

PING PONG

Temps: 15-20 minutes

Matériel:

- des cartons réponses;
- une liste de questions.



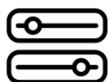
Created by Olena Panasovska
from Noun Project

Préparation

Composer une liste d'environ trente questions/ réponses sur une notion que vous voulez travailler avec vos élèves. Préparer les cartons réponses pour chaque équipe. Sur chacun, inscrire seulement les réponses (une réponse par carton) et le nom de l'équipe (PING, PONG, PANG ou PUNG- selon vos besoins). Les cartons réponses sont les mêmes pour toutes les équipes. Par exemple, pour un jeu sur les classes de mots, les cartons réponses sont : nom, adjectif, verbe, pronom, adverbe, préposition, coordonnant et déterminant.

Déroulement

1. Diviser la classe en deux, trois ou quatre équipes (selon le nombre de réponses).
2. Remettre un petit carton à chaque élève (PING, PONG, PANG ou PUNG).
3. Expliquer aux élèves que vous allez lire une question. L'élève qui a la bonne réponse entre ses mains doit se lever, dire le nom de son équipe et donner la réponse. Si la réponse est exacte, on donne un point à l'équipe. Si la réponse est inexacte, les autres équipes ont le droit de réplique.
4. L'équipe gagnante est celle avec le plus de points.



Created by Jonathan
from Noun Project

Variantes

- Parfois, il est préférable de faire quatre équipes lorsque nous n'avons pas beaucoup de choix de réponses (ex. : les classes de mots).
- Le jeu peut se dérouler avec les élèves à leur place ou en regroupant les élèves selon leurs équipes.



Created by Alan Peltier Bravo
from Noun Project

Suggestions de contenu en FLS

Notions de grammaire (les classes de mots, la ponctuation, les mots interrogatifs, les temps verbaux, les terminaisons du féminin et du pluriel, etc.), vocabulaire (définitions, synonymes/antonymes, etc.), compréhension de lecture et culture générale.

EXEMPLE avec les classes de mots

<i>PING</i>	Nom propre
<i>PING</i>	Nom commun
<i>PING</i>	Déterminant défini
<i>PING</i>	Déterminant indéfini
<i>PING</i>	Déterminant possessif
<i>PING</i>	Déterminant démonstratif
<i>PING</i>	Adjectif
<i>PING</i>	Verbe conjugué
<i>PING</i>	Verbe à l'infinitif
<i>PING</i>	Pronom
<i>PING</i>	Adverbe
<i>PING</i>	Coordonnant
<i>PING</i>	Préposition

<i>PONG</i>	Nom propre
<i>PONG</i>	Nom commun
<i>PONG</i>	Déterminant défini
<i>PONG</i>	Déterminant indéfini
<i>PONG</i>	Déterminant possessif
<i>PONG</i>	Déterminant démonstratif
<i>PONG</i>	Adjectif
<i>PONG</i>	Verbe conjugué
<i>PONG</i>	Verbe à l'infinitif
<i>PONG</i>	Pronom
<i>PONG</i>	Adverbe
<i>PONG</i>	Coordonnant
<i>PONG</i>	Préposition

<i>PANG</i>	Nom propre
<i>PANG</i>	Nom commun
<i>PANG</i>	Déterminant défini
<i>PANG</i>	Déterminant indéfini
<i>PANG</i>	Déterminant possessif
<i>PANG</i>	Déterminant démonstratif
<i>PANG</i>	Adjectif
<i>PANG</i>	Verbe conjugué
<i>PANG</i>	Verbe à l'infinitif
<i>PANG</i>	Pronom
<i>PANG</i>	Adverbe
<i>PANG</i>	Coordonnant
<i>PANG</i>	Préposition

<i>PUNG</i>	Nom propre
<i>PUNG</i>	Nom commun
<i>PUNG</i>	Déterminant défini
<i>PUNG</i>	Déterminant indéfini
<i>PUNG</i>	Déterminant possessif
<i>PUNG</i>	Déterminant démonstratif
<i>PUNG</i>	Adjectif
<i>PUNG</i>	Verbe conjugué
<i>PUNG</i>	Verbe à l'infinitif
<i>PUNG</i>	Pronom
<i>PUNG</i>	Adverbe
<i>PUNG</i>	Coordonnant
<i>PUNG</i>	Préposition

PING PONG: les classes de mots

1. Laval : nom propre
2. un : déterminant indéfini
3. croire : verbe à l'infinifif
4. formidable : adjectif
5. soulier : nom commun
6. ai joué : verbe conjugué
7. leurs : déterminant possessif
8. vraiment : adverbe
9. le : déterminant défini
10. lui : pronom
11. ce : déterminant démonstratif
12. mais : coordonnant
13. sur : préposition
14. rideaux : nom commun
15. toujours : adverbe
16. ils : pronom
17. Myriam : nom propre
18. mangeait : verbe conjugué
19. original : adjectif
20. soupîrer : verbe à l'infinifif
21. une : déterminant indéfini
22. l' : déterminant défini

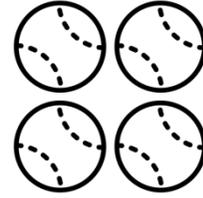
23. cette : déterminant démonstratif
24. Jacob : nom propre
25. à : préposition
26. ton : déterminant possessif
27. merveilleux : adjectif
28. ou : coordonnant
29. je : pronom
30. de : préposition
31. courage : nom commun
32. ira : verbe conjugué
33. des : déterminant indéfini
34. gentiment : adverbe
35. remord : nom commun
36. les : déterminant défini
37. raisonnable : adjectif
38. et : coordonnant
39. on : pronom
40. la : déterminant défini
41. courir : verbe à l'infinitif
42. Cameroun : nom propre
43. revenir : verbe à l'infinitif
44. ses : déterminant possessif
45. ces : déterminant démonstratif
46. doucement : adverbe

LES BALLES MUSICALES

Temps: 20-30 minutes

Matériel:

- environ 50 balles de tennis avec une lettre sur chacune des balles;
- de la musique;
- un chronomètre;
- une feuille de jeu et un crayon par équipe.



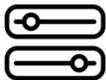
Created by Made by Made from Noun Project

Préparation

Acheter les balles de tennis et écrire une lettre de l'alphabet sur chacune. S'assurer qu'il y ait assez de voyelles et les consonnes qui souvent utilisées (ex.: l, r, s, etc.). Au besoin, bouger les bureaux pour que les élèves puissent circuler librement.

Déroulement

1. Former des équipes (minimum 5-6 personnes par équipe) et remettre à chaque élève une ou deux balles de tennis.
2. Expliquer aux élèves qu'ils devront circuler dans la classe et se lancer les balles de tennis entre eux.
3. Lorsque la musique arrête, les élèves doivent retourner avec les membres de leur équipe, écrire toutes les lettres qu'ils ont entre les mains sur leur feuille de jeu et essayer de trouver le plus de mots avec ces lettres.
4. Après environ 4-5 minutes, corriger avec les élèves en donnant des points pour chaque bonne réponse. Recommencer le jeu en ajoutant des variantes au besoin.



Created by Antonette from Noun Project

Variantes

Au lieu de lancer les balles dans la classe, les élèves peuvent s'asseoir en cercle et faire circuler les balles sans les lancer.

Au lieu de trouver des mots avec les lettres données: placer les lettres en ordre alphabétique, séparer les voyelles des consonnes, trouver un mot qui commence avec chacune des lettres pigées selon un thème donné (ex.: les animaux, la nourriture, etc.) et bien plus!

Ne pas hésiter à demander aux élèves d'utiliser les différents outils en classe: dictionnaires, Antidote, albums, etc.



Created by Jean-Fabien Brousseau from Noun Project

Suggestions de contenu en FLS

Le vocabulaire, l'orthographe, l'utilisation de ressources, etc.

ROULE TA BOULE

Temps: 20-25 minutes

Matériel:

- des gouttières coupées pour faire 8 morceaux de longueurs différentes ou non);
- 8 balles identifiées avec les lettres A, B, C et D;
- 2 seaux;
- une liste des questions et des choix de réponses A,B,C et D.



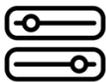
Created by karthi from Noun Project

Préparation

Rassembler et préparer tout le matériel nécessaire (gouttières, seaux et balles). Préparer une liste de questions à choix de réponses sur une notion de grammaire ciblée sur des cartons ou sur un PowerPoint. S'assurer d'avoir assez d'espace pour jouer avec les élèves (ex. : déplacer les bureaux ou réserver le gymnase).

Déroulement

1. Former deux grandes équipes et diviser ces deux grands groupes en petites équipes de trois ou quatre élèves.
2. Demander à deux équipes opposées de se présenter sur la ligne de départ avec chacun un morceau de gouttière entre les mains ainsi que les balles A, B, C et D.
3. Afficher une question avec les choix de réponses au tableau.
4. Après s'être consultés, les élèves doivent choisir la bonne réponse parmi toutes les balles et faire rouler cette balle en utilisant les gouttières comme une course à relai jusqu'au seau qui a été placé quelques mètres plus loin.
5. Attention! Les élèves n'ont jamais le droit de toucher la balle avec leurs mains, de marcher lorsqu'ils ont la balle avec eux ou d'échapper la balle. S'ils ne respectent pas l'un de ces trois règlements, ils doivent recommencer à la ligne de départ. Si les élèves ont la mauvaise réponse, ils doivent aussi recommencer au début.
6. Donner le point à l'équipe qui a réussi à mettre la bonne réponse dans le seau en premier.



Variantes

Comme activité d'interaction, vous pouvez demander aux élèves de discuter en petits groupes afin de créer les règles du jeu.

Created by Jody from Noun Project



Suggestions de contenu en FLS

Les stratégies de lecture, la conjugaison, la francophonie, les types de phrases, la ponctuation, les synonymes/antonymes, les registres de langue, les définitions, etc.

Created by Jessy from Noun Project

LE RELAI-FRISBEE

Temps: 20-25 minutes

Matériel:

- une vingtaine d'assiettes de plastique (deux couleurs différentes: une pour chaque équipe);
- des étiquettes à fixer à l'intérieur des assiettes avec les choix de réponses;
- une liste des questions.

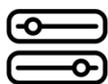


Préparation

Choisir une notion de grammaire ou de vocabulaire et composer une liste de questions sur ce sujet. Écrire les choix de réponses sur des étiquettes (x2) et les fixer sur les assiettes. S'assurer d'avoir assez d'espace pour jouer avec les élèves (ex. : déplacer les bureaux ou réserver le gymnase). Tracer une ligne de départ et une ligne d'arrivée pour chacune des équipes. Placer les assiettes près de la ligne d'arrivée en s'assurant de bien cacher les réponses.

Déroulement

1. Former deux équipes.
2. Demander à quelques élèves de chacune des équipes de se positionner à la ligne de départ.
3. Lire une première question.
4. Après la lecture de la question, un élève de chaque équipe doit courir jusqu'à la ligne d'arrivée pour y retourner une assiette. Si la réponse est exacte, l'élève revient avec l'assiette à la ligne de départ. Si la réponse est inexacte, l'élève doit replacer l'assiette, revenir à la ligne de départ et laisser la chance à un autre élève de son équipe d'aller trouver la bonne réponse. La première équipe à trouver la bonne réponse donne un point à son équipe.
5. Conclure le jeu après une dizaine/vingtaine de questions.



Created by Geneviève Ducharme
from Learn Project

Variantes

- Avoir trois ou quatre couleurs d'assiettes différentes pour avoir plus d'équipes;
- Bouger les assiettes pendant le jeu.



Created by Jean-Fabien Brass
from Learn Project

Suggestions de contenu en FLS

La conjugaison; les classes de mots; le vocabulaire, etc.

JEOPARDY

Temps: 30-40 minutes

Matériel:

- 8 tableaux blancs;
- des marqueurs non-permanents;
- un ordinateur et un projecteur;
- un Power Point préparé par l'enseignant.e.



Préparation

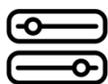
Utiliser un des modèles sur le site suivant :

<https://krauseinnovationcenter.org/lesson-plan-in-a-box-powerpoint-jeopardy-template/>

Dans le PowerPoint, écrire les catégories de questions, les questions et les réponses aux endroits indiqués.

Déroulement

1. Diviser la classe en huit équipes. Remettre à chaque équipe un tableau blanc et un crayon.
2. Demander à une première équipe de choisir une catégorie et un niveau de difficulté de question. Lire la question.
3. Toutes les équipes doivent répondre sur leur tableau blanc. Lorsque la minute est finie, demander aux élèves de lever leur tableau dans les airs et vérifier les réponses.
4. L'équipe qui a choisi la question gagne le nombre de points associés à cette dernière si elle a bien répondu à la question. Si la réponse est inexacte, l'équipe perd ce même nombre de points.
5. Pour les autres équipes, elles gagnent toutes 100 points pour chaque réponse bien répondu. Elles ne perdent toutefois pas de points.
6. Les équipes choisissent les questions à tour de rôle. Le jeu se termine lorsque vous le décidez. L'équipe gagnante est celle avec le plus de points.



Created by Andersson
from Noun Project

Variantes

- Demander qu'un membre différent de l'équipe écrive la réponse pour chaque question.
- Faire des questions surprises à plus de points ou à récompenses privilèges.



Created by Jason Padgett
from Noun Project

Suggestions de contenu en FLS

Révision d'une unité thématique ou d'une notion de grammaire.

DIX

Temps: 10-15 minutes

Matériel: aucun



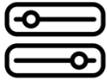
Created by Rohith M S
from Noun Project

Préparation

Aucune préparation n'est requise pour ce jeu.

Déroulement

1. Demander aux élèves de former un grand cercle.
2. Expliquer aux élèves qu'ils devront compter d'un à dix (ou plus selon vos groupes). Les élèves ont le choix de dire un chiffre ou deux à la fois. Attention! Si un élève tombe malheureusement sur le chiffre 10 ou un chiffre d'une autre dizaine (ex.: 20, 30, 40, etc.), il est éliminé.
3. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un élève.



Created by Ludovica
from Noun Project

Variantes

Selon le niveau des élèves, vous pouvez choisir les nombres qui sont à l'étude. Les élèves doivent éviter de dire le chiffre dix ou une autre dizaine afin de rester dans le jeu.



Created by Juan Pablo Bravo
from Noun Project

Suggestions de contenu en FLS

Les nombres.

BUZZ

Temps: 15-20 minutes

Matériel:

- Une liste de mots de vocabulaire à l'étude.

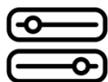


Préparation

Aucune préparation n'est requise pour ce jeu.

Déroulement

- 1- Demander aux élèves de former un grand cercle dans la classe.
- 2- Donner aux élèves un mot à épeler.
- 3- Un premier élève commence. Il dit la première lettre du mot. L'élève suivant doit donner la deuxième lettre du mot et ainsi de suite. Lorsque le mot a été épelé au complet, les deux élèves qui suivent dans le cercle doivent être rapides et dire le mot *Buzz!* Le premier élève entre les deux à dire ce mot reste dans le jeu alors que l'autre est éliminé.
- 4- Le jeu se termine lorsqu'il ne reste que deux élèves dans le centre et qu'un d'entre eux sort vainqueur du jeu.



Variantes

L'enseignant peut choisir d'éliminer ou non les élèves lorsqu'ils font une erreur en épelant le mot.

Created by Anthony
from Hour Project



Suggestions de contenu en FLS

Les mots de vocabulaire à l'étude.

Created by Jean-Fabrice Bravo
from Hour Project

TÉLÉPATHE

Temps: 10-15 minutes

Matériel:

- un tableau;
- une craie.



Created by Gregor Cresnar from Noun Project

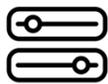
Préparation

Dessiner un tableau de 4 colonnes et de 4 rangées sur un tableau. Choisir et inscrire le contenu des cases de chacune des colonnes.

- Dans la colonne 1, inscrire 4 groupes sujets de la même personne (ex. : 3e p.p.) selon un thème choisi.
- Dans la colonne 2, choisir et inscrire un verbe conjugué selon les groupes sujets choisis.
- Dans la colonne 3, choisir et inscrire des compléments du verbe.
- Dans la colonne 4, choisir et inscrire des compléments de phrase.

Déroulement

1. Choisir un groupe de mots dans chaque colonne pour composer une phrase secrète. Écrire cette phrase sur une feuille.
2. Expliquer aux élèves qu'ils devront lire dans vos pensées et essayer de découvrir cette phrase secrète. Aucune prise de note n'est permise.
3. Chaque fois qu'un élève donne une réponse, indiquer le nombre de groupes de mots corrects dans la phrase secrète, sans toutefois les nommer.
4. L'élève qui trouvera tous les mots corrects de la phrase secrète gagne le jeu.



Created by Andriana from Noun Project

Variantes

Préparer des tableaux en format numérique, ajouter de la complexité aux phrases, choisir un participant pour mener le jeu.



Created by Juan Pablo Bravo from Noun Project

Suggestions de contenu en FLS

Les groupes de mots, le vocabulaire, la conjugaison, les groupes syntaxiques, les expressions figées.

TOUR DU MONDE

Temps: 10-15 minutes

Matériel:

- des cartes de jeu préparées au préalable;
- un chronomètre.

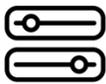


Préparation

Choisir une notion de grammaire ou de vocabulaire et composer une liste de trente questions/réponses sur le sujet. Coller la réponse à une question au recto d'un petit carton et la question suivante au verso de ce même carton. **Attention! L'ordre est important.** Par exemple, sur un petit carton, on retrouverait la réponse de la question numéro 15 et la question numéro 16. Poursuivre ainsi jusqu'à ce que les trente questions et réponses soient collées. La réponse de la question numéro 30 se trouvera sur le même carton que la question numéro 1.

Déroulement

1. Remettre à chaque élève un petit carton. Sur chacun, il y a une réponse et une question. S'assurer que les élèves comprennent ce qui est écrit sur leur carton.
2. Choisir un premier élève qui lira la question écrite sur son carton.
3. L'élève qui a la réponse à la question posée doit répondre avec une phrase complète et poser sa question.
4. Continuer ainsi à répondre aux questions et à en poser de nouvelles jusqu'à ce qu'on revienne au premier élève. On aura fait le TOUR DU MONDE.
5. Les élèves aiment bien lorsqu'on chronomètre l'activité. Ils essaient de s'améliorer d'une fois à l'autre. On peut aussi faire une compétition amicale entre les différents groupes.



Variantes

- Pour les élèves qui ne savent pas lire, vous pouvez faire ce jeu avec des images.
- S'il y a moins d'élèves que de cartes, donner plus de cartes aux élèves.



Suggestions de contenu en FLS

Les notions de grammaire (la conjugaison des verbes, les prépositions, la négation, etc.), le vocabulaire (la météo, les métiers, la nourriture, les vêtements, etc.), les sons, l'alphabet, les chiffres, etc.

LES TAPETTES À MOUCHES

Temps: 10-15 minutes

Matériel:

- un tableau;
- un crayon ou une craie;
- la liste des questions et des choix de réponses (à l'ordinateur ou sur papier);
- deux tapettes à mouches.



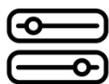
Created by Lorie Shauli
from Noun Project

Préparation

Choisir une notion de grammaire ou de vocabulaire. Préparer une liste de questions et de réponses sur le sujet. Séparer le tableau en deux. Écrire le choix des réponses sur les deux côtés du tableau. Les deux côtés doivent être identiques.

Déroulement

1. Séparer le groupe en deux et demander à quelques élèves de chaque équipe de se placer en rang devant le tableau.
2. Remettre à la première personne de chaque équipe une tapette à mouches.
3. Lire une question. Le premier élève à taper sur la bonne réponse donne un point à son équipe. Attention! Si l'élève n'a pas la bonne réponse ou tape à plus d'un endroit, le droit de réplique est accordé à l'équipe adverse.



Created by Juhanna
from Noun Project

Variantes

- Avec une classe de plus de 22 élèves, jouer avec plus d'un tableau et demander à un élève de vous aider.
- Coller des images au tableau si les élèves ne savent pas lire.



Created by Juan Pablo Strano
from Noun Project

Suggestions de contenu en FLS

Les mots de vocabulaire et leur définition; les terminaisons du féminin et du pluriel; la conjugaison, etc.



KAHOOT

Temps: 20-30 minutes

Matériel:

- des ordinateurs, des tablettes ou des cellulaires (un par personne ou un par équipe de 4);
- un projecteur.



Préparation

Aller sur le site <https://kahoot.com> et créer un compte si cela n'est pas déjà fait. Choisir un jeu-questionnaire qui est déjà fait ou créer un jeu-questionnaire selon les besoins des élèves.

Déroulement

1. Remettre à chaque élève ou équipe un ordinateur, une tablette ou un cellulaire.
2. Demander aux élèves d'aller sur le site <https://kahoot.it>. Ils doivent entrer le numéro de jeu (PIN NUMBER) et leur surnom. *Le numéro de jeu apparaîtra à l'écran une fois que vous aurez lancé le jeu sur votre propre ordinateur.
3. Commencer le jeu une fois que tout le monde est inscrit.
4. L'objectif est de répondre correctement aux questions le plus rapidement possible.



Suggestions de contenu en FLS

Révision d'une notion de grammaire (conjugaison, classes de mots, ponctuation), vocabulaire, sons, culture générale, compréhension de lecture, etc.

Created by Juan Pablo Bravo from Noun Project

DES JEUX D'INTERACTION

NI OUI NI NON

Après avoir remis une épingle à linge à chaque élève, l'enseignant donne un sujet de discussion aux élèves. Ces derniers se lèvent et parlent avec leurs camarades. L'objectif est de ne pas prononcer « oui » ou « non » pendant la conversation. Si on le fait, on doit remettre notre épingle à linge à la personne avec laquelle on parlait. Puis, on doit continuer à parler avec les autres dans le but de leur voler leurs épingles.

DEVINE À QUOI JE PENSE

Un élève pige une carte sur laquelle un mot est écrit. D'autres élèves doivent ensuite poser des questions pour essayer de deviner ce qu'il y a sur le carton. L'élève qui devine la réponse est le prochain à venir piger une carte à l'avant. Ce jeu peut aussi se jouer en petites équipes.

TABOO

Un élève pige une carte sur laquelle un mot est écrit. Il doit ensuite essayer de faire deviner ce mot au reste de la classe sans toutefois le prononcer lui-même. L'élève qui devine la réponse est le prochain à venir piger une carte à l'avant. Ce jeu peut aussi se jouer en petites équipes.

QUI SUIS-JE?

Les élèves sont en équipe de deux et reçoivent une planche de jeu avec des personnages. Tous deux choisissent chacun un bonhomme secrètement, puis doivent poser des questions à leur partenaire pour tenter de deviner qui a été choisi. Il existe de nombreux sites en ligne qui offrent des fiches à imprimer gratuitement. Aussi, on peut découper des personnes dans des magazines et les coller sur un carton. Finalement, on pourrait apporter des costumes en classe et jouer à ce jeu avec les élèves comme personnages.

INVENTE-MOI UNE HISTOIRE

Tous les joueurs reçoivent une ou plusieurs cartes avec des images. À tour de rôle, chaque personne doit contribuer à l'histoire racontée par tout le groupe en utilisant ses images. Si l'élève ne peut pas contribuer à l'histoire, il ou elle pige une carte. Le premier élève qui termine ses cartes est le vainqueur.

EXPLIQUE-MOI TON DESSIN

Les élèves sont en équipe de deux. Ils sont assis dos à dos. Un élève a entre ses mains un dessin préparé par l'enseignant, alors que l'autre a une feuille de papier blanche et des crayons de couleur. L'élève avec le dessin doit décrire à son camarade le dessin de façon très précise. À la fin de l'exercice, les deux élèves doivent comparer leurs dessins.

BOULETTES

Les élèves doivent écrire sur deux ou trois bouts de papier des mots qui leur viennent en tête. Puis, ils doivent faire de petites boulettes avec leurs morceaux de papier. L'enseignant forme ensuite des groupes de 4 à 6 élèves qu'il divise par la suite en 2 équipes. Le jeu se déroule en trois étapes :

1- Chaque équipe a une minute pour faire deviner le plus de mots écrits dans les boulettes de papier. Elle peut utiliser tous les mots possibles, sauf celui qui est écrit. Les équipes alternent jusqu'à ce que tous les mots aient été découverts. Puis, on passe à l'étape 2.

2- Pour cette étape, on utilise encore les mêmes boulettes de papier. Cette fois-ci, les concurrents ont le droit de ne nommer qu'un seul mot pour faire deviner les mots. Les équipes alternent jusqu'à ce que tous les mots aient été découverts. Puis, on passe à l'étape 3.

3- Finalement, les équipes doivent mimer les mots sur les boulettes de papier. Les équipes alternent jusqu'à ce que tous les mots aient été découverts. À la fin du jeu, on calcule les points accumulés dans les trois étapes pour savoir quelle équipe a gagné.
