

# Odyssée

Document d'appui pour la trousse d'activités  
des moniteurs et des monitrices de langue

---



**Auteure : Hélène Pouliot-Cleare**

# Activités avec des épingles à linge



Les épingles à linge sont un très bon outil pour travailler la préhension, renforcer les muscles et développer la motricité fine des doigts; ce qui est très bénéfique pour les enfants ayant des difficultés à écrire. Cependant, il faut bien placer les doigts dès le départ, comme illustré sur la photo ci-dessous.



[howiplaywithmymome.fr](http://howiplaywithmymome.fr)

## Étends les vêtements



[preschoolcrafts.us](http://preschoolcrafts.us)

[mamabeefromthehive.blogspot.com](http://mamabeefromthehive.blogspot.com)

**Niveau :** préscolaire, primaire

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Durée :** 10 à 20 minutes

**Matériel :** épingles à linge, vêtements réels d'été, d'hiver, ou vêtements en carton ou en feutrine

**Objectifs :**

- apprendre le vocabulaire et les verbes d'action liés aux vêtements et à la lessive ;
- identifier le phonème initial, puis les syllabes de chacun des vêtements.

**Déroulement :** Selon l'âge de l'enfant, invitez-le à soit :

- nommer les différents vêtements, quand il est nécessaire de le porter (température, saison) ;

- mimer l'action pour enfiler chaque vêtement, et ce, dans l'ordre séquentiel pour les vêtements d'hiver (p. ex., pantalon de neige, bottes, manteau, chapeau, mitaines) ;
- ou accrocher le vêtement sur la corde à linge.

- Variantes :**
- nommer le phonème initial de chaque vêtement (p. ex., pantalon = p) ;
  - taper des mains à chaque syllabe (p.ex., pan+ta+lon= pantalon).

### Enlève l'épingle



howiplaywithmymome.fr

**Nombre de joueurs :** 8 à 10, divisés en deux équipes

**Niveau :** préscolaire

**Durée :** 5 minutes

**Matériel :** épingles à linge

**Objectif :** revoir le vocabulaire

**Déroulement :** Accrochez 10 épingles à linge à vos différents vêtements. Au signal (sonnette), le premier joueur de chaque équipe doit retirer une épingle à linge, nommer le vêtement le plus rapidement possible, puis accrocher l'épingle à l'un des vêtements qu'il porte. Il doit continuer ainsi jusqu'à ce qu'il ait accroché 5 épingles sur lui. Puis, c'est au tour du joueur suivant. Procédez ainsi jusqu'à ce que tous les membres de l'équipe aient joué.

### Jeu d'alphabet



[erin-specialeducation.blogspot.jp](http://erin-specialeducation.blogspot.jp) [iconito.ac-montpellier.fr](http://iconito.ac-montpellier.fr)

**Niveau :** préscolaire

**Nombre de joueurs :** 1 à 4

**Durée :** 10 minutes

**Matériel :** 26 épingles à linge sur lesquelles vous aurez écrit les 26 lettres de l'alphabet en majuscules ;  
1 cintre ou 1 assiette avec les lettres minuscules en ordre alphabétique.

**Objectif :** reconnaître les lettres de l'alphabet, les majuscules et les minuscules

**Déroulement :** Placez les épingles dans un contenant. Chaque enfant pige un nombre égal d'épingles en fonction du nombre de participants (p. ex., 26 épingles divisées par 4 joueurs = 6 épingles chacun). Choisissez l'une des activités illustrées ci-dessus; chaque enfant doit à tour de rôle placer une épingle au bon endroit dans l'alphabet, ou appaier les majuscules et les minuscules.

### Phonèmes et syllabes



Sofie Dessales

**Niveau :** préscolaire, primaire

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Durée :** 10 à 15 minutes

**Matériel :**

- 26 épingles à linge sur lesquelles vous aurez collé les 26 lettres de l'alphabet ;
- un grand carton ou de petites cartes individuelles sur lesquels vous aurez collé des images d'objets ou d'animaux dont la lettre initiale représente une lettre de l'alphabet.

**Objectifs :**

- développer la conscience phonologique ;
- découper le mot en syllabes.

**Déroulement :** Invitez l'élève à associer une lettre qu'il connaît à l'image correspondante. Ensemble, tapez des mains à chaque syllabe (p.ex., pan+ta+lon = pantalon)

## Exploiter un conte connu



[munchkins-and-moms.com](http://munchkins-and-moms.com)

[schooltimesnippets.com](http://schooltimesnippets.com)

**Niveau :** préscolaire, primaire

**Nombre de joueurs :** illimité

**Durée :** 20 à 30 minutes

**Matériel :**

- illustrations des personnages principaux d'une histoire collées sur les épingles à linge, ou les éléments principaux d'une histoire trouvés en ligne ([chezmadamehelene.com](http://chezmadamehelene.com)) ou découpés d'un vieux livre ;
- corde à linge ou bâton pour mélanger la peinture.

**Objectifs :**

- utiliser une histoire connue pour :
- reconnaître l'ordre séquentiel d'une histoire ;
- relever les principaux éléments d'une histoire ;
- utiliser les adjectifs et les adverbes usuels (p. ex., petit, grand, moyen, avant, après ou autres) ;
- raconter, mimer ou jouer une histoire.

**Déroulement :**

- Revoyez une histoire connue en posant les questions suivantes :
  - o Qu'est-ce qui se passe au début, au milieu et à la fin de l'histoire ?
  - o Quel est le problème ?
  - o Quelle est la structure répétée (s'il y a lieu) ?
- Placez les illustrations des différents éléments de l'histoire à l'envers sur le sol puis, invitez un élève à en piger une, à la décrire et à la placer sur la corde à linge ou sur un bâton en ordre séquentiel.
- Posez des questions telles que :
  - o Que voit-on ?
  - o Où se passe la scène ?
  - o Qui sont les personnages principaux ?
  - o Que font-ils ?

**Variantes :**

- Dramatisez l'histoire en demandant aux enfants de mimer la voix d'un des personnages en adoptant une émotion différente (p. ex., excitation, colère, tristesse ou autre).
- Demandez aux enfants d'émettre une opinion sur la problématique.

- Mimez une scène ou un personnage et demandez aux enfants de deviner de quelle partie de l'histoire ou de quel personnage il s'agit.
- Placez des épingles à linge dans un contenant et demandez à un élève d'en piger une et de suivre la consigne suivante :
  - o épingle à linge rouge : reprendre une structure de phrase répétée souvent dans l'histoire ;
  - o épingle à linge bleue : trouver une solution au problème rencontré par le personnage principal ;
  - o épingle à linge verte : inventer une devinette en lien avec l'histoire ;
  - o épingle à linge jaune : mimer une partie de l'histoire.

### Quel est l'article ?



Lucy S. French Parts of Speech Resources

**Niveau :** préscolaire, primaire

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Durée :** 5 à 10 minutes

**Matériel :** cartes de vocabulaire, et épingles sur lesquelles sont inscrits les articles le, la, l' (féminin), l' (masculin)

**Objectif :** reconnaître l'article approprié des mots du vocabulaire à l'étude

**Déroulement :** Demandez aux enfants de placer une épingle sur l'article correspondant au mot ou à l'image affichée sur les cartes de vocabulaire.

### Question du jour



**Niveau :** préscolaire, primaire

**Nombre de joueurs :** illimité

**Durée :** 2 minutes ou plus, selon le nombre d'élèves

**Matériel :**

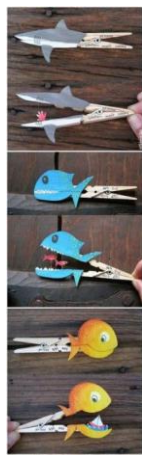
- une épingle à linge pour chacun des élèves et sur laquelle est inscrit son nom ;
- un carton divisé en deux colonnes : **Oui**, d'un côté et **Non** de l'autre ;
- écrire une question du jour au dessus du carton.

**Objectif :** répondre à une question ou émettre une opinion pour déclencher une conversation.

**Déroulement :** Dès son arrivée, l'élève répond à la question du jour en plaçant l'épingle avec son nom dans la colonne appropriée soit oui ou non. Par exemple :

- o Est-ce que tu aimes « ex. les carottes? » \_\_\_\_ oui ou non ?
- o Est-ce que ton nom à la lettre « v » \_\_\_\_ oui ou non ?
- o As-tu mangé des céréales pour le petit déjeuner, oui ou non ?

### Exploiter une chanson avec des marionnettes à épingle



**Niveau :** préscolaire

**Nombre de joueurs :** Illimité

**Durée :** 5 minutes

**Matériel :**

- marionnettes fabriquées au préalable ;
- chansons illustrées : Petit poisson, Cinq petites grenouilles ou autres ;
- d'autres chansons illustrées sont disponibles sur le site [www.chezmadamehelene.com](http://www.chezmadamehelene.com)

**Objectifs :**

- chanter une chanson à l'aide d'accessoires en suivant la séquence des événements ;
- apprendre des modèles de structures de phrases.

**Déroulement :** Distribuez une marionnette par élève et invitez le groupe à chanter.

## Activité de rétroaction



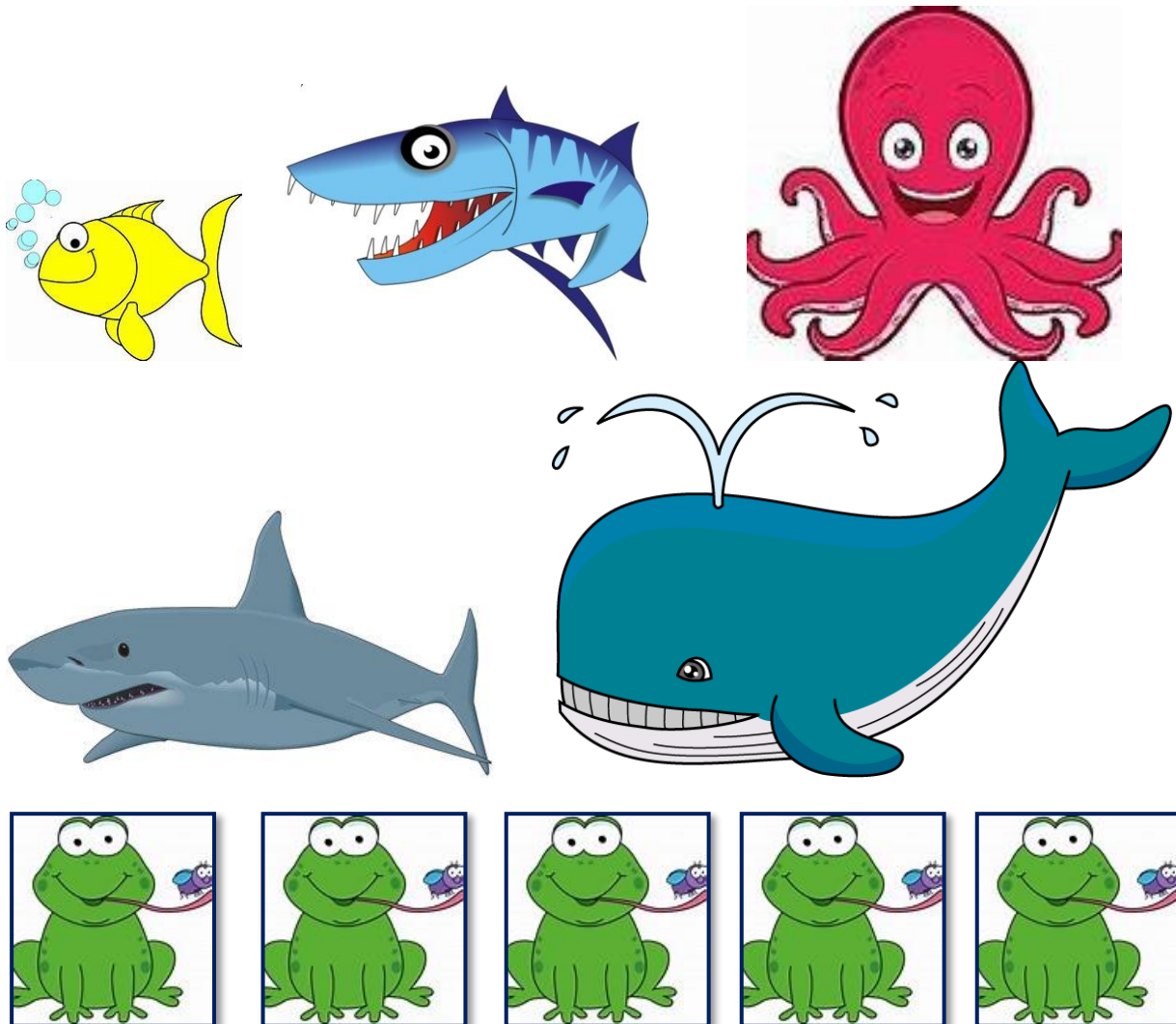
**Nombre de joueurs :** 3 à 5

**Durée :** 3 à 5 minutes

**Matériel :** 6 épingles à linge jaunes, bleues et vertes

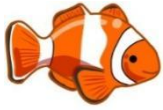
**Objectif :** donner l'occasion à l'élève de s'exprimer sur l'activité vécue en utilisant un modèle de structure de phrase

**Déroulement :** Placez les épingles à linge dans un contenant. L'élève en pige une et commente selon la couleur de l'épingle en main :  
épingle jaune = J'ai aimé ... parce que ...  
épingle bleue = Je retiens ...  
épingle verte = J'ai appris ...





## Petit poisson



Petit poisson, petit poisson  
Nage, nage, nage  
Petit poisson, petit poisson  
Glou, glou, glou !



*Oh! Non, il est mangé par une...*

Belle pieuvre, belle pieuvre  
Nage, nage, nage  
Belle pieuvre, belle pieuvre  
Glou, glou, glou !



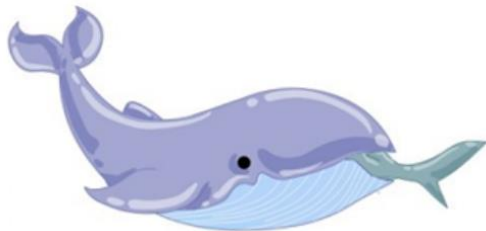
*Oh! Non, elle est mangée par un...*

Barracuda, barracuda  
Nage, nage, nage  
Barracuda, barracuda  
Glou, glou, glou !



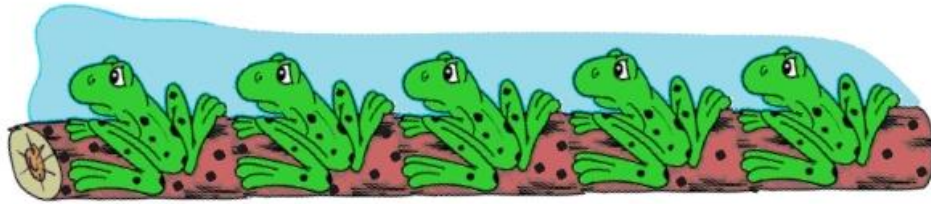
*Oh! Non, il est mangé par un...*

Gros requin, gros requin  
Nage, nage, nage  
Gros requin, gros requin  
Glou, glou, glou !



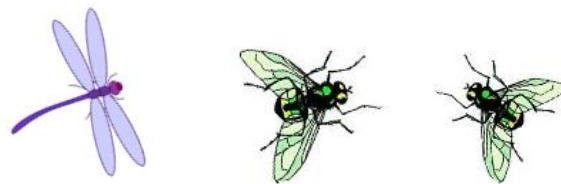
*Oh! Non, il est mangé par une...*

Grosse baleine, grosse baleine  
Nage, nage, nage  
Grosse baleine, grosse baleine  
Glou, glou, glou !

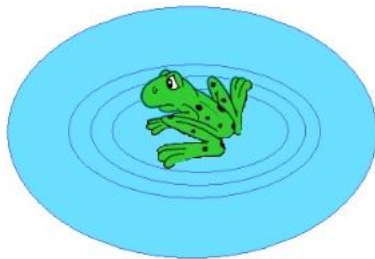


**Cinq petites grenouilles**

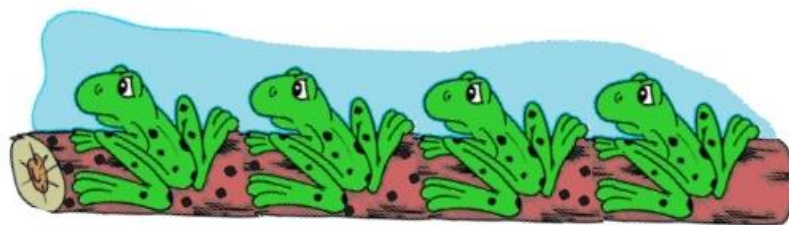
**5 petites grenouilles  
Assisent sur un bout de bois  
Mangeant de délicieuses bestioles.**



**Miam, miam !**



**Une saute dans l'étang,  
Où c'est rafraîchissant.**

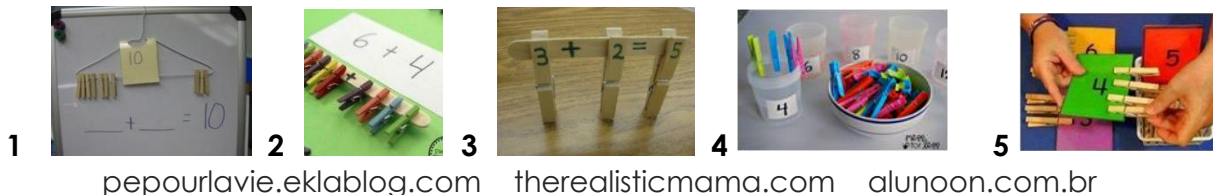


**Maintenant il n'y a que 4 grenouilles.**

**Glob! Glob!**

Continuer avec 3, 2 et 1 petite grenouille.

## Trouve l'inconnu



**Niveau :** préscolaire, primaire

**Nombre de joueurs :** 1 à 4

**Durée :** 10 minutes

**Matériel :**

- épingles à linge ;
- épingles à linge avec les nombres de 1 à 10 ;
- cintre ;
- bâtons d'artisanat ;
- cartes avec des nombres ou des équations d'additions ou de soustractions ;
- autocollants avec les nombres de 1 à 10 ;

**Objectifs :**

- utiliser ses connaissances des nombres et des opérations pour résoudre des problèmes mathématiques et savoir les exprimer ;
- participer à des discussions mathématiques en utilisant la terminologie mathématique appropriée (addition et soustraction, équation, égale, ajoute, enlève, problème, total, nombre inconnu).

### Déroulement des activités illustrées ci-dessus :

1. Écrivez les nombres de 5 à 10 sur de petits cartons ou autocollants et placez un nombre sur le cintre. L'élève doit trouver toutes les équations qui donnent la somme du nombre affiché.
2. Écrivez un problème mathématique sur une fiche. Ensuite, placez le nombre correspondant d'épingles à linge sur le bâton pour que l'élève puisse résoudre le problème en comptant le nombre total d'épingles.
3. Écrivez les équations suivantes sur des bâtons  $\_ + \_ = \_$  et  $\_ - \_ = \_$ . Un élève prépare une équation au moyen des épingles numérotées et un autre trouve la réponse.
4. Demandez aux enfants de placer sur le rebord d'un verre ou sur une carte le nombre d'épingles qui est affiché sur le verre ou sur la carte.

# Jeux de cartes



**JEUX**et compagnie

Jouer - Rire - Grandir

[www.jeuxetcompagnie.fr](http://www.jeuxetcompagnie.fr)

## Le menteur

**Niveau :** primaire, moyen

**Nombre de joueurs :** 3 à 5 joueurs

**Durée :** 20 minutes ou +

**Objectif :** Se débarrasser de toutes ses cartes !

**Déroulement :** Dans ce jeu, on ne tient compte que de la couleur des cartes (c'est-à-dire, la couleur du cœur, trèfle, carreau ou pique). Distribuez le même nombre de cartes à chaque joueur. Les joueurs tiennent leurs cartes dans leurs mains et le premier pose une carte face vers le haut sur la table en annonçant la couleur. Chaque joueur à tour de rôle pose une carte, face cachée, en annonçant la même couleur avec conviction. Au cours du jeu, un joueur peut accuser de « Menteur ! » la personne qui vient de poser et d'annoncer sa carte. L'accusé doit alors retourner sa carte. S'il a menti, il doit ramasser toutes les cartes. S'il a dit la vérité, c'est à l'accusateur que reviennent les cartes. Le gagnant est celui qui est le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

## Mistigri



**Niveau :** primaire

**Nombre de joueurs :** 3 joueurs ou plus

**Durée :** 20 minutes ou +

**Objectif :** faire un maximum de paires en se débarrassant du valet de pique, le Mistigri

**Déroulement :** Chaque joueur tire une carte au sort et celui qui tire la plus forte est le donneur. Celui-ci commence par retirer les valets, sauf celui de pique ; c'est « le Mistigri ». Ensuite, il mélange bien les cartes et fait la distribution. Chaque joueur élimine les paires de son jeu : 2 cartes rouges de même valeur ou 2 cartes noires de même valeur. Les joueurs tiennent leur jeu en éventail et fait piger son voisin de droite dans son jeu (sans lui montrer ses cartes). Si celui qui tire une carte en tire une qui lui permet de faire une paire, il peut alors éliminer la paire, et présente ensuite ses cartes à son

voisin de droite et ainsi de suite. Le perdant est celui qui termine avec le Mistigri.

### La famille Cœur



**Niveau :** primaire, moyen

**Nombre de joueurs :** 3 à 5 joueurs

**Durée :** 20 minutes ou +

**Objectif :** reconstituer la famille François

**Déroulement :** Les cartes sont distribuées aux joueurs. Le premier joueur s'adresse à l'un de ses camarades et demande une carte, comme ceci : « Je cherche Françoise, la mère de cœur ! » Si le camarade possède la carte, il la lui donne. Le joueur peut alors demander à ce camarade, ou à une autre personne. « Je cherche Francine, le dix de cœur ! » Si le camarade n'a pas la carte demandée, c'est au tour de ce dernier de jouer. Attention ! Il ne faut pas se tromper dans les prénoms. Chaque joueur, ayant retenu les questions et réponses de ses camarades, doit pouvoir s'adresser facilement à la bonne personne pour récupérer la carte désirée. Le gagnant est celui qui, le premier, a reconstitué l'ensemble de la famille.

- le père François : le roi de cœur
- la mère Françoise : la dame de cœur
- le fils Franck : l'as de cœur
- la fille Francine : le dix de cœur
- le chien Franco : le neuf de cœur
- la chatte Franquette : le huit de cœur

### Le coucou



**Niveau :** préparatoire, primaire, moyen

**Nombre de joueurs :** 6 à 12 joueurs

**Durée :** 20 minutes ou +

**Objectif :** se débarrasser de toutes ses cartes pour devenir le coucou

**Déroulement :** Les cartes sont distribuées une par une. Chaque joueur place en un petit paquet ses cartes devant lui, face vers le haut. Le premier joueur doit se débarrasser de sa première carte sur le tas de l'un des autres joueurs. Pour ce faire, il doit trouver une carte de même couleur et de valeur immédiatement inférieure ou supérieure. À noter que la carte la plus

basse est l'as. La carte placée donne le droit de rejouer. Si le jeu se bloque parce que plus aucune combinaison n'est possible, chaque joueur fait passer la carte du dessous sur le dessus du paquet et le jeu repart. Le premier qui arrive à se débarrasser de toutes ses cartes est le coucou. Le coucou est cet oiseau qui a la particularité de s'installer dans le nid d'autres oiseaux, d'où le nom donné à ce jeu.

## **Bataille**

**Niveau :** préparatoire, primaire

**Nombre de joueurs :** 2 à 4 joueurs

**Durée :** 10 minutes

**Objectif :** remporter toutes les cartes

**Déroulement :** Distribuer toutes les cartes faces cachées aux joueurs (les joueurs ne doivent pas regarder leurs cartes). Les joueurs placent la carte qui se trouve en haut de leur tas au centre. Celui qui a le nombre le plus élevé remporte toutes les cartes qui ont été retournées. En cas d'égalité, les enfants doivent poser une carte face cachée et une carte visible pour décider du vainqueur du pli. Le gagnant est celui qui a remporté toutes les cartes du jeu.

## **J'en doute**



**Niveau :** primaire, moyen

**Nombre de joueurs :** 3 à 5 joueurs

**Durée :** 20 minutes ou +

**Objectif :** Se débarrasser de toutes ses cartes !

**Déroulement :** C'est un jeu amusant entièrement basé sur le bluff. C'est normal de mentir dans ce jeu, et il le faut pour gagner. Mélanger toutes les cartes et les distribuer une à une. La personne qui a la date d'anniversaire la plus proche de la date du jour commence et ensuite le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur dit « as » et place ses as face vers le bas au centre de la table pour former la pile. S'il n'a pas d'as, il place quand même une ou quelques-unes de ses cartes au centre. Il dit aussi combien de cartes qu'il place. Le deuxième joueur dit « 2 », et place ses 2 au centre. S'il n'a pas de 2, il place une ou quelques-unes de ses autres cartes. Et le jeu se poursuit ainsi. Le jeu peut monter (as, 1, 2, 3, etc.) ou descendre (as, roi, reine, valet, 10, 9 etc.), mais on ne peut pas sauter une carte.

Voici le piège. Évidemment, les gens sont en train de bluffer. À tout moment de la partie, lorsqu'un joueur pose des cartes sur la pile de défausse, un autre joueur peut dire « J'en doute. ». Le joueur qui vient de jouer les cartes face cachée les retourne. Si les cartes ne sont pas ce qu'il a annoncé, il doit prendre toute la pile de défausse. Si les cartes sont celles qu'il a annoncées, c'est la personne qui a dit « J'en doute. » qui doit prendre toute la pile de défausse. Le premier joueur qui n'a plus de cartes est le vainqueur. Les autres joueurs peuvent choisir de continuer.

**Va pêcher** Source : Susan Verner

**Niveau :** primaire, moyen

**Nombre de joueurs :** 4

**Durée :** 20 minutes ou +

**Objectif :** Se débarrasser de toutes ses cartes en déposant au fur et à mesure les paires obtenues

**Déroulement :** Mélanger les cartes, puis distribuer sept cartes à chaque joueur. Le joueur à la gauche du joueur qui a distribué les cartes demande à un camarade une carte qui correspond à une carte dans sa main en disant par exemple, « As-tu un huit? ». Si le camarade a un 8 ou des 8, il les lui donne, et le joueur dépose ses deux cartes pareilles ou sa paire devant lui, face vers le haut. Puis il demande une autre carte à n'importe qui. Si ce dernier n'a pas la carte demandée, il dit : « Va pêcher ! » et le joueur doit tirer une carte de la pile. S'il tire la carte demandée, il dépose sa nouvelle paire et en tire une autre de la pile. Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été appariées. Le joueur qui a le plus de paires (maintenant expliqué plus haut) gagne.

### **Donne-moi un exemple**

**Niveau :** préparatoire, primaire, moyen

**Nombre de joueurs :** groupes de deux ou de quatre

**Durée :** 15 minutes ou +

**Objectif :** réviser le vocabulaire d'un contenu ou d'un sujet à l'étude

**Déroulement :** Posez une question qui suscitera le vocabulaire cible. Par exemple, au niveau préparatoire demandez : « Nommez des animaux qui ont Quel animal a quatre pattes ? » ou au niveau moyen demandez : « Nommez des animaux omnivores. » Tirez une carte du jeu; celle-ci représentera le nombre de réponses exigées. Le valet vaut 11, la reine 12, le roi 13 et l'as 1.

Chaque groupe essaie de trouver le plus vite possible le nombre de réponses requises. Par exemple, si vous tirez un cinq, un groupe pourrait énumérer ces mots : vache, cheval, chien, chat, souris. Quand un groupe a le nombre de mots requis, une personne du groupe court vers

l'adulte pour donner ses réponses. Si plus d'une personne arrive, elles se placent une derrière l'autre pour faire vérifier ses réponses. Le premier groupe à obtenir les bonnes réponses obtient un point. Continuez ainsi pour la durée du temps prescrit.

## Bananagrams



*Emily Johnson. Using Bananagrams to Build Language Skills*

### Créer des mots

**Niveau :** primaire, moyen

**Nombre de joueurs :** équipes de deux

**Durée :** 5 à 10 minutes

**Matériel :** tuiles de lettres

**Objectif :** créer des mots selon le thème à l'étude

**Déroulement :** Divisez les tuiles également parmi les équipes. Annoncez le sujet. Les élèves doivent former des mots qui se rapportent au sujet. Les mots peuvent se connecter (comme des mots croisés) ou pas.

### C'est moi l'espion

**Niveau :** primaire

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Durée :** 5 à 10 minutes

**Objectif :** deviner le mot le plus rapidement possible en entendant les phonèmes exprimés un à un

**Déroulement :** Choisissez un objet dans la pièce. Ensuite, commencez à former le mot une lettre à la fois et en prononçant les sons jusqu'à ce que quelqu'un le devine. C'est au tour de celui qui a deviné le mot de devenir l'espion, de choisir un objet et de faire deviner les autres. (Oui, c'est bien ça.)



## **J'ai combien de syllabes**

**Niveau :** 7 ans et plus

**Nombre de joueurs :** 4 groupes de 2 élèves

**Durée :** 5 à 10 minutes

**Matériel :** tuiles de lettres

**Objectif :** Découper les syllabes d'un mot

**Déroulement :** Étalez les tuiles au centre. Chaque groupe prend 21 tuiles et écrit un mot. Un enfant dit le mot et l'autre sépare les tuiles pour montrer les syllabes. Invitez les groupes à créer d'autres mots avec les tuiles de ce mot.

**Variante :** Créez des mots avec le plus de syllabes possible.

## **Révision du vocabulaire**

**Niveau :** 6 ans et plus

**Nombre de joueurs :** équipes de 3 joueurs

**Durée :** 5 à 10 minutes

**Matériel :**

- tuiles de lettres Bananagram ;
- sonnette ;
- liste de vocabulaire.

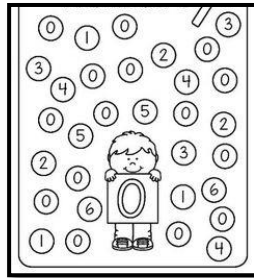
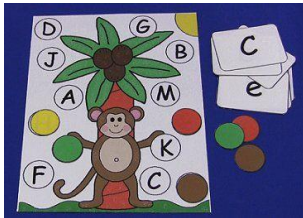
**Objectif :** épeler un mot de la liste

**Déroulement :** Étalez les tuiles sur une table ou sur le sol à un bout de la pièce. Les équipes sont à l'autre bout de la pièce. Annoncez un mot de la liste de vocabulaire. Au signal (sonnette), un membre de chaque équipe court et prend une lettre nécessaire pour former le mot annoncé, puis c'est au tour d'un autre membre d'aller chercher une autre lettre, et ainsi de suite. Dès qu'une équipe a terminé, elle doit s'asseoir. Quand toutes les équipes ont terminé, recommencez avec un autre mot.

## Compteurs ou jetons de couleur



## Dictée des lettres ou des nombres



**Niveau :** préscolaire, première année

**Nombre de joueurs :** illimité en autant que chacun ait une fiche

**Durée :** 10 minutes

**Matériel :**

- fiche de lettres de l'alphabet ou de nombres préparée d'avance ;
- petits cartons sur lesquels vous aurez écrit les lettres ou les nombres de 1 à 10 ;
- jetons.

**Objectif :** réviser les lettres ou les nombres

**Déroulement :** Regroupez les cartons dans un paquet. Une personne pige un carton et nomme la lettre ou le nombre. Les joueurs doivent placer un jeton sur ce qui a été nommé.

## Combien en as-tu ?



**Niveau :** préparatoire

**Nombre de joueurs :** 2

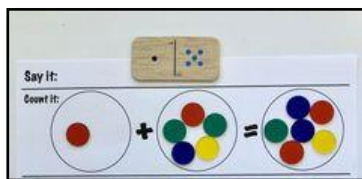
**Durée :** 5 à 10 minutes

**Matériel :** jetons dans un contenant ouvert et 2 dés

**Objectif :** reconnaître la valeur des nombres

**Déroulement :** Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le plus petit nombre commence le jeu. Le premier joueur lance son dé et doit placer devant lui le nombre de jetons indiqué sur le dé. Le deuxième joueur lance un dé et place devant lui le nombre de jetons indiqué sur le dé. Celui qui a obtenu le nombre le plus élevé ramasse tous les jetons. Continuer ainsi pour le temps prévu. Celui qui a obtenu le plus de jetons gagne.

## Additions



$$1 + 5 = 6$$

**Niveau :** jardin d'enfants et première année

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Durée :** 5 à 10 minutes

**Matériel :** contenant de jetons et deux dés pour chaque joueur

**Objectif :** utiliser le vocabulaire approprié pour chaque opération

**Déroulement :** À tour de rôle, les enfants lancent deux dés et illustrent une opération au moyen des jetons et lisent l'opération.

**Variante :** Écrire l'opération.

## Roule-toi un nombre



**Niveau :** jardin d'enfants, première année

**Nombre de joueurs :** 2 à 3

**Durée :** 5 à 10 minutes

**Matériel :** jetons et 2 dés

**Objectif :** Trouver différentes façons d'obtenir le même nombre

**Déroulement :** Le joueur qui a les cheveux les plus courts commence. Il lance les dés. Il doit ensuite utiliser les jetons pour illustrer différentes façons d'obtenir ce nombre. Par exemple, s'il obtient un sept, il peut placer les jetons pour illustrer  $6 + 1 = 7$  et  $5 + 2 = 7$  et ainsi de suite. Ensuite, il écrit ces phrases mathématiques sur une feuille et, pendant ce temps, c'est au tour du joueur suivant de faire l'exercice.

## Jeux de dés



### Pige une carte



**Niveau :** primaire, moyen

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Durée :** 5 à 10 minutes

**Matériel :**

- cartes d'images ou de vocabulaire à l'étude ;
- 1 dé ;
- 1 bloc-notes pour additionner les points accumulés des joueurs.

**Objectifs :**

- employer le vocabulaire quotidien, par exemple, les animaux domestiques, les animaux de la ferme, les vêtements, les lieux familiers, l'environnement, ou les matières étudiées en classe ;
- rédiger des phrases déclaratives, interrogatives ou négatives.

**Déroulement :** Placez les cartes d'images ou de mots face vers le bas. Une personne pige une carte et doit faire une phrase avec le mot. Si la phrase est correcte, le joueur lance le dé et récolte le nombre de points affichés sur le dé. Chacun joue à son tour.

**Variantes :** En équipes de 2 personnes, avec 1, 2 ou 3 mots de vocabulaire :

- o inventer une histoire farfelue ;
- o composer une rime ou une chanson sur un air connu ;
- o créer une devinette ;
- o mimer une saynète.

## **J'apprends à te connaître**

**Niveau :** préparatoire, primaire, moyen

**Nombre de joueurs :** groupes de 4

**Durée :** 10 à 15 minutes

**Objectif :** apprendre à se connaître

**Déroulement :** Distribuez un dé par groupe de 4 joueurs. Un joueur lance le dé et complète la phrase qui correspond au nombre obtenu.

1 - J'aime manger

2 - Je peux

3 - Je suis capable de

4 - J'aime jouer avec

5 - Mon animal préféré

6 - Ça me fait rire quand

## **Se raconter**

**Nombre de joueurs :** 1 à 3







**Niveau :** Préparatoire, primaire, moyen

**Durée :** 10 à 20 minutes

**Matériel :** 1 dé

**Objectif :** s'exprimer à partir de ses intérêts, de son vécu

**Déroulement :** À tour de rôle, chacun lance le dé et répond à l'énoncé qui correspond au nombre obtenu.

	<b>1</b> Nomme une chose amusante que tu aimerais bien faire encore.
	<b>2</b> Nomme deux de tes émissions ou films préférés ?
	<b>3</b> Énumère trois choses dont tu es fier.
	<b>4</b> Si tu gagnais un million de dollars, nomme quatre choses que tu ferais avec.
	<b>5</b> Nomme tes cinq aliments préférés.
	<b>6</b> Dis-nous six endroits que tu aimerais visiter.

### Se raconter

**Nombre de joueurs :** 1 à 4

**Niveau :** moyen

**Durée :** 15 à 20 minutes







**Matériel :**

- crayons de couleur ou marqueurs ;
- feuilles pour dessiner ;
- 1 dé.

**Objectifs :**

- illustrer une histoire, puis la raconter de façon créative ;
- trouver une façon de résoudre un problème ;
- parler, écouter et s'ajuster aux surprises.

**Déroulement :** Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Chacun doit dessiner le(s) objet(s) indiqué(s) ci-dessous en fonction du nombre obtenu. Chacun lance le dé 5 autres fois, et doit à chaque fois ajouter d'autres éléments à son dessin. Quand tout le monde a lancé un total de 6 fois et que leur dessin est terminé, chacun peut maintenant raconter son histoire.

						
<b>Premier tour</b>	Ciel nuageux	Ciel ensoleillé	Ciel partiellement nuageux	Pluie	Arc-en-ciel	Étoiles
<b>Deuxième tour</b>	Colline	Vagues	Forêt	Terrain plat	Montagnes	Lac
<b>Troisième tour</b>	Pelouse	Rochers	Hiver	Verdure	Chemin de campagne	Pavé
<b>Quatrième tour</b>	Sapin	Pin	Palmier	Cactus	Arbre feuillu	Arbre en hiver
<b>Cinquième tour</b>	Tulipe	Fleurs au choix	Marguerite	Fleurs variées	Jonquille	Pissenlits
<b>Sixième tour</b>	Avion	Maison	Auto	Train	Bateau	Ville

### Histoire surprise

**Niveau :** primaire, moyen

**Nombre de joueurs :** 2 à 6







**Durée :** 10 à 20 minutes

**Matériel :** 1 dé







**Objectif :** s'amuser avec son imaginaire

**Déroulement :** L'activité peut se dérouler individuellement ou en groupes de deux pour s'entraider.  
L'enfant ou l'équipe lance le dé 3 fois pour obtenir un personnage, un lieu et une situation de l'une des 2 listes ci-dessous, et doit raconter une histoire. Donnez aux enfants 1 à 2 minutes pour se préparer. Les enfants peuvent présenter leurs histoires oralement, ou les illustrer ou les écrire, ou les deux.

## À l'école

						
<b>Personnages</b>	Un enfant	La direction	La secrétaire	Le suppléant	L'enseignant	Un parent
<b>Lieux</b>	Le corridor	La cour d'école	La salle de classe	Le gymnase	La bibliothèque	Les toilettes
<b>Situations</b>	Une souris est trouvée.	Une panne d'électricité	Une fenêtre est cassée et il pleut.	Une tornade	Une tempête de neige	Les autobus sont annulés.

## Conte de fées

						
<b>Personnages</b>	Un monstre	Une sorcière	Un prince	Un ours grognon	Un dragon	Une reine
<b>Lieux</b>	Une caverne très sombre	Une forêt magique	Une maison hantée	Un désert	Une mer en furie	Une île déserte
<b>Situations</b>	Un accident	Un mauvais sort	Une perte de mémoire	A avalé du poison.	Est perdu.	Est séparé de ses amis.



## **Prendre position**

**Niveau :** primaire, moyen

**Nombre de joueurs :** 2 à 4







**Durée :** 5 à 10 minutes

**Matériel :** 1 dé

**Objectif :** répondre à une question et prendre une position

**Déroulement :** Déterminez au préalable le sujet qui sera discuté, tels un incident, une nouvelle d'actualité ou autre.  
Une personne lance le dé et doit répondre à la question qui correspond au nombre obtenu (voir ci-dessous).  
Par exemple, si le sujet est une bataille, l'élève lance le dé et obtient un 2. Il doit alors expliquer quand l'incident a eu lieu. « J'ai vu une bataille hier après l'école.  
Un autre élève lance le dé, répète ce que l'élève précédent a dit et répond à une nouvelle question. Une fois que l'histoire a au moins quatre questions répondues, chacun peut prendre une position face à cette histoire.

Déterminez au préalable le sujet qui sera discuté, tels un incident, une nouvelle d'actualité ou autre.  
Une personne lance le dé et doit répondre à la question qui correspond au nombre obtenu (voir ci-dessous).  
Par exemple, si le sujet est une bataille, l'élève lance le dé et obtient un 2. Il doit alors expliquer-quand l'incident a eu lieu. « J'ai vu une bataille hier après l'école.  
Un autre élève lance le dé, répète ce que l'élève précédent a dit et répond à une nouvelle question. Une fois que l'histoire a au moins quatre questions répondues, chacun peut prendre une position face à cette histoire.

	<b>1</b> Où ?
	<b>2</b> Quand ?
	<b>3</b> Qui ?
	<b>4</b> Quoi ?
	<b>5</b> Comment ?
	<b>6</b> Pourquoi ?

**Prends la parole**

**Niveau :** moyen







**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Durée :** 15 à 20 minutes

**Matériel :** 1 dé

**Objectif :** prendre la parole selon une intention

**Déroulement :** Créez des équipes de deux. Une personne dans chaque équipe lance le dé pour savoir quel sera le scénario à présenter. Donnez aux enfants 3 ou 4 minutes pour se préparer. Chaque équipe a deux minutes pour faire sa présentation.

	<b>1</b> Préparer une annonce publicitaire.
	<b>2</b> À titre de journaliste, préparer une entrevue.
	<b>3</b> Raconter une histoire.
	<b>4</b> Choisir un sujet et animer un débat (pour et contre).
	<b>5</b> Préparer un reportage d'un personnage populaire.
	<b>6</b> Expliquer son passe-temps préféré.

### Allons plus loin

**Nombre de joueurs :** 3 à 9







**Niveau :** moyen

**Durée :** 15 à 20 minutes

**Matériel :** 1 dé

**Objectif :** approfondir un sujet à l'étude

**Déroulement :** Déterminez au préalable quel sujet discuter. Par exemple, une règle de grammaire, un fait scientifique, une découverte, une tradition familiale, une communauté au Canada, une région géographique du Canada, une innovation technologique, l'impact humain sur l'environnement. Chacun joueur lance le dé et celui qui obtient le plus petit nombre commence le jeu.

	<b>1</b> Définir _____.
	<b>2</b> Expliquer _____.
	<b>3</b> Nommer _____.
	<b>4</b> Décrire _____.
	<b>5</b> Ressortir l'élément le plus intéressant et dire pourquoi.
	<b>6</b> J'ai appris _____.

### C'est parti, bouge avec moi

**Niveau :** préparatoire, primaire







**Nombre de joueurs :** illimité

**Durée :** 5 minutes ou +

**Matériel :** 1 dé

**Objectif :** participer à une activité de transition, se dégourdir

**Déroulement :** Lors d'une transition, lorsqu'il y a un moment d'attente, ou entre deux activités, demandez à un élève de lancer le dé et de faire l'activité qui correspond au nombre obtenu. Vous pouvez inviter les autres à faire comme lui.

	<b>1</b> Chante tête, épaule, genoux, orteil, 1 fois.
	<b>2</b> Tourne en rond 2 fois, les bras en l'air et les yeux fermés.
	<b>3</b> Étire-toi et respire profondément 3 fois.
	<b>4</b> Sautille sur un pied 4 fois.
	<b>5</b> Tiens-toi sur un pied pendant 5 secondes.
	<b>6</b> Touche-toi les orteils 6 fois.

### Roule une émotion

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Niveau :** Primaire, moyen

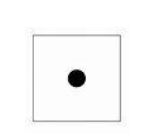
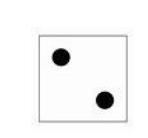
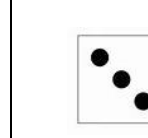
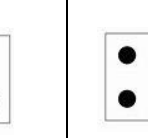
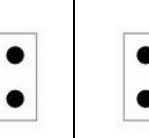
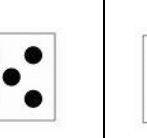
**Durée :** 5 à 10 minutes

**Matériel :** - un livre intéressant dans lequel chacun lira une phrase ou un paragraphe à tour de rôle.

**Objectif :** lire avec expression

**Déroulement :** Assignez une phrase ou un paragraphe à chaque élève. Chaque personne lance le dé et aura à lire le texte avec l'émotion prescrite par le dé. Donnez leur le temps de se pratiquer à lire ce qui a été assigné. Pour obtenir plus de fluidité répéter la lecture à nouveau.

### Fiche 1

					
<b>Timide</b>	<b>Fâché</b>	<b>Comique</b>	<b>Content</b>	<b>Peur</b>	<b>Triste</b>