes aux lettres des syllabes à travailler. Les enfants auront des images et devront les placer dans les boîtes aux lettres correspondantes.

40- La course aux lettres

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle, 2^e cycle, 3^e cycle

Intention pédagogique : Connaître les mots à l'étude

Matériel : 26 contenants identifiés, plusieurs copies de chaque lettre de l'alphabet placées dans les contenants correspondants (prévoir plus d'exemplaires pour les lettres fréquentes), mots à l'étude, ardoise, crayon effaçable.

Au préalable, tracer une ligne de départ. Placer les 26 contenants à au moins 50 mètres de la ligne de départ.

Former des équipes de 4. Demander à l'équipe de cibler le mot de vocabulaire par lequel elle souhaite commencer. Placer les enfants en file. Au signal, le premier élève part chercher la première lettre du premier mot de son équipe. Lorsqu'il revient, le prochain part chercher la lettre suivante... Le jeu termine lorsqu'une équipe a formé tous les mots de sa liste.

41- La course aux mots

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle, 2^e cycle, 3^e cycle

Intention pédagogique : Connaître l'orthographe des mots à l'étude. Utiliser des stratégies développées en classe pour rechercher de mémoire l'orthographe d'un mot déjà étudié en se rappelant les observations ou les liens établis autour de ce mot.

Matériel : 1 ensemble par élève : tablette à pince, feuille blanche, crayons, ciseaux

1 par équipe : ardoise/feutre effaçable à sec (ou feuille blanche), contenant

Placer les élèves en équipes de 2. Au préalable, déterminer une ligne de départ et déposer les ardoises à une vingtaine de mètres de la ligne.

Au départ, les enfants écrivent les mots de vocabulaire à étudier sur une feuille blanche. Ensuite, ils découpent les mots et les placent dans le contenant de leur équipe.

Chaque équipe se place l'une à côté de l'autre. Au départ, chacun leur tour, les enfants piochent un mot de vocabulaire, ils le lisent et le mémorisent en le laissant sur place. Ils doivent aller l'écrire de mémoire sur l'ardoise.

42- À la recherche des noms communs

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Observer les caractéristiques du nom.

Matériel : 1 par élève : tablette à pince, feuille blanche, crayon

Les élèves se promènent dans la cour et doivent écrire le nom des objets présents autour d'eux. S'ils en voient plusieurs, ils doivent indiquer le pluriel, exemple : arbres puisqu'il y en a trois et glissade puisqu'il n'y en a qu'une.

En plénière, demander aux élèves ce que les mots écrits ont en commun (ils désignent tous un objet). Présenter aux élèves ce qu'est un nom commun.

43- La tague des déterminants et des noms communs

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle

Intention pédagogique : Le déterminant est receveur d'accord : il reçoit le genre et le nombre du nom. Observer des caractéristiques du déterminant : le déterminant est placé devant un nom commun ou propre. Accorder le déterminant avec le nom.

Matériel : papiers des déterminants (compter au moins 4 par élèves), papiers des noms communs (compter au moins 4 par élèves). Les mots peuvent se répéter. Prévoir 1 par élève : tablette à pince (ou ardoise), feuille blanche, crayon.

La classe est séparée en deux équipes. Chaque membre des équipes respectives reçoit la nature de mot correspondant à leur équipe. Au top départ, les noms communs doivent attraper les déterminants (car ce sont les receveurs d'accord). Lorsqu'un receveur d'accord se fait attraper (le déterminant), il doit vérifier qu'il s'accorde bien avec le nom commun qui l'a attrapé. Si tel est le cas, ils doivent se rendre avec le donneur d'accord (le nom commun) à leur ardoise respective pour écrire leur réponse. Exemple : « chien » a attrapé « le » les enfants écriront : le chien). Par la suite, ils se séparent et vont chercher un nouveau déterminant et un nouveau nom commun afin de continuer à jouer. Après 10 à 15 minutes de jeu, on échange les rôles.

Conseils : pour la préparation des déterminants, selon le niveau des élèves, sélectionnez les déterminants que vous souhaitez travailler.

Pour les noms communs, vous pouvez effectuer au préalable l'activité « à la recherche des noms communs » et retranscrire à l'ordinateur les noms communs trouvés (afin de bien les orthographier). Vous pouvez aussi demander aux enfants de sélectionner des noms communs et de leur faire écrire à l'ordinateur tout en vérifiant l'orthographe des mots.

44- Le pot commun

Clientèle ciblée : 1^{er} cycle, 2^e cycle, 3^e cycle

Intention pédagogique : Identifier les différentes natures de mots. Constituer des phrases.

Matériel : étiquettes-mots de différentes natures que vous souhaitez travailler, contenants étiquetés représentant chaque nature de mot à travailler (ex. : un contenant des verbes, des noms communs, des déterminants...), contenants.

Au préalable, placer les contenants identifiés avec la nature des mots dans un espace rectangulaire (type petit terrain de soccer), aux deux extrémités du terrain (comme des buts).

Au besoin, tracer une ligne au centre du terrain (pour séparer les deux zones).

Former deux équipes. Une équipe va se placer en ligne sur la ligne au centre. L'autre équipe se place à l'une des extrémités du terrain. Tous les joueurs reçoivent une étiquette-mot.

L'équipe au bout du terrain doit passer de l'autre côté sans se faire toucher par l'équipe placée sur la ligne centrale. L'équipe de la ligne centrale ne peut se déplacer que sur la ligne et peut toucher l'autre équipe seulement avec les mains.

Lorsqu'un élève est touché, il doit retourner au départ (à son extrémité de départ) et placer son étiquette-mot dans le contenant correspondant de l'équipe adverse. Par exemple : le joueur a « chien », comme c'est un nom commun, il le place donc dans le contenant des noms communs.

Pour rejouer, il doit attendre que les membres de son équipe reviennent.

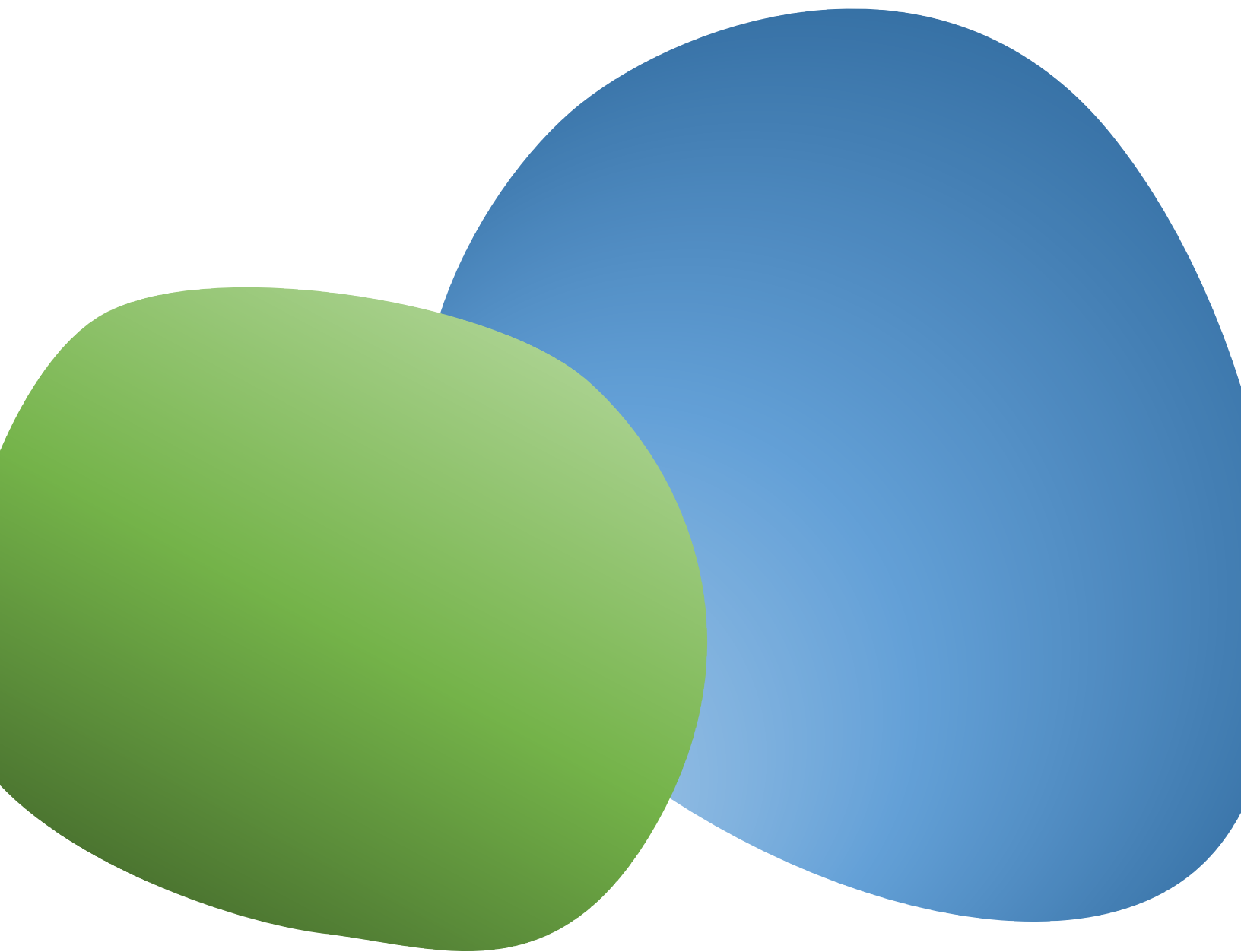
Les membres de l'équipe placés sur la ligne centrale ont aussi une étiquette-mot. Lorsqu'ils touchent un joueur qui n'en a pas, ils peuvent lui donner une étiquette pour gagner davantage de points.

Lorsque les joueurs sont parvenus à traverser le mur de l'adversaire, ils peuvent placer leur étiquette de nature de mots dans les contenants

correspondants. Exemple : le joueur a « avoir », il le place dans le contenant des verbes. Par la suite, il revient dans sa zone de départ par l'extérieur de l'aire de jeu et l'enseignante lui donne une nouvelle étiquette-mot pour poursuivre le jeu.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus d'étiquette. On échange ensuite les rôles. En fin de partie, on regarde quelle équipe a gagné le plus de mots. Les équipes peuvent aussi être plus petites et créer deux zones de jeu (au lieu d'une).

Par la suite, les enfants peuvent former des phrases loufoques avec les mots gagnés.



45- La tag'actions des verbes

Clientèle ciblée : 2^e cycle, 3^e cycle

Intention pédagogique : Observer des constructions du groupe du verbe.

Matériel : papiers des verbes d'action (en compter au moins 4 par élèves), papiers des adverbes (en compter au moins 4 par élèves). Les mots peuvent se répéter. Prévoir 1 par élève : tablette à pince (ou ardoise), feuille blanche, crayon.

Former deux équipes. Une équipe des verbes d'action et une équipe des adverbes. Chaque joueur reçoit un mot correspondant à la nature de mot de son équipe.

Les joueurs verbes d'action doivent toucher les adverbes. Lorsque le joueur adverbe se fait toucher, il doit faire l'action du verbe en y ajoutant son adverbe. Exemple : le joueur « marcher » touche le joueur adverbe « lentement », le joueur adverbe doit faire l'action : « marcher lentement » jusqu'à ce qu'il se fasse toucher par un autre joueur verbe (il devra alors changer son action).

Après 5 minutes de jeu, on inverse les rôles.

Idées de verbes : courir, marcher, sauter, ramper, reculer, avancer, danser, chanter, piétiner, lancer, tourner...

Idées d'adverbes : lentement, rapidement, doucement, maladroitement, drôlement, modérément, abominablement, gaiement, péniblement...

46- Le mime des verbes

Clientèle ciblée : 2^e cycle, 3^e cycle

Intention pédagogique : Connaître des manipulations pour identifier un verbe encadrement du verbe conjugué par n'/ne... pas. Nommer les pronoms de conjugaison : je, tu, il, elle, on, nous, vous, ils, elles.

Matériel : cartes de verbes, ardoises et crayons effaçables (1 par équipe)

Former deux équipes qui vont s'affronter (ex. : équipe A et équipe B). On commence par l'équipe A. Un joueur est choisi pour mimer le premier verbe. Son équipe tente de le deviner; choisir un élève pour nommer la réponse, si c'est la bonne réponse l'équipe gagne un point, s'il s'est trompé c'est au tour de l'équipe B (et ainsi de suite). Lorsque le verbe est trouvé, demander aux élèves de mettre le verbe dans une phrase à la négative sur leur ardoise. Puis recommencer le jeu avec un nouveau verbe.

Variantes : On peut aussi leur demander de le conjuguer et de nommer des pronoms.

