

Cinq minutes : pas de panique !

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

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

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

Une lettre de plus

(vocabulaire et orthographe)

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

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

Scattergories

(vocabulaire et orthographe)

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

http://www.carbone-comm.com/boite/cinq_min.html

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

Le sac de sons

(discrimination auditive)

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

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

Grand mot, petits mots

(vocabulaire et orthographe)

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

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

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

Le musée

(créativité artistique)

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

La lettre unique

(vocabulaire et syntaxe)

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

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

Le moulin à paroles

(expression orale et imagination)

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

Le portrait chinois

(expression orale, formuler des questions fermées)

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

Les six adjectifs

(nature des mots et orthographe)

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

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

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

Tête à queue

(vocabulaire et orthographe)

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

d'orthographe et les lettres muettes!
Variante : utiliser la dernière syllabe.

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

Air-terre-mer

(associer des mots à des catégories)

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

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

Le pendu

(vocabulaire et orthographe)

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

Le dessin guidé

(expression orale et coopération)

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

Le baseball

(révision des notions étudiées en classe)

Les élèves écrivent des questions sur les notions abordées en classe et les cotent de 1 à 4 selon le degré de difficulté. Toutes les questions sont ensuite déposées dans une boîte. Pour jouer, on divise le groupe en deux.

L'équipe qui est au champ nomme un lanceur, deux juges, un marqueur et un responsable du temps.

L'autre équipe est composée de frappeurs.

Le lanceur pige une question et la pose au premier frappeur. Si ce dernier répond correctement, il avance de 1, 2, 3 ou 4 buts selon le degré de difficulté de la question. Par contre, si le frappeur ne connaît pas la réponse, il est retiré.

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

Charivari

(vocabulaire et ordre alphabétique)

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

Exemple : heureux = eehruux

7 égal boum!

(mathématiques)

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

Variante : nommer un autre chiffre interdit.

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

Combat de tables

(mathématiques)

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

Les catégories

(vocabulaire, orthographe et coopération)

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

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

Avec deux lettres

(vocabulaire et orthographe)

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

Variante : trouver le mot le plus court.

Le jeu du dictionnaire

(vocabulaire et ordre alphabétique)

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

Rangez-vous!

http://www.carbone-comm.com/boite/cinq_min.html

2000-05-31

(mathématiques)

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

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

Le super quiz

(révision des notions vues en classe)

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

Retour aux
trucs et astuces



vêtements...

Activités 5 minutes

Le sac de sons ^λ (discrimination auditive)

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

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

Grand mot, petits mots ^λ (vocabulaire et orthographe)

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

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

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

Le musée ^λ (créativité artistique)

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

La lettre unique (vocabulaire et syntaxe)

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

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

Le moulin à paroles
http://www.morsedesign.com/boite/cinq_min.html

(*expression orale et imagination*) *

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

Le portrait chinois

(*expression orale, formuler des questions fermées*)

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

Les six adjectifs

(*nature des mots et orthographe*)

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

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

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

Tête à queue

(*vocabulaire et orthographe*)

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

Variante : utiliser la dernière syllabe.

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

Air-terre-mer

*(associer des mots à des catégories) **

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

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

Le pendu

(vocabulaire et orthographe)

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

Le dessin guidé

*(expression orale et coopération) **

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

Le baseball

*(révision des notions étudiées en classe) **

Les élèves écrivent des questions sur les notions abordées en classe et les cotent de 1 à 4 selon le degré de difficulté. Toutes les questions sont ensuite déposées dans une boîte. Pour jouer, on divise le groupe en deux. L'équipe qui est au champ nomme un lanceur, deux juges, un marqueur et un responsable du temps. L'autre équipe est composée de frappeurs.

Le lanceur pose une question et la pose au premier frappeur. Si ce dernier répond correctement, il avance

de 1, 2, 3 ou 4 buts selon le degré de difficulté de la question. Par contre, si le frappeur ne connaît pas la réponse, il est retiré.

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

Charivari

(vocabulaire et ordre alphabétique)

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

Exemple : heureux = eehruux

On peut ajouter des images.

Mots faciles : 4 à 5 lettres

Mots difficiles : 6 à 8 lettres

7 égal boum!

(mathématiques)

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

Variante : nommer un autre chiffre interdit.

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

Combat de tables

(mathématiques)

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

Les catégories

(vocabulaire, orthographe et coopération)

Les élèves sont séparés en deux ou trois équipes. Le meneur du jeu détermine une catégorie spéciale. Au

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

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

Avec deux lettres

(vocabulaire et orthographe)

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

Variante : trouver le mot le plus court.

Le jeu du dictionnaire

(vocabulaire et ordre alphabétique)

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

Rangez-vous!

(mathématiques)

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

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

Le super quiz

(révision des notions vues en classe)

Dans ce jeu, les élèves jouent contre leur enseignant.

http://www.morsedesign.com/boite/cinq_min.html

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

Retour aux
trucs et astuces

Retour au site :

http://www.morsedesign.com/boite/cinq_min.html

99-12-26

Carole Poirier