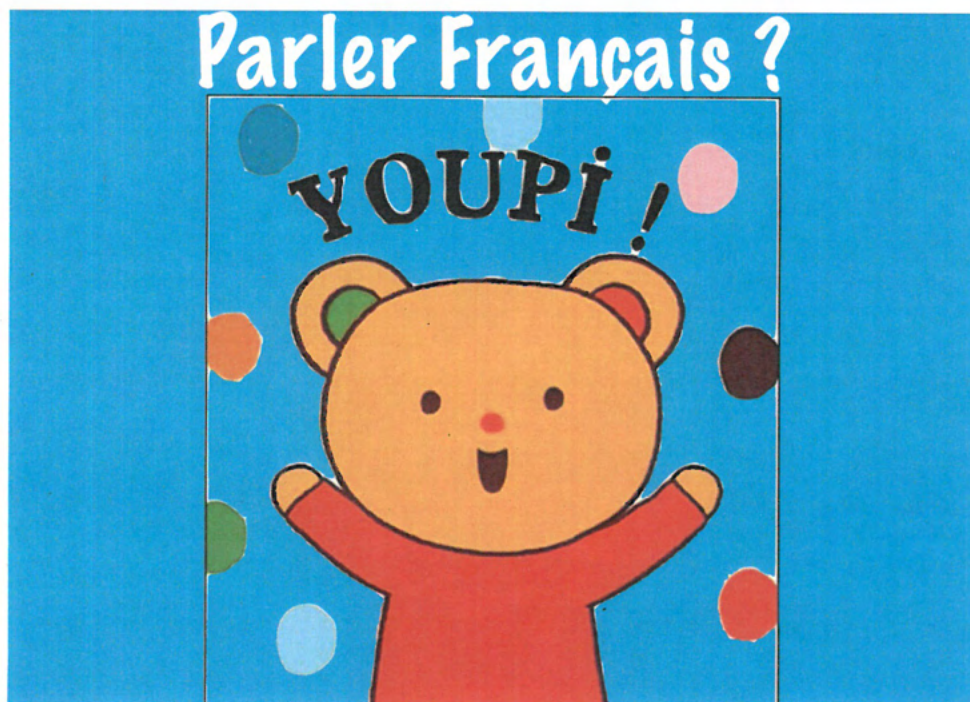


Intégrer des jeux et des activités créatives pour la classe



Le jeu des sigles

Sigle, nom masculin

Suite d'initiales servant à abrégier une suite de mots et dont la prononciation est alphabétique (en épelant) ou syllabique (comme un mot ordinaire).

Les termes RER et OGM sont des sigles épelés.

Les sigles qui se prononcent syllabiquement, comme CAVILAM*, OTAN et OVNI, sont aussi des acronymes.

* Centre d'Approches Vivantes des Langues et des Médias

Et si on
apprenait à
jouer de la
guitare ...



Et si on apprenait à jouer de la guitare...

Les principales parties de la guitare

I. La **Tête** : c'est la partie supérieure de la guitare avec les Mécaniques.

II. Le **Manche** : c'est là que le guitariste pince les cordes avec sa main gauche.

1. Les **Mécaniques** pour l'accorder en tendant ou en détendant les cordes.

2. Le **Sillet** : il permet d'aligner de manière parallèle les cordes sur le manche.

3. Les **Barrettes** : Elles divisent le manche en 20, 22 ou 24 cases

4. Les **Cases** : Chaque case vaut 1/2 ton, certaines sont marquées par des points.

III. La **Caisse** : c'est la partie inférieure qui amplifie les notes.

A. La **Table d'Harmonie** : c'est la pièce en bois qui recouvre tout le dessus de la caisse.

B. Le **Chevalet** : c'est la partie où l'on fixe les cordes sur la guitare.

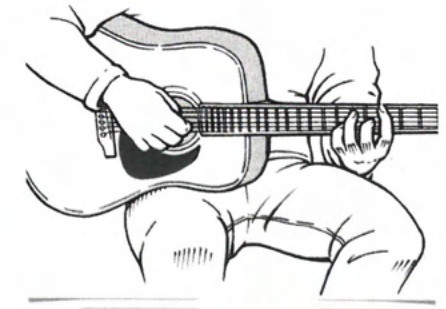
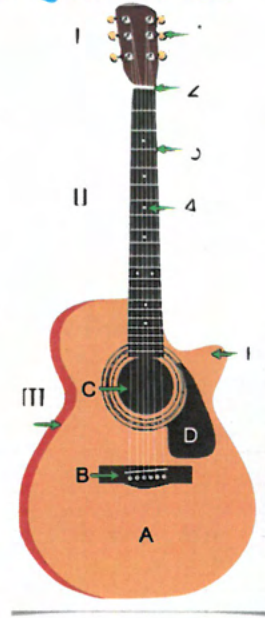
C. La **Rosace** : c'est là que le guitariste gratte les cordes.

D. La **plaque de protection** : elle protège la caisse des rayures.

E. L'**échancreure** : elle facilite l'accès de la main gauche aux aigus.

F. L'**Eclisse** : c'est la partie latérale de la caisse qui en fait le tour.

Quant à la partie du dessous on l'appelle tout simplement le **Dos**.



C'est
en grattant
qu'on apprend
à gratter...



Ils sont fous,
ces Français ! ...

Et si on jouait comme les français...

Le jeu du **Bescherelle** est un jeu conçu pour s'amuser autour des conjugaisons et des pièges de la langue française.

A chaque case, conjuguez un verbe ou répondez à une question de langue française.

Retrouvez 80 cartes conjugaison avec des aides en couleur en lien avec votre Bescherelle, la conjugaison pour tous.

Retrouvez 110 cartes langue française pour vous amuser et vous défier avec vos amis sur l'orthographe, les homonymes, les paronymes, les antonymes, les féminins, les pluriels, les genres, etc...



**Vous avez dit
«jeu» ?**

**Définitions
courantes :**

**Activité récréative obéissant
à certaines règles plus ou
moins strictes.**

Dictionnaire Flammarion, 1963

**Vous avez dit
«jeu» ?**

**Définitions
courantes :**

**Activité de loisir soumise à des
règles conventionnelles, comportant
gagnant(s) et perdant(s) et où
interviennent, de façon variable, les
qualités physiques ou intellectuelles,
l'adresse, l'habileté et le hasard.**

Dictionnaire Larousse

**Vous avez dit
«jeu» ?**

**Définitions
courantes :**

**Activité physique ou mentale purement
gratuite qui n'a, dans la conscience de
celui qui s'y livre, d'autre but que le
plaisir qu'elle procure.**

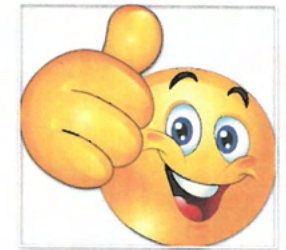
**Activité organisée par un système de
règles définissant un succès et un échec,
un gain et une perte.**

Dictionnaire Petit Robert, 1981

Pourquoi jouer en classe ?

Parce que le jeu a de multiples avantages :

- ✓ **moteurs**
- ✓ **affectifs**
- ✓ **linguistiques**



Quelques impératifs à respecter

Intégrer le jeu dans la séance

Faire en sorte que les règles soient connues de tous

Impliquer tout le monde

La suggestopédie ou l'hypermémoire

Les 3 principes

le plaisir et l'absence de tensions

la globalité c'est-à-dire l'unité du conscient et de l'inconscient

l'interaction suggestive entre le maître et l'élève

Dr Georgi Lozanov (1926 - 2012)

Éducateur et **psychologue** bulgare, il est devenu pendant les années 1970 une figure importante dans le domaine de l'apprentissage accéléré.

Sa théorie, la **suggestopédie**, fait appel à différentes techniques, telles la **respiration** et la **musique**.



LE PLAISIR ET L'ABSENCE DE TENSIONS

Hugh Howse, directeur des programmes d'anglais par radio et télévision à la BBC disait « **Le rire lubrifie l'apprentissage** ».

L'idée qu'il faut être sérieux et ne pas rire pendant les cours est traditionnelle: le travail doit être ennuyeux. C'est bien pour cela que les enfants aiment rarement l'école.

Le rire aide à la mémorisation. On garde en mémoire les moments agréables car **le plaisir fait partie de l'équilibre biologique** (Henri Laborit).



LA GLOBALITE : UNITE DU CONSCIENT ET DE L'INCONSCIENT

Dans l'enseignement traditionnel, on s'adresse seulement au conscient et au rationnel.

La suggestopédie y rajoute les **émotions**, principalement **artistiques**.



INTERACTION SUGGESTIVE



- * La relation entre le professeur et les étudiants est très importante et donc l'attitude de ce dernier va jouer un rôle primordial.

INTERACTION SUGGESTIVE

- * Le professeur doit avoir non seulement les connaissances pédagogiques, les outils pédagogiques et connaître la façon de s'en servir, mais aussi une connaissance approfondie en psychologie et le talent d'instaurer un climat de confiance et des **relations humaines «chaudes», positives**. Faire des cours avec des jeux, des chansons seulement n'est pas de la suggestopédie.



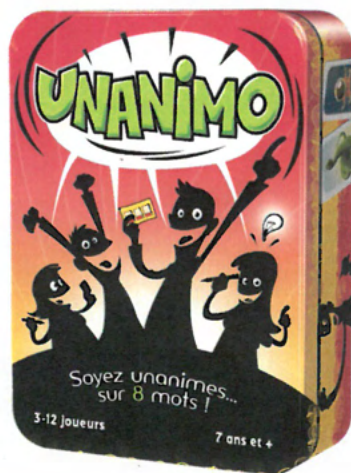
INTERACTION SUGGESTIVE



- * Il faut que le professeur fasse de la suggestion concrète et positive **adaptée à chacune des personnes** présentes dans le groupe. Le cours doit être gratifiant pour chacun.

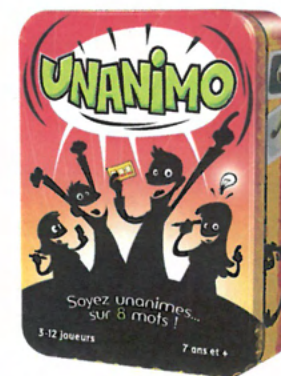
Exemples de jeux

Unanimo



Unanimo

À l'inverse du jeu du bac où il faut trouver des mots originaux, pour gagner à Unanimo, il faut éviter l'originalité et trouver les mots les plus courants, les plus « unanimes ».



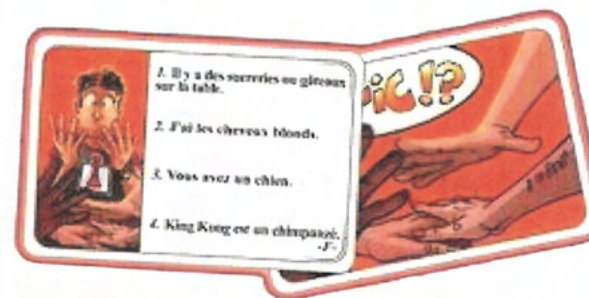
Unanimo

Une carte est posée au centre de la table. Elle comporte une illustration et un mot ou une expression. Tous les joueurs doivent alors secrètement écrire 8 mots ou expressions relatives à cette carte, en essayant de trouver les réponses qui seront les plus fréquentes parmi tous les joueurs.

Il faut se laisser guider par l'imagination, mais sans faire trop original car les mots rapportent un nombre de points équivalent au nombre de joueurs qui les ont cités. Ainsi, un mot cité par trois joueurs rapporte trois points à ceux qui l'ont trouvé.

Exemples de jeux

Déclic



Déclic

En moins d'un quart de seconde, seriez-vous capable de dire si vous êtes une femme ou non, si on est bien mardi aujourd'hui, s'il pleut dehors ? Et bien sûr, sans vous tromper !

Tels sont quelques uns des défis que doivent relever les joueurs...



Déclic

Les joueurs doivent répondre le plus rapidement possible par Vrai ou Faux à des phrases que les joueurs lisent tour à tour.

En fonction de la réponse choisie, chaque joueur doit poser l'une ou l'autre de ses mains sur la cible au centre de la table.

Tous les joueurs, excepté le lecteur de la carte, répondent en même temps. Plus on est rapide, plus on peut marquer de points si la réponse est juste, ou plus on peut en perdre si la réponse est erronée

Exemples de jeux

Speech



Speech

4 modes de jeux

- Questions-Réponses
- Le débat
- Alors raconte !
- Qui dit mieux?



Exemples de jeux

Timeline



Timeline

Le premier joueur choisit l'une de ses cartes. S'il pense que l'événement de sa carte a eu lieu avant celui de la carte initiale, il pose sa carte à gauche de cette dernière. S'il estime que son événement s'est déroulé après, il place sa carte à droite de la carte initiale. La carte du joueur est alors retournée, face date visible.

S'il a raison, elle reste en place. Sinon, il défusse sa carte et doit en piocher une autre pour la remplacer.

Plus il y a de cartes placées, plus il est difficile d'en poser de nouvelles sans se tromper !

Timeline

Placez vos cartes correctement sur la ligne de temps !

Les joueurs reçoivent tous un même nombre de cartes qui représentent différents événements. Au verso de chaque carte est indiquée une date.

Une carte tirée au hasard parmi les cartes restantes est placée au centre de la table face date visible. Elle constitue le point de départ d'une ligne chronologique qui sera peu à peu complétée par les joueurs. nouvelles sans se tromper !

Timeline



Un nouvelle adaptation de Timeline en histoire pour le collège

Ikonikus

Jouer à Ikonikus est très facile :
Un joueur pose une question et
les autres joueurs doivent
choisir parmi leurs cartes celle
qui représente le mieux cette
émotion. Chaque carte
représente une émotion avec de
multiples lectures.



Ikonikus - Comment je me sens...

si je gagne le gros lot de la loterie ?

si mon mobile tombe dans la cuvette des WC ?

quand je surfe sur Internet et tout à coup la connexion s'arrête ?

quand je dois prendre ma douche avec de l'eau glaciale ?

quand je trouve beaucoup d'argent dans un vieux pantalon ?

quand je dois aller d'urgence aux toilettes et que c'est occupé ?

si ma grand-mère m'offre un cadeau que je déteste royalement ?

quand les gens parlent au ciné et m'empêchent de regarder le film ?

quand mon ordinateur refuse de démarrer ?

quand débutent mes vacances ?



Ikonikus

1. Trois cartes sont distribuées à chaque joueur.
2. A chaque tour, un joueur joue le rôle de juge et doit poser une question du genre "Comment me sentirais-je si je gagnais le gros lot de la loterie ? Et si mon mobile tombait dans la cuvette des WC ?"
3. Chaque joueur (sauf le juge) choisit parmi ses cartes celle qui représente mieux cette émotion (une seule carte) et la pose sur la table, face cachée.
4. Mélangez les cartes de sorte que le juge ne puisse savoir de qui est chaque carte.
5. Le juge retourne toutes les cartes et choisit celle qui selon lui représente le mieux cette émotion (et explique pourquoi). Le joueur dont la carte a été choisie obtient un point de victoire (le joueur garde la carte gagnante pour pouvoir compter les points)
6. Tous les joueurs piochent une nouvelle carte à l'exception du juge.
7. Le rôle du juge passe au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).
8. Le premier joueur à obtenir trois points de victoire gagne la partie.

les intelligences multiples

Sophie HOVINGTON est enseignante en classe préscolaire au Québec. Les Intelligences multiples accompagnent les élèves de sa classe dans leurs trouvailles et leurs jeux. Elle propose diverses exploitations et des idées pour mieux comprendre et vivre les Intelligences Multiples au quotidien.

Mot-à-Mot : intelligence verbo-linguistique

Dire un **début de phrase** et demander aux élèves de compléter.

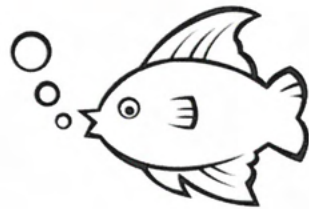
Avoir des **images** ou objets et leurs **initiales**. Inviter les élèves à faire les bonnes associations

Les **Blagues Carambar** :

Les blagues carambar

Pourquoi les poissons ne vont-ils jamais en cours d'anglais ?

Parce qu'ils s'en « fish »



FISH

http://www.mot-d'anglais.com

Les blagues carambar

Comment communiquent les ours ?

Par e-miel !



Les blagues carambar

Que boivent les poules à une soirée ?

Des coqtails



Imagio : intelligence visuo-spatiale

Prendre une série d'images ou photos coupées en deux, les mélanger, tenter de retrouver les paires le plus rapidement possible.

Jeu de la photo-mystère : montrer une partie d'une image et demander à l'élève de trouver l'image cachée

Séparez une feuille de papier en deux

- * D'un côté, dessinez le navire de Christophe Colomb
- * De l'autre côté, écrivez les questions pour lesquelles vous auriez besoin de réponses pour faire le dessin
- * La caravelle avait-elle un ou plusieurs mâts ?
- * Que mangeaient-ils ?
- * Quel genre de voile utilisaient-ils ?

La caravelle de Colomb

* Ou l'art de découvrir ce que l'on ne sait pas...



Mots-Mêlés



PISSENLIT
 COURGETTE
 SALSIFIS
 CHICOREE
 ECHALOTE
 EPINARD
 HARICOT
 CAROTTE
 OSEILLE
 POIVRON
 CRESSON
 POTIRON
 OIGNON
 ENDIVE
 CELERI
 LAITUE
 BLLETTE
 BETTE

NAVET
 RAIS
 SOJA
 CHOU
 POIS
 FEVE
 AIL



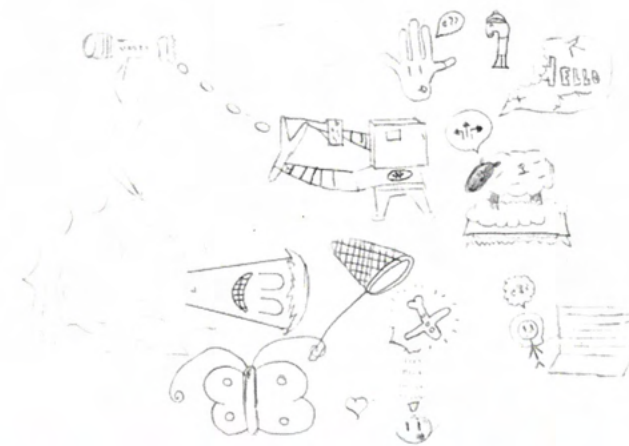
L'attrape attention LE MANDALA

LE MANDALA



Il était une fois un petit garçon qui se
 promenait dans les forêts. Mais le méchant loup
 tout noir était dans les parages. Le loup était si noir
 que le garçon ne le voit pas. Il s'approchait de lui.
 Le loup sortit de l'ombre et dit: "Que fais-tu tout seul
 dans la forêt?" Le petit garçon répondit: "Je me
 promène dans les bois. Ça me fait très bien devenir
 mon ami." Le méchant loup répondit: "D'accord, je vais
 bien devenir ton ami." Et tous les jours, le petit garçon
 allait voir son copain. Ils restaient amis pendant
 et ils s'embrassaient tous les jours.

Machin, E2



LES UNIVERS PARALLÈLES UN SOLEIL HAMBURGER

Calculine : intelligence logicomathématique

Commencer la journée avec de petits problèmes simples avec manipulations.

Faire des séries en ordre avec des jeux de cartes.

S'amuser à mesurer et peser des objets de la classe et faire des comparaisons.

Les mystères à résoudre

Combien de «bonnes réponses»...

combien de côtés un cube a-t-il ?

en général, on répond : 6

mais d'autres réponses sont possibles...

Combien de «bonnes réponses»...

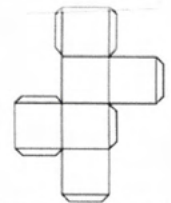


combien de côtés un cube a-t-il ?

Combien de «bonnes réponses»...

- 4 4 côtés, un fond et un sommet
- 2 intérieur et extérieur
- 1 on peut fabriquer un cube avec une seule feuille de papier...
- 3 on ne peut voir que trois côtés à la fois...
- 5 5 côtés et une base...

∞ etc...



Agilo : intelligence kinesthésique

Faire vivre une aventure en mouvement à vos élèves, racontée par vous ou un autre élève et mimée par tous.

Faire un parcours (course d'obstacles) en salle ou à l'extérieur.

Faire pratiquer quelques exercices de Yoga ou de Brain Gym.

Course du plus long serpent. Coller et découper le plus de bandes en équipe et les joindre pour faire le plus long serpent.

Cœur-en-Soi : intelligence intrapersonnelle

L'enseignant présente aux élèves son propre coffre à trésors.

Nommer ce que l'on aime. Préparer des petites cartes représentant un sport, de la nourriture, un animal, des éléments de la nature, une saison, un jeu... et un dé. Les élèves, tour à tour, roulent le dé et prennent une carte. En respectant le nombre indiqué par le dé et la carte choisie, ils doivent nommer ce qu'ils aiment.

Accorder un temps pour écrire son journal intime.

Clé-de-Sol : intelligence musicale rythmique

Faire écouter une **chanson connue**. Arrêter la musique, demander aux élèves de poursuivre la chanson.

Proposer des tables d'exploration avec différents instruments de musique.

Jouer à l'instrument caché. Produire un son à l'aide d'un instrument et demander aux élèves de deviner de quel instrument il s'agit (Proposer un choix parmi plusieurs instruments)

Boute-en-Train : intelligence interpersonnelle

Ronde de dessin : Les élèves sont deux par deux ou par groupes. Chacun leur tour, ils dessinent sur la même feuille, l'arrêt de la musique détermine à qui le tour. Quand on a changé 5 fois, on invite les élèves à créer une histoire à partir du dessin créé.

L'île déserte : Expliquer aux élèves que vous êtes tous sur une île déserte et qu'il faut trouver un moyen tous ensemble de survivre, ils peuvent prendre tout ce qu'ils veulent dans la classe.

L'Amimory : piocher une carte d'un jeu de Memory et trouver l'autre ami qui a la même carte. Cet ami sera mon ami qui toute la journée sera prêt de moi et me rendra service tout au long de la journée et vice versa.