



# Collection de différents outils d'apprentissage pour les écoles primaires. *Volume 1*

orientées vers l'Approche Par Compétences  
version 01/2017

publié par

en coopération avec

**giz** Deutsche Gesellschaft  
für Internationale  
Zusammenarbeit (GIZ) GmbH





Chères collègues, chers collègues,

Nos initiatives ne tariront pas à leur source et nos efforts ne faibliront point, tant qu'il pourrait être dit que, quelque part sur cette terre du Bénin, quelques enfants peinent encore à bénéficier d'un enseignement de qualité.

L'une des obligations professionnelles d'un enseignant, d'une enseignante est de manifester, à tout point de vue, sa compétence à planifier les activités d'enseignement, d'apprentissage et d'évaluation. A cet effet, il/elle doit connaître les programmes officiels des différents cours, par champ de formation, et les approches et stratégies privilégiées.

L'approche pédagogique, au Bénin, cible l'augmentation des compétences des écoliers. Lors de la préparation des situations d'apprentissage, l'enseignant choisit et organise les activités d'apprentissage, qui correspondent aux différents besoins des écoliers et au niveau de maîtrise des compétences. A travers cette organisation et le déroulement des situations d'apprentissage, l'enseignant doit faire en sorte que l'écolier soit responsable de son processus d'apprentissage, afin de rester l'artisan de son propre savoir. De ce point de vue, l'enseignant reste essentiellement un accompagnateur qui donne le cadre et le soutien nécessaire. Pour ce faire, une condition essentielle est de permettre à l'écolier de mettre en œuvre des stratégies d'apprentissage, qui l'amènent à développer des compétences méthodologiques d'apprentissage. Dans ce contexte, un acte important et indispensable de l'enseignant est d'apprêter le matériel/support qui offre à l'élève la possibilité de bien gérer et conduire son apprentissage, en toute autonomie, tout en maintenant sa motivation à participer, de bout en bout, aux activités d'apprentissage.

Ainsi, il est conseillé de choisir des outils qui favorisent la communication et les interactions entre les élèves, et qui tiennent compte de la diversité des élèves. L'enseignant doit régulièrement évaluer les acquis de ceux-ci, pour ajuster sa planification et assurer une bonne « éducation pour tous ».

Ces exigences de qualité du matériel/support à proposer aux apprenants, pour réussir cet enseignement de qualité, amènent, de plus en plus, les spécialistes de l'éducation à se tourner vers ce qu'on pourrait appeler du matériel ludo-éducatif. Certains parlent d'apprendre en jouant, de jouer pour apprendre, de la ludification ou de la gamification de l'éducation ou de la formation. Des expressions ou concepts qui pourraient laisser croire qu'enseignants et élèves ont décidé de tourner dos au sérieux qui caractérise le travail en classe, ce sanctuaire du savoir qu'il serait sacrilège de profaner avec des jeux de gamins. Or, Freud nous dit bien que « le contraire du jeu n'est pas le sérieux, c'est la réalité... »

De plus, enseignants et pédagogues béninois aiment souvent reprendre en chœur, avec les pères de la psychologie de l'enfant, que « l'enfant se définit essentiellement par le jeu ». S'il en est ainsi, pourrait-on dire que nous faisons de l'éducation dans nos classes si le jeu n'y règne pas en maître ?

En attendant que chacun trouve une réponse à cette épineuse question, nous avons pris le risque d'innover en accompagnant des enseignants de certaines écoles à proposer à leurs apprenants du matériel didactique et ludique, pour mobiliser davantage leur attention et leur intérêt, au cours des situations d'enseignement/apprentissage/ évaluation, en classe, avec l'hypothèse que l'absence de l'intérêt de l'enfant pour les situations d'enseignement, qui

enlève également à l'enseignant l'intérêt pour le travail qu'il fait et la joie de le faire, pourrait être une des raisons pour lesquelles l'enseignant s'autorise des absences injustifiables en classe.

C'est l'une des raisons d'être de cette collection de différentes méthodes et du matériel ludo-éducatif.

Elle se veut un outil d'utilisation pratique, dans la salle de classe, pour rendre à l'apprenant toute son autonomie à l'apprentissage. Il suffirait que l'enseignant l'adapte au programme en vigueur. Il est tout de même recommandé de tester, chaque fois, le matériel conçu, avant de le soumettre à l'usage des élèves, lors des apprentissages. La coopération avec les collègues pourrait aider à améliorer votre produit et éviter des erreurs.

Nous souhaitons qu'à travers cette diversité du matériel didactique, chaque utilisateur trouve une source d'inspiration pour, non seulement en concevoir des milliers d'autres aussi pertinents pour les différentes situations auxquelles doivent faire face leurs apprenants mais, aussi, pour faire en sorte que, dans toutes les classes de toutes les écoles du Bénin, le plaisir d'apprendre des élèves devienne un principe majeur d'enseignement pour le maître.

Nos remerciements vont aux Chefs et Conseillers Pédagogiques des Circonscriptions Scolaires et aux enseignants des écoles primaires publiques des CS de Grand-Popo et des Aguégus qui ont contribué à son élaboration.

Merci aussi aux écoliers d'EPP Grand Popo D qui ont élaboré eux-mêmes différents matériels comme les memories, les triminos de multiplication et les cartes pour piqué.

Cette collection est un document vivant, vos observations et conseils pourraient contribuer à son amélioration et nous donner des idées d'autres méthodes, pour enrichir la collection.

Nous vous souhaitons du plaisir et de succès, dans son utilisation.

L'Equipe de la GIZ Pro-Educ

**Vue d'ensemble**

	<b>Methode / technique</b>	<b>cours</b>	<b>Champ de formation</b>	<b>utilité</b>	<b>Temps de préparation</b>	<b>page</b>
<b>1</b>	Jeu de mémoire	CI- CM2	Français; (mathématiques); Education Artistique	Assimiler et graver un programme fait (noms, notations, images, symboles, ...) dans sa mémoire. Développement des compétences langagières, en particulier sur le plan lexical, mais aussi syntaxiques (comparatives : pareil, même, différent) et des compétences cognitives d'ordre logico-mathématique. Renforcer la capacité de se concentrer. Utilisé comme entrée stimulante pour un nouveau sujet.		10
<b>2</b>	Domino	CI- CM2	Français, mathématiques	Apprendre le calcul ou assembler mots et images Pour une bonne remise à niveau et pour consolider le sujet de la leçon		12
<b>3</b>	Trimino	CI- CM2	Mathématiques, Français	Apprendre le calcul. Pour une remise à niveau et pour consolider le sujet de la leçon		18
<b>4</b>	Hexamino	CI- CM2	Mathématiques	Apprendre le calcul. Pour une remise à niveau et pour consolider le sujet de la leçon		23
<b>5</b>	J'ai piqué	CI- CM2	Mathématiques	Apprendre le calcul. Pour une remise à niveau et pour consolider le sujet de la leçon		27
<b>6</b>	Douze a gagné	CI- CM2	Mathématiques	Maitrise addition et soustraction de 1 à 24 ; maitrise de calcul mental, renforcement des capacités en stratégies		32
<b>7</b>	Le mouton ne partage pas (vieux garçon)	CI-CM2	Mathématiques ; Français	Ici exemple : se familiariser avec les fractions		35

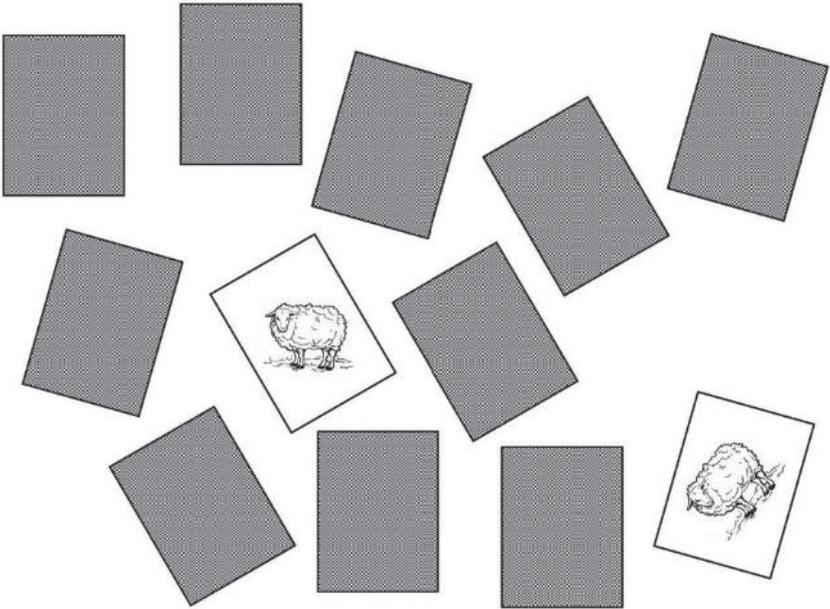
	Methode / technique	cours	Champ de formation	utilité	Temps de préparation	page
<b>8</b>	Décompte des cartes	CI- CM2	Mathématiques	Elle permet aux enfants de lire les nombres. Une lecture et une répétition motivante et stimulante	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	41
<b>9</b>	Le duel des dés	CI-CP	Mathématiques	Lire des nombres	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	42
<b>10</b>	Immédiatement avant ou après	CI-CE1	Mathématiques	Elle permet aux enfants de compter mais aussi et surtout de maintenir leur attention. Ça permet aussi aux enfants de travailler de façon interactive. Elle permet de détendre l'atmosphère de la classe et égaie l'ambiance de l'apprentissage	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	43
<b>11</b>	Le cercle des nombres	CI (remise à niveau CP)	Mathématiques	Processus d'apprentissage des décomptes	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	44
<b>12</b>	Le traducteur de nombres	CI-CP	Mathématiques	Savoir reconnaître, écrire et dire les nombres. Les élèves s'imaginent des nombres qu'on leur reproduit sur le dos. Renforcement des capacités de concentration des élèves.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	45
<b>13</b>	Nombres tonnerre	CI-CP	Mathématiques	Renforce les capacités à lire les nombres Développe la concentration des élèves Développe et renforce les compétences langagières	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	46
<b>14</b>	Les perroquets	CI-CP	Mathématiques	Permet de faire travailler tous les enfants dans un climat adapté à leur apprentissage. Ce jeu permet aussi aux enfants de s'exprimer et de contribuer de façon significative à la vie de la classe	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	47

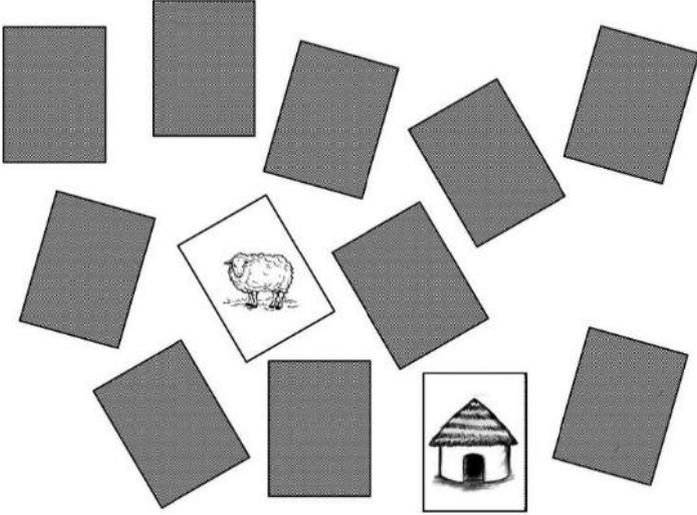
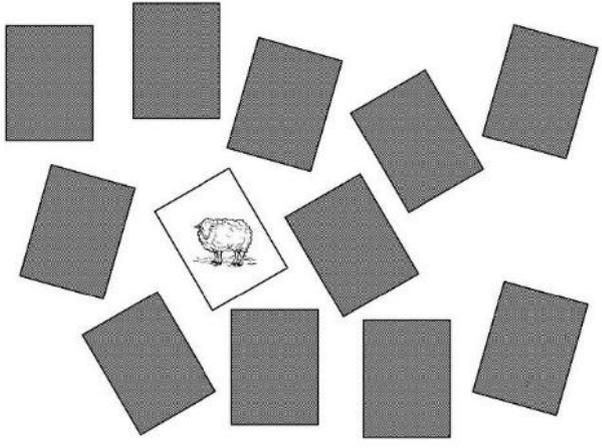
	Methode / technique	cours	Champ de formation	utilité	Temps de préparation	page
<b>15</b>	Nombres en comparaison	CI-CP	Mathématiques	Introduction des signes de comparaison	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	48
<b>16</b>	Réarrangement	CI-CE1	Mathématiques	Renforcer les capacités des enfants à la lecture des nombres et ils peuvent aussi les ordonner. Un exercice de concentration qui fait plaisir aux enfants et les libère des idées liées à l'abandon des classes	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	49
<b>17</b>	J'ai cent	CP-CM2	Mathématiques	Maitriser les quatre opérations	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	50
<b>18</b>	Résultats-Bingo	CI-CE1	Mathématiques	Consolider les acquis dans l'apprentissage des différentes opérations. Renforce les capacités de concentration des enfants.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	51
<b>19</b>	Inférieur-Supérieur	CI-CM2	Mathématiques	Savoir comparer deux nombres entre eux et savoir lequel des deux est le plus grand et lequel est le plus petit.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	52
<b>20</b>	Un à la suite	CI-CP	Mathématiques	Renforcement des capacités d'expressions écrites et orales. De connaître les nombres qui viennent immédiatement avant ou après un autre nombre.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	53
<b>21</b>	Un doigté	CP-CE1	Mathématiques	Reconnaitre les nombres pairs et les nombres impairs Renforcement des capacités de calcul	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	54

	Methode / technique	cours	Champ de formation	utilité	Temps de préparation	page
<b>22</b>	Vingt et un	CI-CP	Mathématiques	Renforce les élèves dans l'apprentissage des additions simples	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	55
<b>23</b>	Pêcheur	CI-CP	Mathématiques	Apprendre à construire les nombres de 0 à 20 pour une consolidation des acquis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	56
<b>24</b>	La tête décide	CI-CM2	Mathématiques	Apprentissage des opérations d'addition et de soustraction	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	57
<b>25</b>	Mes formes géométriques (Bingo)	CP-CM2	Mathématiques	Maîtrise des figures géométriques	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	58
<b>26</b>	Dictée « marcher à pas de loup »	CI-CM2	Français	Apprendre l'orthographe et la maîtrise	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	60
<b>28</b>	Dictée par colonne	CI-CM2	Français	Maîtrise de la graphie des mots	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	62
<b>29</b>	Dictée de la boîte	CI-CM2	Français	Apprendre et mémoriser la graphie des mots d'un texte	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	64
<b>31</b>	Dictée muette	CI-CE1	Français	Apprendre et mémoriser la graphie des mots	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	65

	<b>Methode / technique</b>	<b>cours</b>	<b>Champ de formation</b>	<b>utilité</b>	<b>Temps de préparation</b>	<b>page</b>
<b>30</b>	Dictée image	CI-CE1	Français	Déclencheur d'expression orale Maîtrise de graphie des mots correspondants aux images		67
<b>27</b>	Le dé des verbes	CP-CM2	Français	Efficace dans l'apprentissage des conjugaisons		69
<b>32</b>	Jeu des échelles et des toboggans	CI-CM2	Français	Améliorer les compétences sociales et langagières Donner l'occasion aux élèves les plus timides de participer Une approche participative pour un échange sur des thèmes sociaux Outil pour répéter le contenu d'un thème		77
<b>33</b>	La mire	CP-CM2	Français, Mathématiques	Favorise l'apprentissage et l'assimilation des tables de multiplication. Rend facile aux enfants l'association des noms à des dessins		79
<b>34</b>	Reconstruction du texte	CI-CM2	Français	Apprendre à construire un texte cohérent, significatif de fonction et de type varié		82
<b>35</b>	Mind-Map	CP-CM2	Science, histoire, science sociale	Mind-mapping est utilisé pour visualiser la recherche de différents aspects d'un thème et mettre des idées en ordre par clarification avec des branches. Le résultat peut être utilisé comme base d'une analyse. Facilitation des idées dans un groupe sur un thème bien choisi Cartographie des réflexions sur un thème		84
<b>36</b>	Affiche murale	CI-CM2	Tous les champs	Création d'un dictionnaire explicatif Visualisation des thèmes appris Communication entre la classe (et son environnement)		86
<b>37</b>	Groupe d'experts	CI-CM2	Science, Politique	Les élèves partagent une compréhension commune Les élèves développent des compétences de communication Les élèves peuvent synthétiser des idées sur un thème Les élèves parviennent à une meilleure compréhension des thèmes scientifiques Les élèves doivent attentivement écouter Ils sont activement impliqués dans le processus d'apprentissage Un apprentissage coopératif		88

## Jeu de mémoire

<b>Champs de formation</b>	Français, mathématique, sciences
<b>Classe</b>	C1 - CM2
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Détendre / égayer l'ambiance d'apprentissage</li> <li>- Assimiler et mémoriser un programme fait (noms, notations, images, symboles, ...) dans sa mémoire.</li> <li>- Développement des compétences langagières, en particulier sur le plan lexical, mais aussi syntaxique (comparatives : pareil, même, différent) et des compétences cognitives d'ordre logico-mathématique.</li> <li>- Renforcer la capacité de se concentrer.</li> <li>- Utilisé comme entrée stimulante pour un nouveau sujet.</li> <li>- Développement d'avoir plaisir pendant un processus d'apprentissage.</li> </ul>
<b>Formule d'utilisation</b>	On joue de deux à six.
<b>Matériel</b>	Une boîte de 12 à 48 cartes, et on a toujours 2 cartes identiques.
<b>Déroulement</b>	<p>Toutes les cartes sont étalées faces cachées et en désordre sur la table.</p> <p>Le premier joueur retourne deux cartes. Si les images sont identiques, il gagne la paire constituée et rejoue.</p> <div style="text-align: center;">  </div>

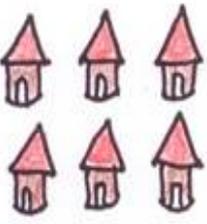
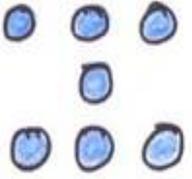
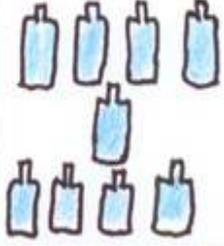
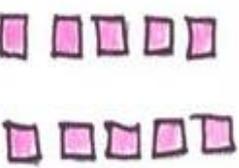
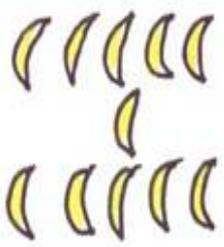
	<p>Si les images sont différentes :</p>  <p>il les repose faces cachées là où elles étaient et c'est au joueur suivant de jouer.</p>  <p>La partie est terminée lorsque toutes les cartes ont été assemblées par paires. Le gagnant est celui qui a le plus de paires.</p>
<p><b>Quelques stratégies</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Varie le nombre des images en fonction des capacités des joueurs.</li> <li>- Il faut bien expliquer aux joueurs qu'ils doivent bien regarder les cartes, les montrer aux autres et les remettre sur la même place.</li> <li>- Les élèves doivent bien prononcer ce qu'ils voient sur les cartes.</li> </ul>
<p><b>Adaptation</b></p>	<p>Il est possible de réaliser toutes sortes de jeux de mémoire sur différents thèmes comme les compétences numériques et de calculs simples, l'acquisition de l'alphabet, etc.</p>



**Technique d'exécution :**

<b>Champs de formation</b>	Mathématique ; français
<b>Classe</b>	CI-CM2
<b>Utilité</b>	Apprendre le calcul ou assembler mots et images ... Pour une remise à niveau et pour consolider le sujet de la leçon.
<b>Formule d'utilisation</b>	Travail en tandem ; travail en groupe de 2-4 élèves
<b>Matériel</b>	Cartes du domino
<p><b>Déroulement</b></p> <div data-bbox="188 779 485 1077" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p><b>Attention !</b></p> <p>Pas de résultats doubles !</p> </div>	<p><b>Préparation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enseignant doit préparer des données du problème selon les différents besoins/ niveaux des enfants sur les cartes.</li> <li>• Il coupe les cartes.</li> </ul> <div data-bbox="778 824 1377 1059" style="text-align: center;"> </div> <p><b>Déroulement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enseignant donne des jeux aux élèves et explique le déroulement.</li> <li>• Les élèves vont chercher et poser la première carte sur la table (carte de début).</li> <li>• Chaque joueur prend 3 cartes. La pile des cartes restantes est retournée sur la table.</li> <li>• Les joueurs essaient à tour de rôle de déposer une carte qui donne le résultat recherché. Si le joueur ne dispose pas d'une carte correspondante, il doit tirer une carte de la pile sur la table. Le prochain élève est le joueur.</li> <li>• L'élève qui est le premier sans carte dans la main a gagné.</li> </ul> <div data-bbox="663 1503 1214 1733" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les élèves doivent s'assurer que toutes les cartes ont trouvé une place correcte.</li> </ul>
<b>Quelques stratégies</b>	-
<b>Adaptation</b>	Il est indiqué de donner les différents jeux aux différents enfants. Ceux qui ont, par exemple, encore des difficultés avec la multiplication vont faire une remise à niveau, les autres peuvent déjà calculer d'autres opérations plus difficiles, par exemple, la division.



	<b>début</b>	<b>1</b>		<b>2</b>
		<b>3</b>		<b>4</b>
		<b>5</b>		<b>6</b>
		<b>7</b>		<b>8</b>
		<b>9</b>		<b>10</b>
		<b>11</b>		<b>la fin</b>



	début	2x3	6	5x5
	25	3x7	21	5x7
	35	4x5	20	2x2
	4	8x6	48	3x3
	9	4x3	12	3x6
	18	5x6	30	9x8



	72	$9 \times 9$	81	$2 \times 5$
	10	$8 \times 5$	40	$7 \times 7$
	49	$4 \times 7$	28	$9 \times 6$
	54	$10 \times 7$	70	$9 \times 5$
	45	$6 \times 6$	36	$7 \times 9$
	63	$7 \times 8$	56	la fin



début



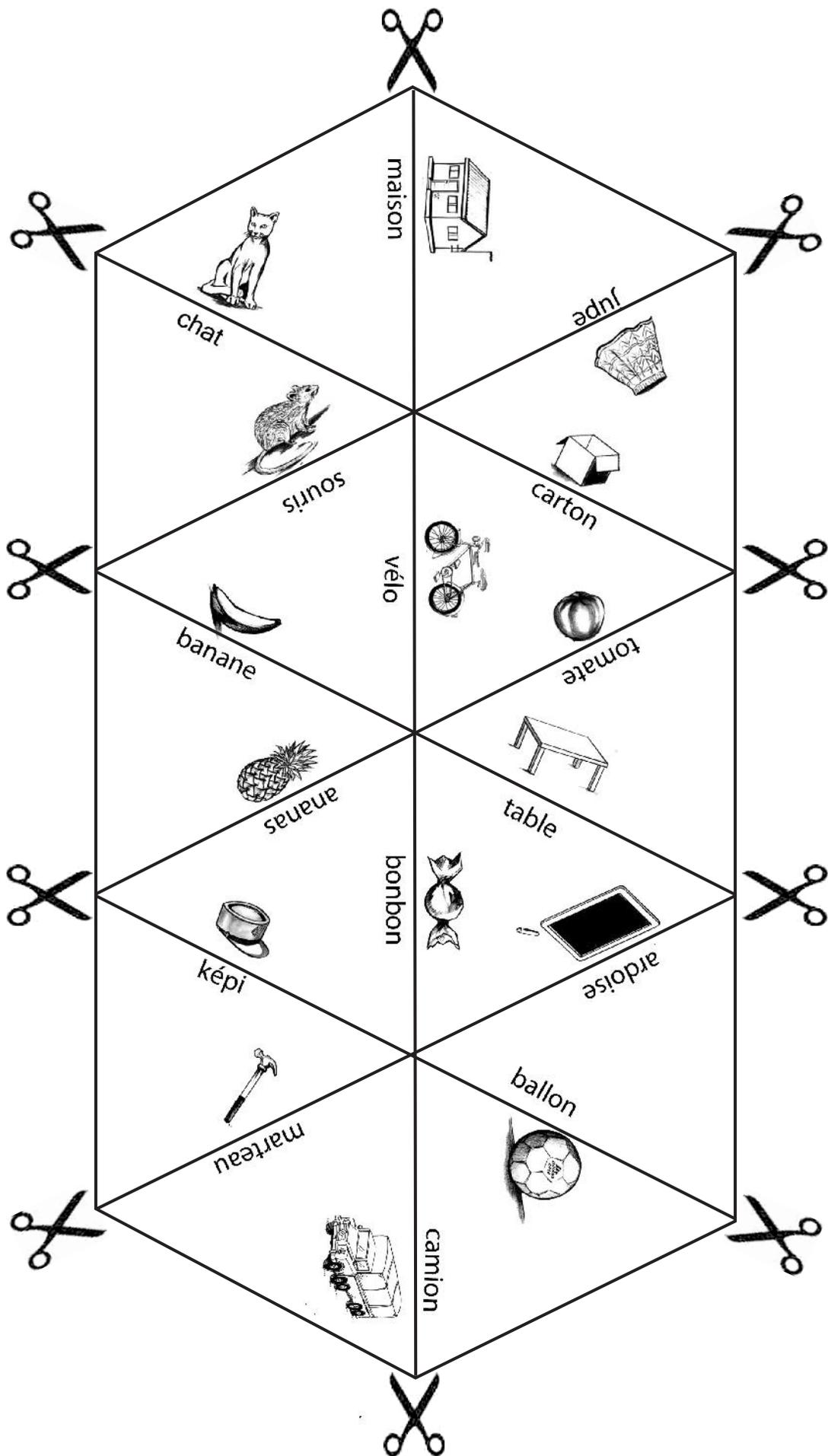


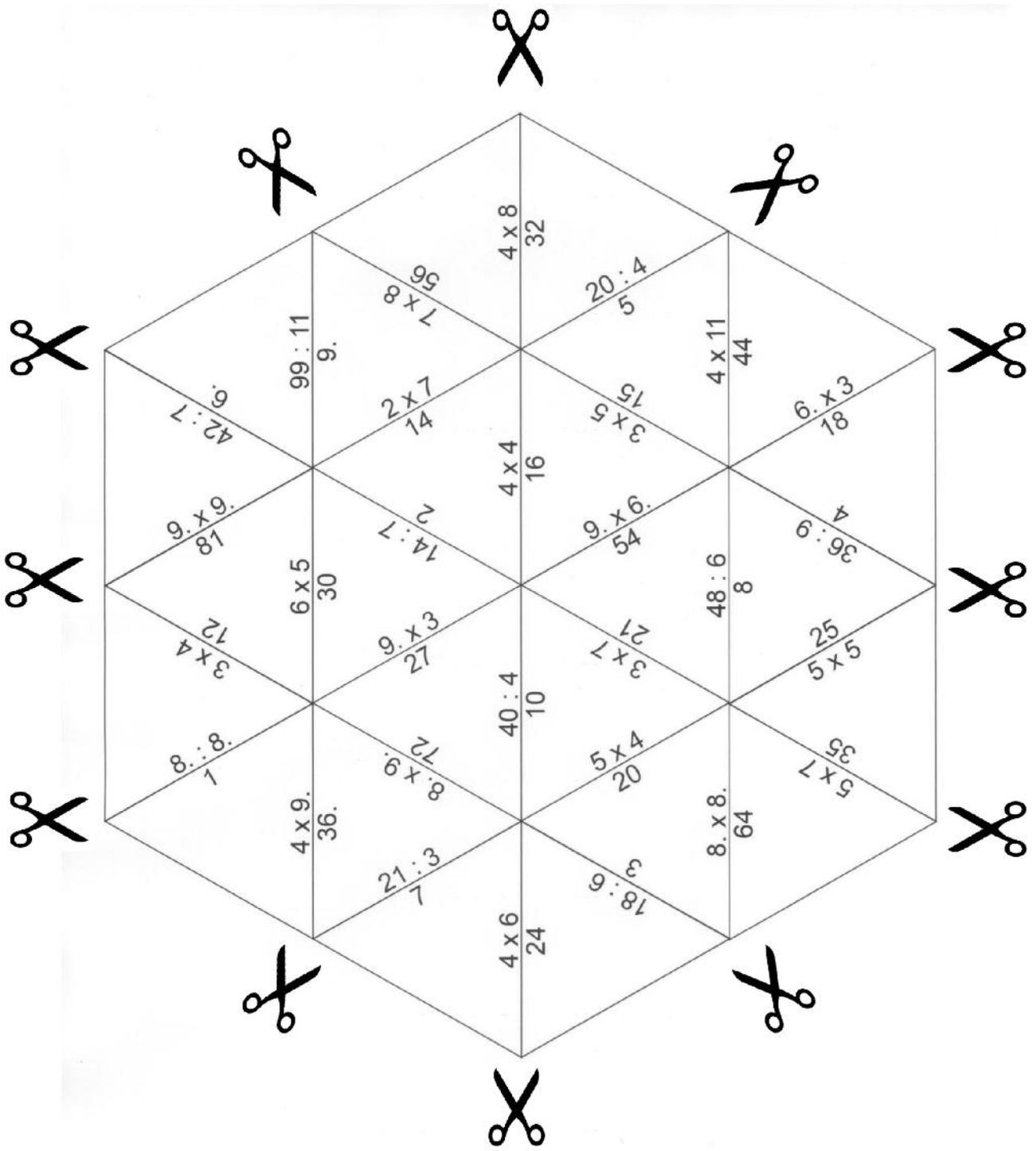
			la fin

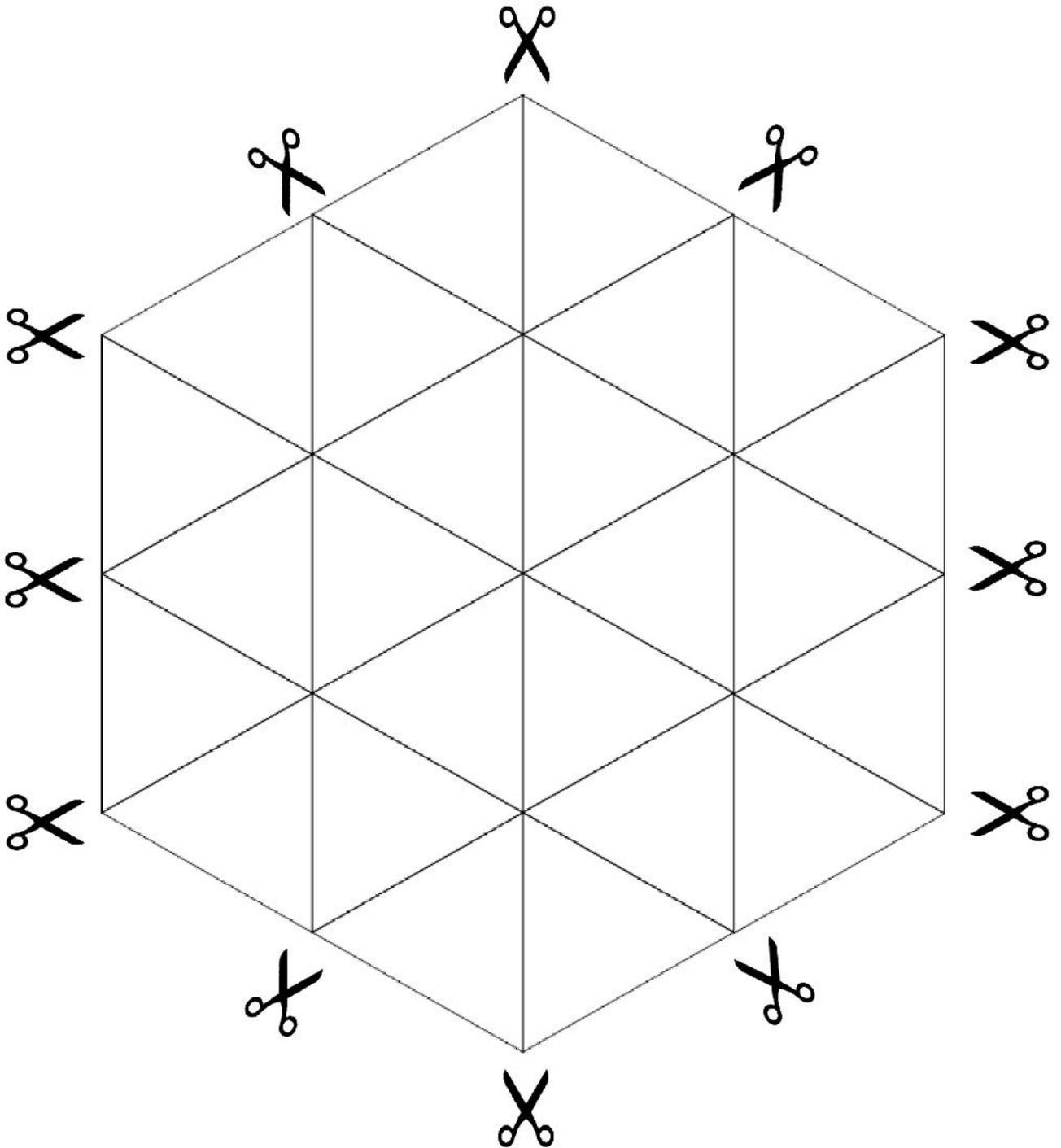


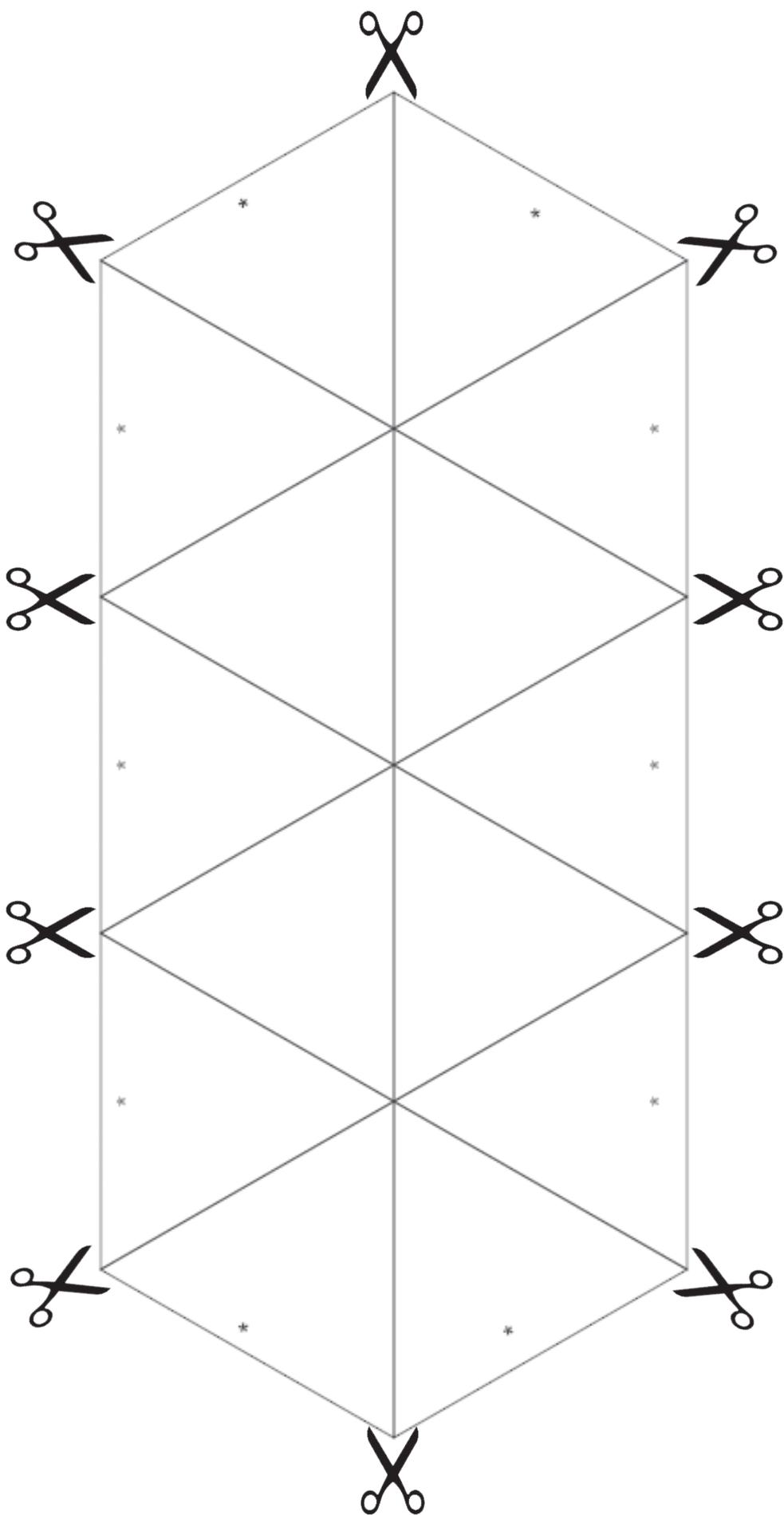
**Technique d'exécution :**

<b>Champs de formation</b>	Mathématiques ; français
<b>Classe</b>	CI-CM2
<b>Utilité</b>	Pour une remise à niveau et pour consolider le sujet d'une leçon. .
<b>Formule d'utilisation</b>	Travail individuel ; travail en tandem ; travail en groupe de 3-6 élèves
<b>Matériel</b>	Cartes du triangle.
<p><b>Déroulement</b></p> <div data-bbox="188 779 485 1077" style="border: 2px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p><b>Attention !</b></p> <p>Pas de résultats doubles !</p> </div>	<p><b>Préparation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enseignant prépare des données du problème selon les différents besoins/ niveaux des enfants sur les cartes.</li> <li>• Il coupe les cartes.</li> </ul> <div data-bbox="722 848 1422 1055" style="text-align: center;"> </div> <p><b>Déroulement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enseignant donne des jeux aux élèves.</li> <li>• Les élèves posent les cartes pour que les opérations demandées correspondent aux résultats.</li> </ul> <div data-bbox="568 1211 1401 1525" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les élèves doivent s'assurer que toutes les cartes ont trouvé une place correcte.</li> </ul>
<b>Quelques stratégies</b>	<p>- On peut constituer des groupes homogènes en mettant les enfants de même niveau ensemble. Cette option permet aux enfants de disposer du temps dont ils ont besoin.</p> <p>On peut constituer des groupes hétérogènes en mettant les enfants de différents niveaux ensemble. Cette option permet aux enfants qui ont plus de problèmes d'apprendre avec leurs camarades.</p>
<b>Adaptation</b>	<p>Il est indiqué de donner les différents jeux aux différents enfants. Ceux qui ont, par exemple, encore des difficultés avec la table de multiplication vont faire une remise à niveau, les autres peuvent déjà faire d'autres opérations plus difficiles.</p>











**Technique d'exécution :**

<b>Champs de formation</b>	Mathématiques ; français
<b>Classe</b>	CI-CM2
<b>Utilité</b>	Pour une remise à niveau et pour consolider le sujet d'une leçon. .
<b>Formule d'utilisation</b>	Travail individuel ; travail en tandem ; travail en groupe de 3-6 élèves
<b>Matériel</b>	Cartes du triangle.
<p><b>Déroulement</b></p> <div data-bbox="188 786 485 1081" style="border: 2px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p><b>Attention !</b></p> <p>Pas de résultats doubles !</p> </div>	<p><b>Préparation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enseignant prépare des données du problème selon les différents besoins/ niveaux des enfants sur les cartes.</li> <li>• Il coupe les cartes.</li> </ul> <div data-bbox="826 831 1334 1077" style="text-align: center;"> </div> <p><b>Déroulement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enseignant donne des jeux aux élèves.</li> <li>• Les élèves posent les cartes pour que les opérations demandées correspondent aux résultats.</li> </ul> <div data-bbox="600 1234 1334 1514" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les élèves doivent s'assurer que toutes les cartes ont trouvé une place correcte.</li> </ul>
<b>Quelques stratégies</b>	<p>- On peut constituer des groupes homogènes en mettant les enfants de même niveau ensemble. Cette option permet aux enfants de disposer du temps dont ils ont besoin.</p> <p>On peut constituer des groupes hétérogènes en mettant les enfants de différents niveaux ensemble. Cette option permet aux enfants qui ont plus de problèmes d'apprendre avec leurs camarades.</p>
<b>Adaptation</b>	<p>Il est indiqué de donner les différents jeux aux différents enfants. Ceux qui ont, par exemple, encore des difficultés avec la table de multiplication vont faire une remise à niveau, les autres peuvent déjà faire d'autres opérations plus difficiles.</p>

Lire les chiffres

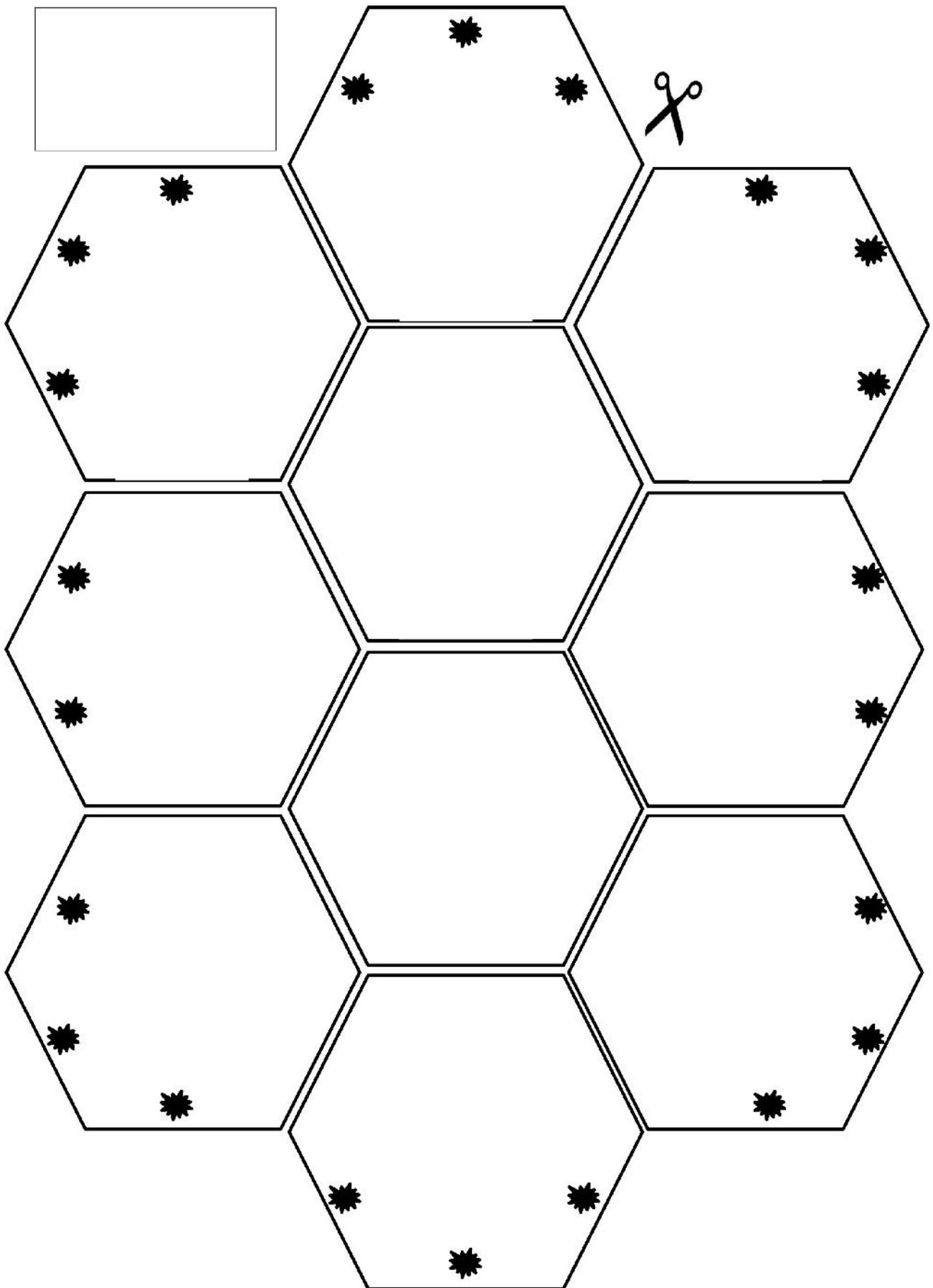
The activity consists of 18 hexagonal tiles arranged in a grid. Each tile contains a number, a French word for a number, and an illustration of a child at a desk. The tiles are arranged as follows:

- Top row: 3 (trois), 20 (vingt), 31 (trente et un)
- Second row: 42 (quarante-deux), 35 (trente-cinq), 10 (dix)
- Third row: 6 (six), 21 (vingt et un), 7 (sept)
- Fourth row: 22 (vingt-deux), 51 (cinquante et un), 2 (deux)
- Fifth row: 18 (dix-huit), 53 (cinquante-trois), 51 (cinquante et un)
- Sixth row: 16 (seize), 12 (douze), 41 (quarante et un)
- Seventh row: 15 (quinze), 14 (quatorze), 2 (deux)

A scissors icon is located at the top right of the grid, indicating where to cut out the tiles.

**Tableau de la  
multiplication (1)**

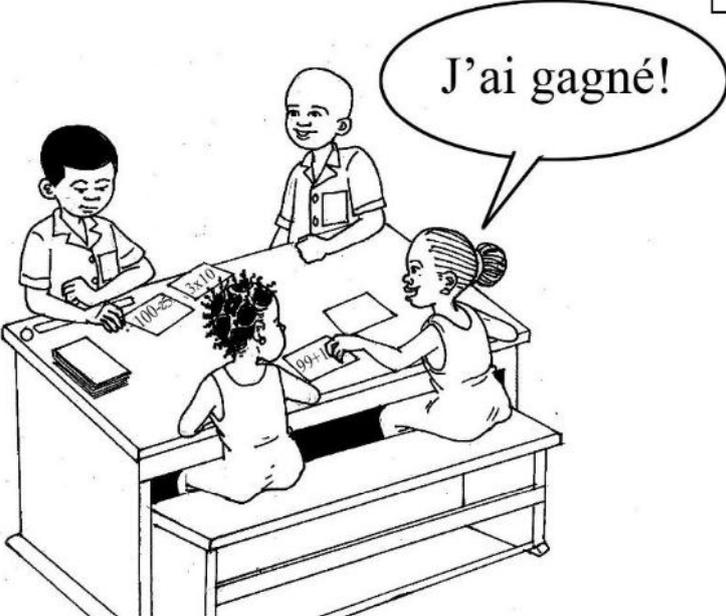
The grid consists of 18 hexagons arranged in a honeycomb pattern. Each hexagon contains a multiplication problem or its result. A scissors icon is located at the top right of the grid.

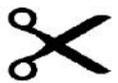
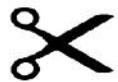
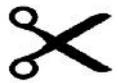
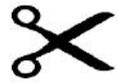



## Technique d'exécution



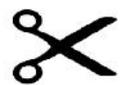
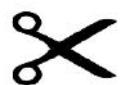
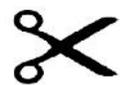
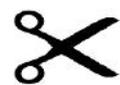
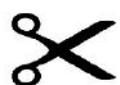
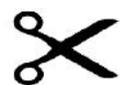
Champ de formation	Mathématiques																
Classe	CI-CM2																
Utilité	Pour une remise à niveau et pour consolider les thèmes d'une leçon.																
Formule d'utilisation	Travail en groupe de 3 à 6 élèves																
Matériel	Cartes en petits rectangles comportant des opérations +, -, x ou : selon d'intervalle du nombre.																
Déroulement	<p><b>Préparation</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>l'enseignant énonce des données du problème en tenant compte des besoins réels, du niveau des enfants et des situations à consolider ou à enrichir sur les cartes (au nombre de 72 au moins pour chaque groupe)</li><li>il coupe les cartes</li></ul> <table border="1" data-bbox="673 1025 1179 1290"><tr><td>52 + 10</td><td>5 x 8</td><td>68 - 47</td><td>100 : 2</td></tr><tr><td>2 + 18</td><td>10 x 3</td><td>15 - 5</td><td>24 : 4</td></tr><tr><td>.....</td><td>.....</td><td>.....</td><td>.....</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <p><b>Déroulement</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>L'enseignant donne les cartes aux enfants et explique le principe du déroulement</li><li>Chaque joueur prend 3 cartes. La pile de cartes restantes est retournée sur la table.</li><li>Le premier joueur pose une carte ouverte sur la table et tire une de la pile.</li><li>A tour de rôle, les autres joueurs cherchent à battre en valeur l'opération proposée et tirent aussitôt une carte après avoir joué.</li><li>Le joueur ayant la plus grande valeur ramasse le pli de 3/4/5... cartes ainsi jouées</li><li>Le joueur immédiatement à droite du 1er joueur pose une nouvelle carte et relance l'exercice (le relancement suit cet ordre toutes les fois qu'un joueur gagne)</li></ul>	52 + 10	5 x 8	68 - 47	100 : 2	2 + 18	10 x 3	15 - 5	24 : 4	.....	.....	.....	.....				
52 + 10	5 x 8	68 - 47	100 : 2														
2 + 18	10 x 3	15 - 5	24 : 4														
.....	.....	.....	.....														

<p>Quelques stratégies</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le gagnant est l'élève ayant ramassé le plus de cartes</li> </ul> <p>Exemple d'une partie à quatre</p> <div style="text-align: right;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;"><math>100 - 25</math></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;"><math>3 \times 10</math></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;"><math>99 + 1</math></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;"><math>5 + 9</math></div> </div> <p style="text-align: right;">Pile de cartes</p> <p>Le gagnant de cette mise est le joueur qui a misé la carte</p> <div style="text-align: right; margin-right: 100px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;"><math>99 + 1</math></div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>
<p>Quelques stratégies</p>	<p>Ce jeu est plus indiqué pour les cas de renforcement. Sa conception peut toutefois tenir compte des types d'opérations déjà apprises par les apprenants.</p> <p>Pour faire participer tous les élèves, on a besoin pour chaque groupe d'un lot de cartes.</p> <p>A la classe qui a besoin d'un apprentissage de différents niveaux à même temps, comme p.ex. avec des classes multigrades, l'enseignant a la possibilité d'élaborer des opérations pour les différents niveaux dans la classe, selon le besoin.</p>
<p>Adaptation</p>	<p>Bien demander aux élèves de créer leur propre jeu. Les élèves cherchent des opérations et les fixent sur des cartes.</p>



<b>3 x 4</b>	<b>12 : 2</b>	<b>3 + 65</b>	<b>100 - 4</b>
<b>25 x 3</b>	<b>15 : 5</b>	<b>12 + 43</b>	<b>43 - 28</b>
<b>10 x 2</b>	<b>56 : 8</b>	<b>17 + 27</b>	<b>32 - 19</b>
<b>5 x 5</b>	<b>10 : 1</b>	<b>49 + 16</b>	<b>67 - 24</b>
<b>10 x 6</b>	<b>42 : 7</b>	<b>1 + 3</b>	<b>65 - 33</b>
<b>50 x 2</b>	<b>88 : 11</b>	<b>6 + 2</b>	<b>21 - 3</b>

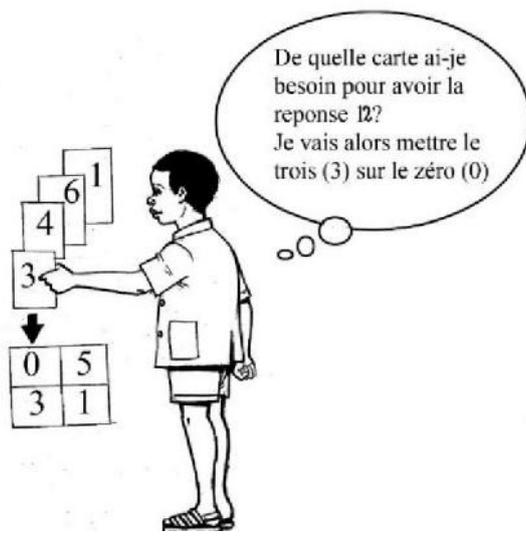
				
	<b>20 x 5</b>	<b>90 : 3</b>	<b>36 + 33</b>	<b>19 - 1</b>
	<b>9 x 8</b>	<b>27 : 3</b>	<b>67 + 12</b>	<b>98 - 29</b>
	<b>7 x 2</b>	<b>64 : 32</b>	<b>44 + 7</b>	<b>72 - 23</b>
	<b>35 x 0</b>	<b>99 : 3</b>	<b>66 + 22</b>	<b>75 - 58</b>
	<b>5 x 1</b>	<b>35 : 5</b>	<b>37 + 55</b>	<b>100 - 3</b>
	<b>4 x 10</b>	<b>18 : 2</b>	<b>87 + 13</b>	<b>25 - 18</b>
	<b>5 x 11</b>	<b>40 : 4</b>	<b>33 + 8</b>	<b>32 - 26</b>



<b>9 x 5</b>	<b>75 : 25</b>	<b>29 + 11</b>	<b>65 - 39</b>
<b>7 x 6</b>	<b>45 : 5</b>	<b>39 + 54</b>	<b>22 - 19</b>
<b>5 x 8</b>	<b>36 : 6</b>	<b>8 + 26</b>	<b>34 - 22</b>
<b>1 x 13</b>	<b>63 : 7</b>	<b>5 + 6</b>	<b>96 - 34</b>
<b>6 x 7</b>	<b>16 : 8</b>	<b>3 + 4</b>	<b>27 - 4</b>
<b>4 x 12</b>	<b>81 : 9</b>	<b>27 + 2</b>	<b>38 - 19</b>
<b>3 x 20</b>	<b>100 : 4</b>	<b>17 + 22</b>	<b>48 - 25</b>

## Technique d'exécution

**Douze a gagné**

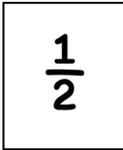
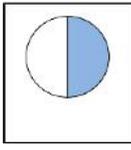
<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	Fin CI-CE1 (élèves en difficulté jusqu'au CM2)
<b>Utilité</b>	Maîtrise addition et soustraction de 1 à 24; maîtrise calcul mental; renforcement de capacités en stratégies ;
<b>Formule d'utilisation</b>	En paire et en groupe de 3 à 4
<b>Matériel</b>	Minimum 30 cartes de 1 à 6 par groupe Aire de jeu constitué d'un carré subdivisé en quatre cases d'égales dimensions et égales au moins aux dimensions d'une carte.
<b>Déroulement</b>	<p>Battre les cartes et distribuer en donnant 3 cartes par joueur. Les joueurs doivent toujours veiller à garder trois cartes en main en complétant après chaque dépôt.</p> <p>L'un après l'autre les joueurs jouent en déposant une carte dans l'une des cases.</p>  <p>Le joueur qui dépose sa carte dans la dernière case pour que la somme des nombres affichés sur les cartes donne 12 gagne cette mise. Si la somme des nombres dépasse 12, les joueurs continuent de déposer de nouvelles cartes sur les premières dans la case convenable pour obtenir la somme de 12. Dans cette condition, le joueur qui gagne ramasse juste les cartes de la couche supérieure des piles dont la somme donne 12.</p>
<b>Quelques stratégies</b>	En classe, l'enseignant veille à avoir dans les groupes des joueurs de niveaux semblables pour leur permettre de se donner le temps de faire leur calcul.
<b>Adaptation</b>	On peut faire d'autres variantes avec des résultats autres que 12 mais surtout veiller à ce que ce résultat offre des possibilités de jeux.

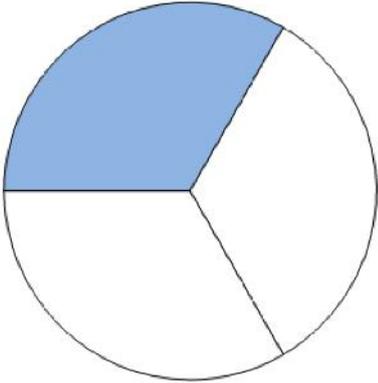
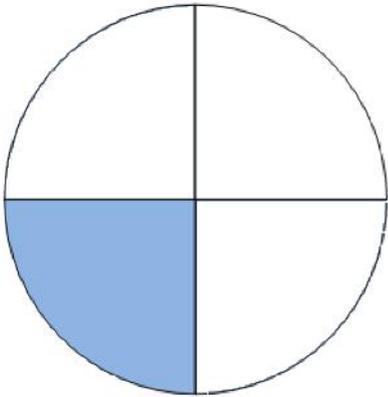
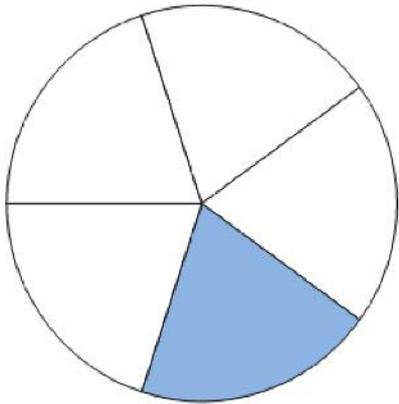
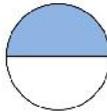
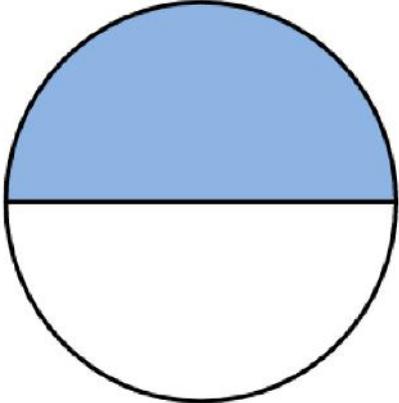
	✂	0	1	2	3
✂	0	1	2	3	
✂	0	1	2	3	
✂	0	1	2	3	
✂	0	1	2	3	
		✂	✂	✂	

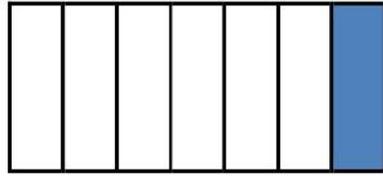
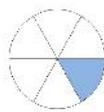
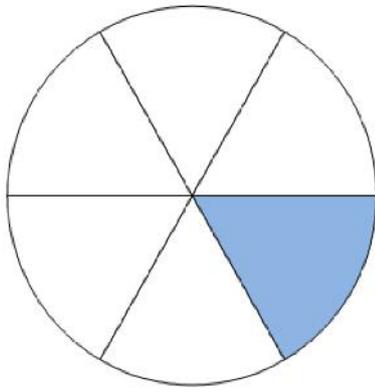
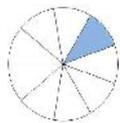
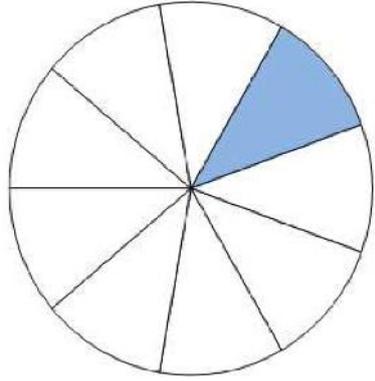
	✂		✂		✂		✂	
	4	4	4	4	4	5	5	5
	5	5	5	5	5	6	6	6
	6	6	6	6	6			
						✂	✂	

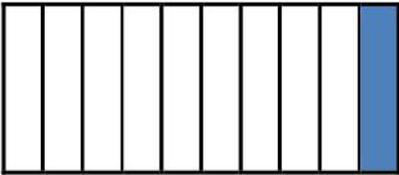
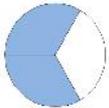
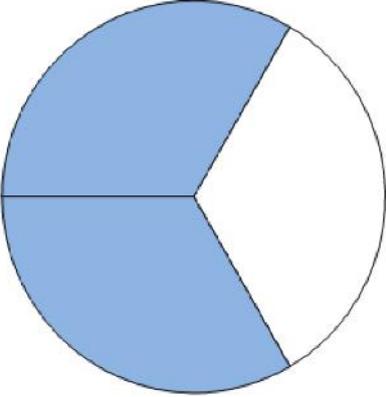
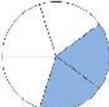
## Technique d'exécution

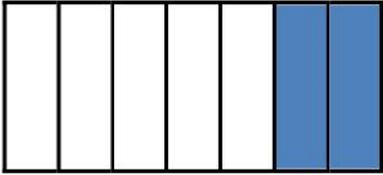
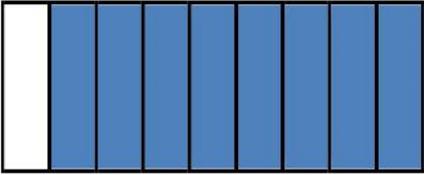
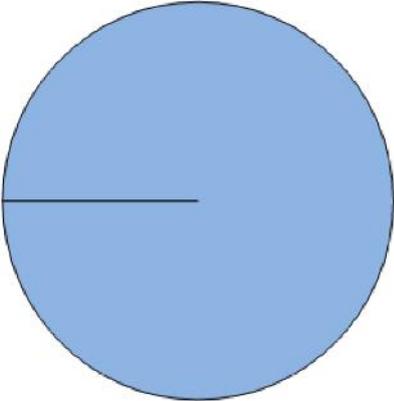
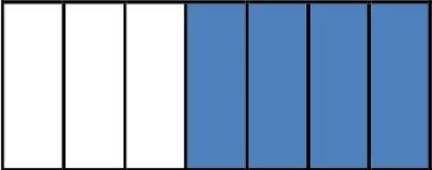
# Le mouton ne partage pas

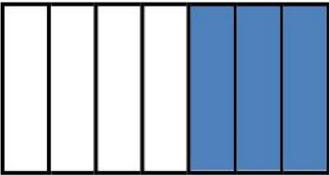
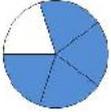
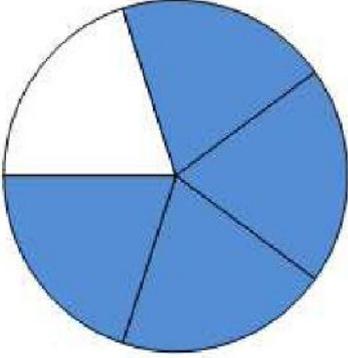
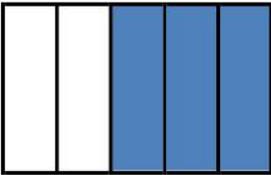
<b>Champs de formation</b>	Mathématiques (adaptation pour le français)
<b>Classe</b>	CM1 (CI au CM2 avec adaptation)
<b>Utilité</b>	Se familiariser avec les fractions
<b>Formule d'utilisation</b>	Groupe 4 à 6 personnes
<b>Matériel</b>	L'enseignant prépare des cartes avec des paires de fractions en chiffres et dessins.
<b>Déroulement</b>	<p>Les enfants partagent entre eux toutes les cartes. Chacun vérifie s'il dispose en main de paires de fraction en chiffre et en dessin.</p> <p>p.ex  et </p> <p>Chaque élève dépose ses paires de fractions, face visible sur la table et garde le reste en main.</p> <p>Pour jouer chaque élève va tirer chez les autres une carte qui pourrait lui permet de former une paire avec ses cartes. S'il échoue, il garde la carte tirée à main. Le plus jeune commence. Celui chez qui il a tiré une carte, continue. Le nouveau joueur tire chez un camarade de son choix. Le jeu continue dans ce sens jusqu'à ce que toutes les paires soient formées. Parmi les cartes, se trouve une carte « mouton ». Celui qui l'a en main a perdu le jeu.</p>
<b>Quelques stratégies</b>	Celui qui a la carte « mouton » en mains ne l'annonce pas; dans la mesure où le sachant, les autres éviteront de tirer des cartes chez lui.
<b>Adaptation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• On peut utiliser les cartes pour le memory. Dans ce cas on laisse de côté la carte « mouton » (déroulement voir fiche technique « memory »).</li><li>• Les élèves peuvent eux mêmes concevoir leur jeu de carte en préparant des cartes paires avec d'autres contenus. p.ex. les nombres en chiffre (12) et les nombres en lettre (douze). p.ex. des cartes avec des pronoms personnels (je) et les verbes déclinés (peux)...</li></ul>

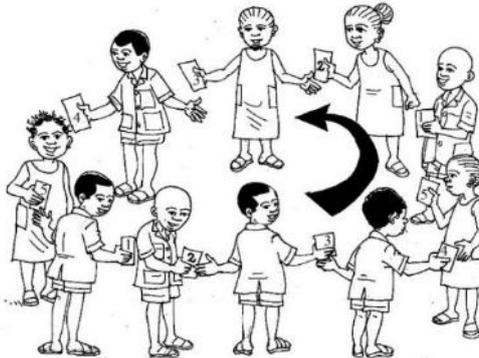
		$\frac{1}{3}$  <b><math>\frac{1}{3}</math></b>	$\frac{1}{3}$
		$\frac{1}{4}$  <b><math>\frac{1}{4}</math></b>	$\frac{1}{4}$  <b><math>\frac{1}{4}</math></b>
		$\frac{1}{5}$  <b><math>\frac{1}{5}</math></b>	$\frac{1}{5}$  <b><math>\frac{1}{5}</math></b>
		$\frac{1}{2}$  <b><math>\frac{1}{2}</math></b>	$\frac{1}{2}$  <b><math>\frac{1}{2}</math></b>

	
$\frac{1}{7}$	$\frac{1}{7}$
	
$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{6}$
	
$\frac{1}{9}$	$\frac{1}{9}$
$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$
$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$

$\frac{1}{10}$ 	$\frac{1}{10}$ $=0.1$ 	$\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$	$\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{4}$
$\frac{2}{3}$ 	$\frac{2}{3}$ $\frac{2}{3}$ $\frac{2}{3}$	$\frac{2}{5}$ $\frac{2}{5}$ $\frac{2}{5}$	$\frac{2}{5}$ $\frac{2}{5}$ $\frac{2}{5}$
$\frac{2}{3}$ 	$\frac{2}{3}$ $\frac{2}{3}$ $\frac{2}{3}$	$\frac{2}{5}$ $\frac{2}{5}$ $\frac{2}{5}$	$\frac{2}{5}$ $\frac{2}{5}$ $\frac{2}{5}$
$\frac{2}{3}$ 	$\frac{2}{3}$ $\frac{2}{3}$ $\frac{2}{3}$	$\frac{2}{5}$ $\frac{2}{5}$ $\frac{2}{5}$	$\frac{2}{5}$ $\frac{2}{5}$ $\frac{2}{5}$

 	 
$\frac{2}{7}$ $\frac{2}{7}$ $\frac{2}{7}$	$\frac{8}{9}$ $\frac{8}{9}$ $\frac{8}{9}$
  $=1$	 
$\frac{1}{1}$ $\frac{1}{1}$ $\frac{1}{1}$	$\frac{4}{7}$ $\frac{4}{7}$ $\frac{4}{7}$

<p><math>\frac{3}{7}</math></p> <p><math>\frac{3}{7}</math></p>  <p><math>\frac{3}{7}</math></p>	 <p><math>\frac{4}{5}</math></p> <p><math>\frac{4}{5}</math></p>	<p><math>\frac{4}{5}</math></p> <p><math>\frac{4}{5}</math></p>	 
<p><math>\frac{3}{5}</math></p> <p><math>\frac{3}{5}</math></p>  <p><math>\frac{3}{5}</math></p>	<p><math>=0.6</math></p> 	 	<p><b>Le mouton ne partage pas</b></p> <p>Les enfants partagent entre eux toutes les cartes. Chacun vérifie s'il dispose en main de paires de fraction en chiffre et en dessin.</p> <p>p.ex <math>\frac{1}{2}</math> et </p> <p>Chaque élève dépose ses paires de fractions, face visible sur la table et garde le reste en main. Pour jouer chaque élève va tirer chez les autres une carte qui pourrait lui permettre de former une paires avec ses cartes. Si l'échoue, il garde la carte tirée à main. Le plus jeune commence. Celui chez qui il a tiré une carte, continue. Le nouveau joueur tire chez un camarade de son choix. Le jeu continue dans ce sens jusqu'à ce que toutes les paires soient formées. Parmi les cartes, se trouve une carte « mouton ». Celui qui l'a en main a perdu le jeu.</p>

<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CI-CP
<b>Utilité</b>	Elle permet aux enfants de lire les nombres. Répétition motivante et stimulante
<b>Formule d'utilisation</b>	Toute la classe
<b>Matériel</b>	Lots de cartes avec les nombres déjà connus par exemple 1 à 5 (1-10 ; 1-15...). Chaque enfant doit recevoir une carte. L'activité nécessite une place considérable.
<b>Déroulement</b>	<p>Les enfants forment un cercle et chacun reçoit une carte sur laquelle se trouve un numéro déjà étudié en classe ; par exemple 1, 2, 3, 4, 5. Il peut y avoir des enfants qui ont les mêmes cartes.</p> <p>Après « le Top » de l'enseignant, les cartes doivent être envoyées au voisin assis à la droite de façon rythmique. Les enfants font circuler les cartes pendant quelques minutes et après l'enseignant siffle la fin, juste dire « stop ». L'enseignant dit un nombre compris entre 1 et 5 comme par exemple le numéro 4. Alors tous les enfants abattent les cartes sur lesquelles se trouve le numéro 4. Les joueurs restant continuent avec les autres cartes. Celui qui à le dernier nombre est le gagnant du jeu.</p> 
<b>Quelques stratégies</b>	
<b>Adaptation</b>	Au début du CI, on peut jouer avec des lots de 1 - 5. Après l'introduction des autres nombres en classe, on doit insérer aussi des cartes avec ces nombres dans les lots des cartes.

## Technique d'exécution

# Le duel des dés

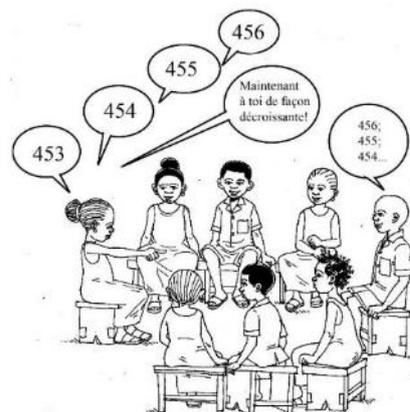
<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CI-CP
<b>Utilité</b>	Lire des nombres
<b>Formule d'utilisation</b>	En pair
<b>Matériel</b>	Chaque pair un dé
<b>Déroulement</b>	<p>Deux élèves en commun accord décident d'un nombre « la carte maitresse » comme par exemple 5. L'un après l'autre, ils lancent les dés. Cependant les « cinq » seront comptés. Les autres nombres de dés qui apparaissent ne comptent pas. Celui qui lance les dés et obtient le chiffre « cinq » pour la cinquième fois gagne le jeu.</p> <p>Pour le tour suivant, « la carte maitresse » qui peut gagner peut être 4 : « le quatrième quatre » ou 6 « le sixième six » qui sera lancé. Le nombre « un » constitue l'exception. Mais celui qui lance les dés et trouve le nombre « 1 » pour la onzième fois gagne le jeu.</p>
<b>Quelques stratégies</b>	
<b>Adaptation</b>	



## Technique d'exécution

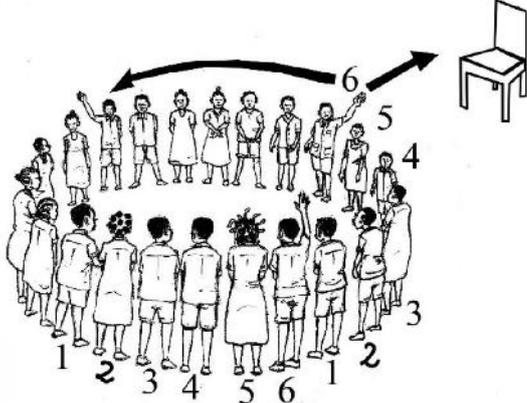
# Immédiatement avant ou après

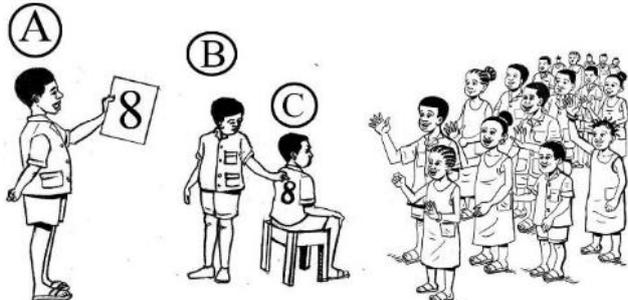
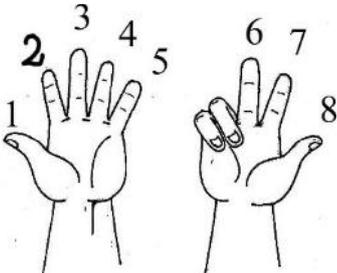
<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CP-CE
<b>Utilité</b>	Elle permet aux enfants de compter mais aussi et surtout de maintenir leur attention. Ça permet aux enfants de travailler de façon interactive. Détend l'atmosphère de la classe et égaye l'ambiance de l'apprentissage. Renforce la capacité de concentration
<b>Formule d'utilisation</b>	Diviser la classe en petits groupes de 10 à 15 élèves
<b>Matériel</b>	Rien
<b>Déroulement</b>	<p>Un élève choisit un nombre de départ et compte à haute voix pour tout le groupe à partir du nombre qu'il a choisi, par exemple : l'élève choisit le nombre 453 alors il compte à partir de 454, 455, 456, 457 ...le principe est que l'élève avec le nombre de base « 453 » compte de façon décroissante ou croissante. Ainsi quand il compte, il peut désigner un de ses camarades pour continuer de compter de façon croissante ou de façon décroissante.</p> <p>C'est aux autres camarades d'être attentif. Alors celui qui a la parole et est entrain de compter désigne un autre camarade qui lui aussi va compter du nombre de son prédécesseur. Ce faisant toute la classe aura alors la chance de participer.</p>
<b>Quelques stratégies</b>	Réduire les nombres pour les classes inférieures. Par exemple : CI 1 - 5 / 1 - 20 CP 1 - 100
<b>Adaptation</b>	



Technique d'exécution

**Le cercle des nombres**

<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CI (remise à niveau CP)
<b>Utilité</b>	Processus d'apprentissage de compter
<b>Formule d'utilisation</b>	Toute la classe
<b>Matériel</b>	Rien, mais on a besoin d'un peu d'espace
<b>Déroulement</b>	<p>Tous les enfants forment un cercle. L'enseignant dit un nombre. Le nombre « 6 » par exemple. Il désigne immédiatement un enfant pour compter. L'enfant désigné commence par « un », celui qui le suit dit « deux » et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un enfant dise « six » comme l'enseignant, et cet enfant doit s'asseoir.</p> <p>Son voisin recommence par compter à partir de « un » et le suivant « deux »... ceux qui sont assis, doivent faire de la place à ceux qui continuent le jeu. Le jeu continue de cette manière jusqu'à ce qu'un seul enfant reste</p> 
<b>Quelques stratégies</b>	Pour les débutants, il faudrait commencer les activités avec des nombres 1-5. De façon progressive l'enseignant introduit les nombres en fonction du programme scolaire. Par exemple 1-20.
<b>Adaptation</b>	

<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CI-CP
<b>Utilité</b>	Savoir reconnaître, écrire et dire les nombres. Les élèves s'imaginent des nombres qu'on leur reproduit sur le dos Renforcement des capacités de concentration des élèves
<b>Formule d'utilisation</b>	Un groupe composé d'à peu près six enfants
<b>Matériel</b>	Ardoise
<b>Déroulement</b>	<p>L'enseignant divise la classe en de petits groupes. Trois enfants viennent devant le groupe. L'un (A) écrit un nombre sur l'ardoise. Le deuxième (B) reste derrière le troisième (C) qui lui est assis devant la classe. (A) montre un nombre à (B). (B) l'écrit dans le dos de (C).</p>  <p>(C) à son tour montre à l'aide de ses doigts à ses camarades le nombre qu'il croit qu'on lui avait écrit dans le dos.</p>  <p>Alors les autres camarades répètent le nombre que (C) leur a montré à haute voix. Alors (A) confirme ou il demande à (B) de reprendre le nombre dans le dos de (C), si le nombre n'est pas juste. Les élèves font l'activité à tour de rôle pour que chaque élève participe</p>
<b>Quelques stratégies</b>	Pour les débutants il faudrait commencer les activités avec des nombres 1-5. De façon progressive l'enseignant introduit les nombres en fonction du programme scolaire. Par exemple 1-20.
<b>Adaptation</b>	

## Technique d'exécution



# Nombres tonnerre

<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CI-CP
<b>Utilité</b>	Renforcer les capacités à lire les nombres Développe la concentration des élèves Développe et renforce les compétences langagières.
<b>Formule d'utilisation</b>	En groupe ou avec toute la classe.
<b>Matériel</b>	Ardoise/papier
<b>Déroulement</b>	<p>On choisit au début du jeu un intervalle délimité par deux nombres, par exemple : 31 et 78. Chaque élève inscrit en désordre sur son ardoise tous les nombres compris dans l'intervalle fixé, ici de 31 et 78. Alors l'enseignant demande si tout le monde a fini d'inscrire tous les nombres sur leurs ardoises.</p> <p>Si oui les élèves échangent leurs ardoises ou leurs feuilles avec leurs camarades et ils commencent le jeu. Un élève dit un nombre de l'intervalle déterminé ; par exemple : 52. Les autres joueurs cherchent sur leurs ardoises/leurs feuilles le nombre 52 et celui qui le trouve crie « ici ». Celui qui trouve le nombre 52 se charge de désigner un des camarades qui lui va indiquer le prochain nombre du même intervalle. Et le jeu continue ainsi.</p>
<b>Quelques stratégies</b>	Varier l'écart des intervalles en fonction des aptitudes des enfants.
<b>Adaptation</b>	Réduire les nombres pour les classes inférieures Par exemple : CI : 1 - 5 / 1 - 10 / 10 - 15 / 1 -20

## Technique d'exécution

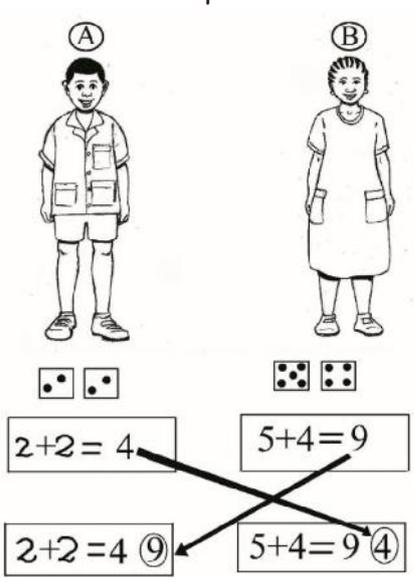
# Les perroquets



<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CI-CP
<b>Utilité</b>	Permet de faire travailler tous les enfants dans un climat adapté à leur apprentissage. Ce jeu permet aussi aux enfants de s'exprimer et de contribuer de façon significative à la vie de la classe.
<b>Formule d'utilisation</b>	Toute la classe
<b>Matériel</b>	Espace
<b>Déroulement</b>	<p>L'enseignant tape les mains quatre fois par exemple et désigne un enfant.</p> <p>L'enfant désigné représente le perroquet et il doit faire attention et répéter les mêmes clapotis que l'enseignant avait faits.</p> <p>Le tour s'effectuera comme cela une fois et jusqu'à ce qu'un enfant se trompe dans ses clapotis et les autres perroquets (les autres enfants) répètent tous ensemble les mêmes clapotis de leur enseignant. Il y a d'autres sons qui peuvent aussi servir à faire le jeu ; comme : les claquements, les damages, les raclements, les aboiements ou les coassements.</p>
<b>Quelques stratégies</b>	Celui qui a la main, clappe dans ses mains un certain nombre de fois et désigne un autre camarade pour répéter les mêmes clapotis produits et de dire par la suite le nombre qui en est issu.
<b>Adaptation</b>	

Technique d'exécution

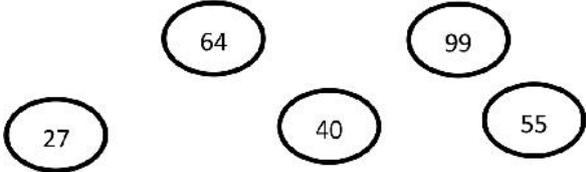
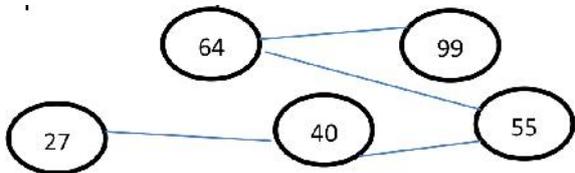
**Nombres en  
comparaison**

<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CI-CP
<b>Utilité</b>	Introduction des signes de comparaison.
<b>Formule d'utilisation</b>	En paire
<b>Matériel</b>	deux dés par groupes, les ardoises
<b>Déroulement</b>	<p>Ce jeu est composé de deux parties. Les enfants lancent premièrement des dés, additionnent les nombres qui apparaissent et notent le résultat sur leur ardoise. Ce faisant, l'enfant écrit son résultat et celui de son partenaire à droite un peu à côté sur la même ligne. Après chaque tour, tous les nombres sont comparés et le nombre supérieur est encerclé.</p>  <p>Dix opérations vont se former de cette manière. Après les élèves doivent placer sur chaque ligne les signes convenables: &lt; = &gt; Pour chaque couple formé les élèves essayent de placer les signes convenables Par exemple</p> $2+2=4 < 9$ $5+4=9 > 4$
<b>Quelques stratégies</b>	
<b>Adaptation</b>	

## Technique d'exécution



# Réarrangement

<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CI-CE1
<b>Utilité</b>	Renforcer les capacités des enfants dans la lecture des nombres et ils peuvent aussi les ordonner. Un exercice de concentration qui fait plaisir aux enfants et les libère des idées liées à l'abandon des classes !
<b>Formule d'utilisation</b>	Groupe composé de 20 élèves au plus.
<b>Matériel</b>	Ardoise (papier A4, feuille)
<b>Déroulement</b>	<p>Chaque joueur écrit sur une feuille 10 nombres se trouvant dans l'intervalle des nombres étudiés puis les encercle. Les nombres encerclés doivent être placés dans le désordre. L'élève écrit en haut et à gauche de la feuille son nom.</p> <p>Par exemple</p>  <p>Toutes les feuilles/ardoises sont ramassées, mélangées et de nouveau redistribuées. Chaque enfant inscrit maintenant son nom à droite. Maintenant les élèves doivent relier les nombres entre eux aussi vite que possible, sans que les lignes qui servent à relier les nombres ne se croisent. Le jeu commence alors par le plus petit chiffre. Et tout ceci pendant un temps donné.</p>  <p>Une fois le temps imparti épuisé, les copies sont encore une fois ramassées et retournées à celui qui a proposé l'exemple pour la correction.</p>
<b>Quelques stratégies</b>	
<b>Adaptation</b>	Pour le CI, on utilisera les nombres compris entre 0 et 20. Pour le CP, on utilisera les nombres compris entre 0 et 100

## Technique d'exécution



<b>Champs de formation</b>	Mathématiques					
<b>Classe</b>	CP-CM2					
<b>Utilité</b>	Maitriser les quatre opérations					
<b>Formule d'utilisation</b>	En paire, en groupe.					
<b>Matériel</b>	Les cartes avec des nombres					
<b>Déroulement</b>	<p>Chaque joueur reçoit un certain nombre de cartes (5 à 10 cartes). Il s'agit de trouver le résultat le plus proche possible de 100, en utilisant toutes les cartes que l'on a en main, et ce, dans un laps de temps à définir (3 minutes par exemple). Ce résultat peut provenir d'une addition, soustraction, multiplication ou division. Mais chaque nombre ne peut être utilisé que d'une seule fois.</p> <p>Le gagnant est celui dont le résultat est le plus proche possible de 100.</p> <p>Ex : Abba reçoit les cinq cartes suivantes</p> <div style="text-align: center;"><table border="1" style="margin: auto;"><tr><td>37</td><td>8</td><td>14</td><td>55</td><td>96</td></tr></table> <math display="block">\begin{array}{r} \boxed{37} + \boxed{8} = 45 \\ 45 + \boxed{14} = 59 \\ 59 - \boxed{55} = 4 \\ 4 + \boxed{96} = 100 \end{array}</math></div>	37	8	14	55	96
37	8	14	55	96		
<b>Quelques stratégies</b>						
<b>Adaptation</b>	Les cartes qui seront distribuées aux élèves doivent être dans l'intervalle des nombres de leur niveau. Pour le CP par exemple, on choisira les nombres compris entre 0 et 20 et le nombre cherché peut être 20.					

## Technique d'exécution



# Résultats-Bingo

<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CI-CE1
<b>Utilité</b>	Consolider les acquis dans l'apprentissage des différentes opérations. Renforcer les capacités de concentration des enfants.
<b>Formule d'utilisation</b>	Toute une classe peut jouer à ce jeu
<b>Matériel</b>	Ardoise
<b>Déroulement</b>	<p>Chaque enfant écrit cinq différents nombres dans l'intervalle de 1 à 50. Par exemple : 23 ; 48 ; 35 ; 39 ; 19.</p> <p>L'enseignant ou l'élève pose une opération quelconque dont le résultat est égal à l'un des nombres de l'intervalle fixé. Exemple: <math>29 + 6 = ?</math></p> <p>L'enseignant leur donne le temps et après un élève calcule l'opération à haute voix. Après l'enseignant doit noter les opérations et les résultats au tableau. Les autres camarades comparent leurs nombres sur l'ardoise avec le résultat. Celui qui a dans notre cas par exemple noté le nombre 35 doit le barrer sur son ardoise. Cela continue comme cela jusqu'au moment où un élève arrive à barrer sur son ardoise tous ses nombres. Dès qu'il finit de résoudre tous les problèmes, il dit « Bingo » à haute et intelligible voix et les autres vérifient pour voir si tout est correct. Le jeu se poursuit et cinq élèves au moins doivent arriver à retrouver leur « Bingo ».</p>
<b>Quelques stratégies</b>	<p>Il est possible de réaliser les quatre opérations avec cette activité.</p> <p>Varié la valeur des nombres en fonction du niveau des élèves.</p>
<b>Adaptation</b>	Il y existe plusieurs types de jeux « Bingo » en français et en Mathématiques. Inspirez-vous des autres fiches.

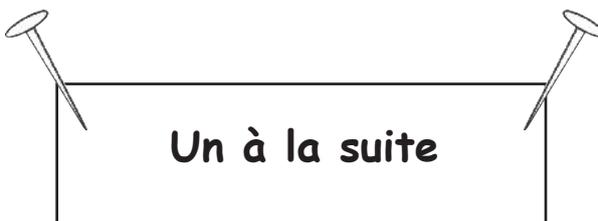
## Technique d'exécution

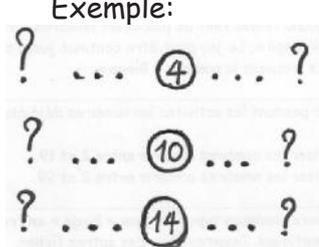
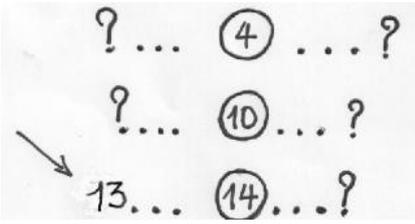


## Inférieur-Supérieur

<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CI-CM2
<b>Utilité</b>	Savoir comparer deux nombres entre eux et savoir lequel des deux est le plus grand et lequel est le plus petit
<b>Formule d'utilisation</b>	Deux personnes / on peut utiliser aussi deux groupes de six personnes chacun
<b>Matériel</b>	Cartes numérotées de 0 à 20 pour chaque paire
<b>Déroulement</b>	<p>Les cartes sont déposées entre les deux joueurs. Le premier joueur rebat soigneusement les cartes et choisit une carte qu'il montre à son adversaire, par exemple : la carte avec le numéro 16.</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>Après avoir vu la carte l'adversaire doit maintenant faire une supposition et dire si la carte suivante portera un nombre supérieur ou inférieur à celui de la première. Supposons dans notre cas que l'adversaire estime que la carte suivante portera un numéro « inférieur ».</p> <p>La carte suivante est retournée et montre</p> <p>Par exemple :</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>Alors la supposition de l'adversaire (élève) était juste et le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'adversaire fasse une fausse supposition. Ainsi il récupère les cartes qu'il a devinées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin du jeu.</p>
<b>Quelques stratégies</b>	
<b>Adaptation</b>	<p>Pour le CI, on utilisera 1 jusqu'à 20. Respecter l'intervalle des nombres déjà étudiés</p> <p>A partir du CE2, on peut élaborer des cartes avec des fractions (1/4 ; 1/3 ; 1/2 ; 2/3 ; 2/4...)</p> <p>Attention : avec ses différentes fractions, les élèves ont la possibilité de faire plusieurs suppositions : inférieur(&lt;), égal (=), supérieur(&gt;)</p>

## Technique d'exécution



<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CI-CP
<b>Utilité</b>	Renforcement des capacités d'expressions écrites et orales. De connaître les nombres qui viennent immédiatement avant ou après.
<b>Formule d'utilisation</b>	Toute la classe
<b>Matériel</b>	Ardoise et la craie
<b>Déroulement</b>	<p>Chaque élève choisit 3 à 5 nombres compris p.ex. entre 2 et 19 et les écrit sur son ardoise puis les encercle. Attention : les nombres 1 et 20 ne peuvent être choisis.</p> <p>Exemple:</p>  <p>L'enseignante commence par dire des nombres, et les visualise au tableau, par exemple : sept, treize...</p>  <p>Un enfant entend un nombre, qui vient avant ou après son nombre, donc il le place à côté du nombre que lui-même avait inscrit sur son ardoise. Par exemple :</p>  <p>Alors quand l'élève finit de placer les nombres sur son ardoise, il dit : « Bingo ». Le jeu peut être continué jusqu'au moment où 5 élèves trouvent le nombre « Bingo ».</p>
<b>Quelques stratégies</b>	Utiliser pendant les activités les nombres déjà étudiés en classe. CI Utiliser les nombres compris entre 2 et 19. CP Utiliser les nombres compris entre 2 et 99
<b>Adaptation</b>	Il y existe plusieurs types de jeux « Bingo » en français et en Mathématiques. Inspirez-vous des autres fiches.

## Technique d'exécution

# Un doigté

<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CP-CE1
<b>Utilité</b>	Reconnaitre les nombres pairs et les nombres impairs Renforcement des capacités de calcul.
<b>Formule d'utilisation</b>	En paire
<b>Matériel</b>	Ardoise
<b>Déroulement</b>	<p>Anna rassemble les nombres pairs, sa voisine Léonie rassemble les nombres impairs. Les deux enfants s'asseyent l'une en face de l'autre et elles comptent ensemble : un, deux, trois.</p> <p>Les deux enfants montrent immédiatement soit avec les doigts d'une main ou soit avec les doigts des deux mains un nombre quelconque.</p> <p>Anna</p> <p>Léonie</p> <p>Les enfants additionnent des doigts montrés ; donc : <math>5 + 8 = 13</math>. Le résultat est impair et pour cela Léonie écrira un point. Après onze tours de jeu, on détermine qui est le vainqueur du jeu en fonction des points « plus » obtenus.</p>
<b>Quelques stratégies</b>	
<b>Adaptation</b>	

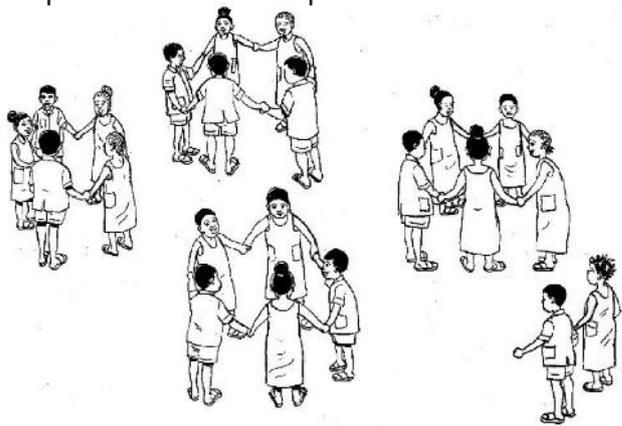
## Technique d'exécution



<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CI-CP
<b>Utilité</b>	Renforce les élèves dans l'apprentissage des additions simples.
<b>Formule d'utilisation</b>	En paire
<b>Matériel</b>	Des dés
<b>Déroulement</b>	<p>Le premier joueur lance un dé, nomme le chiffre qui apparaît (4 par exemple) et il remet le dé à son voisin.</p> <p>Il lance et trouve par exemple « 6 ».</p> <p>Il additionne les deux nombres : <math>6+4 = 10</math> puis il retourne le dé à son voisin.</p> <p>Le dé est ainsi lancé et les additions effectuées jusqu'à ce la somme ne dépasse 21. Celui dont les nombres dépassent 21 obtient une pénalité de -1 point.</p> <p>On reprend le jeu. Il dure jusqu'à ce qu'un joueur ait une des pénalités de moins de -5 et il félicite son partenaire pour la victoire.</p>
<b>Quelques stratégies</b>	
<b>Adaptation</b>	<p>Adaptation de ce jeu aux exercices de soustraction.</p> <p>L'enseignant choisi un nombre (par exemple 30) dans lequel tous les résultats du dé lancé seront soustraits. Lancer le dé et faire des calculs et celui des deux joueurs à avoir zéro est le perdant.</p>

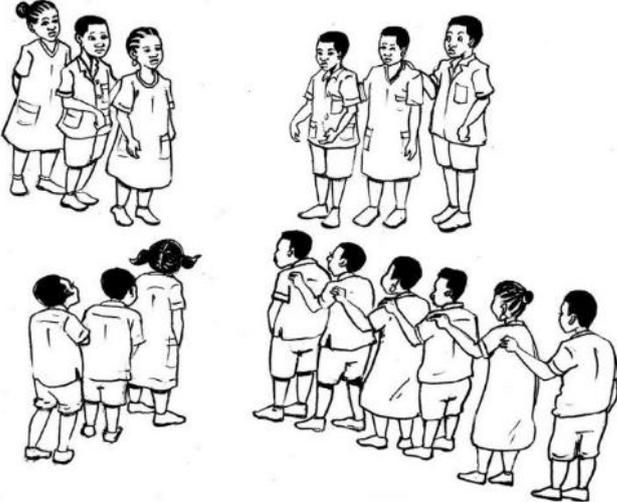
Technique d'exécution

**Pêcheur**

<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CI-CP
<b>Utilité</b>	Apprendre à construire les nombres de 0 à 20 pour une consolidation des acquis.
<b>Formule d'utilisation</b>	Travail en groupe
<b>Matériel</b>	Cercle
<b>Déroulement</b>	<p>Préparation :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- L'enseignant explique le déroulement de l'exercice</li><li>- L'enseignant place un enfant au centre qui est le pêcheur.</li><li>- Les autres demandent le nombre de poissons dans le filet.</li><li>- Le pêcheur répond en donnant un nombre de poissons compris entre 0 et 20, par exemple 5.</li></ul>  <ul style="list-style-type: none"><li>- Le reste des élèves se précipite pour former un groupe dont le nombre correspond au nombre de poissons dans les filets du pêcheur.</li></ul>  <ul style="list-style-type: none"><li>- Un de ceux qui n'ont pas trouvé de place, devient le nouveau pêcheur</li><li>- Le jeu reprend avec le nouveau pêcheur</li></ul>
<b>Quelques stratégies</b>	
<b>Adaptation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Il est indiqué que les enfants ne doivent pas dépasser le nombre 20.</li><li>- L'intervalle des nombres à choisir varie en fonction des nombres appris par les élèves.</li></ul>

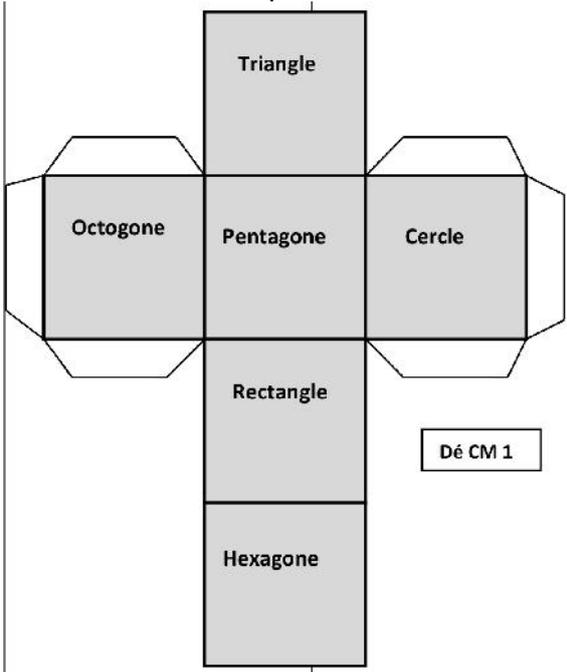
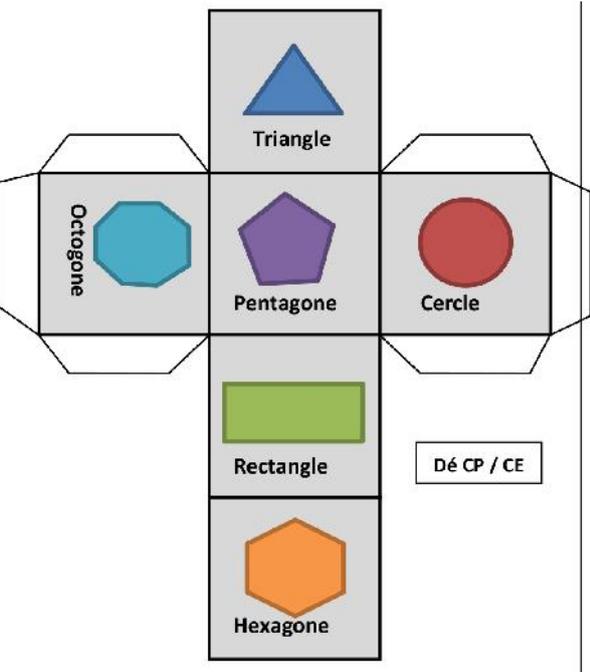
# La tête décide

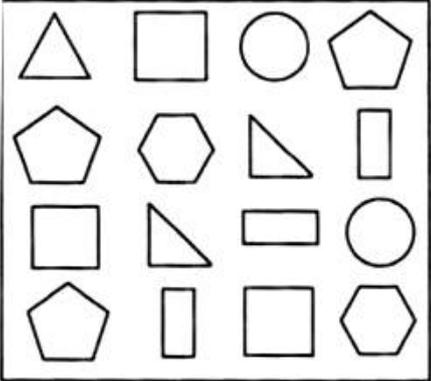
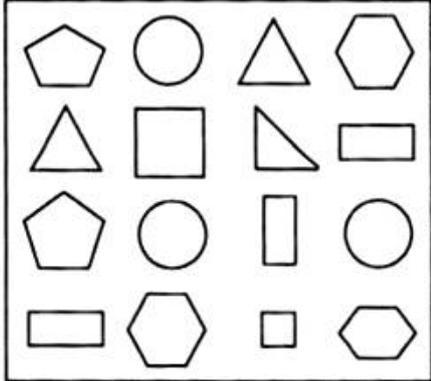
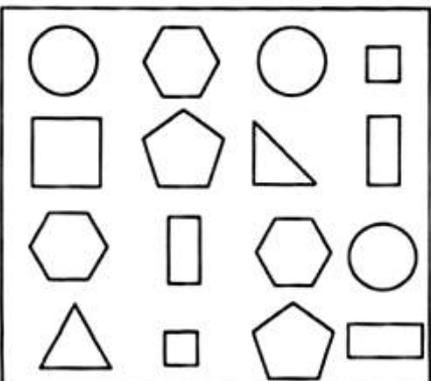
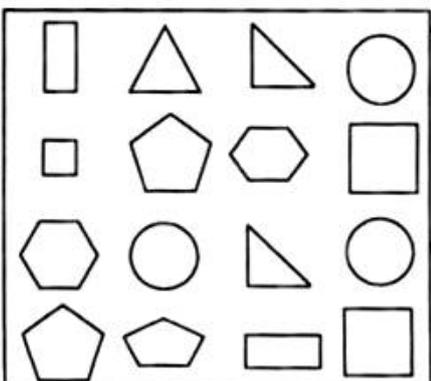
## Technique d'exécution

<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CI-CM2
<b>Utilité</b>	Apprentissage des opérations de soustraction et d'addition
<b>Formule d'utilisation</b>	En groupe
<b>Matériel</b>	Espace
<b>Déroulement</b>	<p>La classe peut être divisée en quatre groupes. Chaque groupe forme une queue:</p>  <p>L'enseignant peut poser une addition ou une soustraction. P. ex. <math>4 + 2 = ?</math> ou <math>9 - 3 = ?</math> dont le résultat sera donné par les élèves placés à la tête de chaque queue (groupe). La tête de queue qui trouvera ou dira en premier la réponse va se mettre à la fin de la queue de son groupe.</p> <p>Les trois autres têtes de groupes peuvent se mettre derrière cette même queue ou groupe.</p> <p>Le jeu ne prend fin que si un groupe a perdu tous ses éléments.</p>
<b>Quelques stratégies</b>	L'activité peut se mener aussi avec pour but l'apprentissage des multiplications et des divisions
<b>Adaptation</b>	

# Mes formes géométriques

## Technique d'exécution

<b>Champs de formation</b>	Mathématiques
<b>Classe</b>	CP-CM2
<b>Utilité</b>	Maitrise des figures géométriques
<b>Formule d'utilisation</b>	En paire, en groupe, à quatre
<b>Matériel</b>	Dés (pour chaque groupe) ; cartes avec des figures géométriques ou l'ardoise
<b>Déroulement</b>	<p>Chaque joueur possède une carte Bingo et l'utilise.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Dé CM 1</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Dé CP / CE</p> </div> </div> <p>Chacun choisit une carte Bingo puis le premier élève commence à lancer le dé. Chacun coche dans son tableau la forme que le dé montre. Les élèves l'un après l'autre lancent le dé. Les lancers de dé continuent jusqu'à ce qu'un joueur coche les quatre différentes formes d'une ligne puis il peut dire « Bingo »</p>

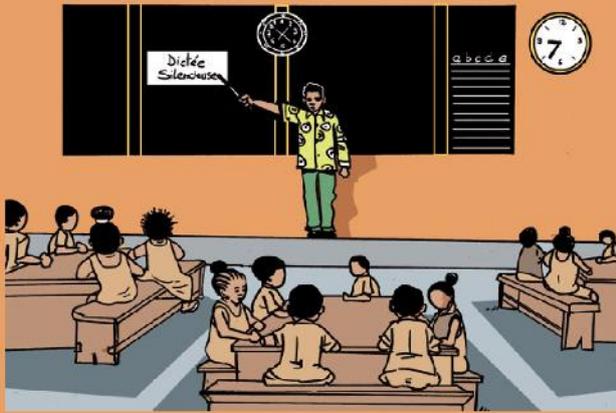
	   
<b>Quelques stratégies</b>	
<b>Adaptation</b>	<p>Pour les enfants du CI - CP, au lieu de faire cette activité en ayant comme but l'apprentissage des figures géométriques, l'enseignant peut avoir comme but la maîtrise des formes par exemple : les lignes brisées, les lignes courbées.</p>  <p>L'enseignant peut dessiner toutes les formes géométriques à étudier au tableau. Chaque élève va élaborer sa « carte Bingo » lui-même, de sorte à reprendre quelques figures de son propre choix sur son ardoise.</p>

## Technique d'exécution



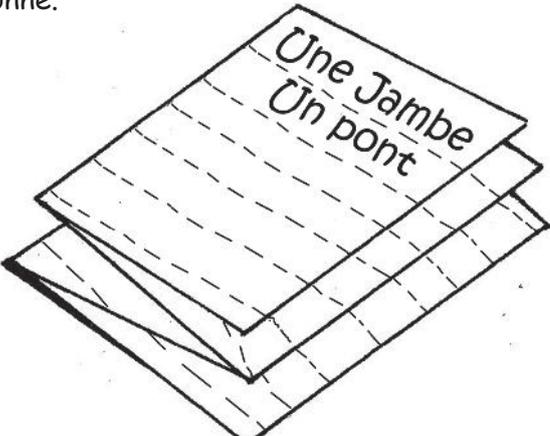
### Dictée: Marcher à pas de loup

<b>Champs de formation</b>	Français
<b>Classe</b>	CI-CM2
<b>Utilité</b>	Apprendre l'orthographe et la mémoriser
<b>Formule d'utilisation</b>	Travail individuel
<b>Matériel</b>	X fois le nombre de dictée, extrait du manuel de livre de français (prévoir 4 à 6 élèves par texte) éventuellement un ruban adhésif.
<b>Déroulement</b>	<p>L'enseignant explique le déroulement et les règles de l'exercice. Il s'assure que les élèves ont compris. L'enseignant dispose les textes à différents endroits/coins dans la salle de classe.</p> <p>Les élèves vont quitter leur place, se diriger vers un texte qui n'est pas proche d'eux, le lire puis retourner à leur cahier.</p> <p>Pour écrire toute la dictée, ils doivent se déplacer plusieurs fois. Quand ils ont terminé d'écrire tout le texte, ils vont prendre le texte qui se trouve dans leur livre, contrôler et corriger par eux-mêmes leur propre dictée.</p> <p>L'enseignant va contrôler seulement la dictée déjà corrigée par les élèves.</p>
<b>Quelques stratégies</b>	<p>Les élèves peuvent faire ce travail chacun selon ses capacités de mémorisation. Quelques-uns peuvent déjà mémoriser toute une phrase, d'autres quelques mots. Chaque élève a la chance d'apprendre à sa propre vitesse, de choisir sa propre stratégie d'apprentissage et de s'autoévaluer.</p> <p>L'enseignant peut fixer un minimum (p.ex. premier paragraphe) pour tous les élèves et aussi un exercice supplémentaire pour les élèves qui sont avancés (le deuxième paragraphe en plus).</p>
<b>Adaptation</b>	<p>Pour le CI, on commence avec des mots clés. L'enseignant peut choisir p. ex. 4 mots d'une leçon qu'il va déposer aux endroits différents. Les élèves vont faire « un tour de classe ».</p> <p>Pour toutes les classes, l'enseignant devra s'assurer que le texte correspond au niveau des élèves.</p>



Technique d'exécution

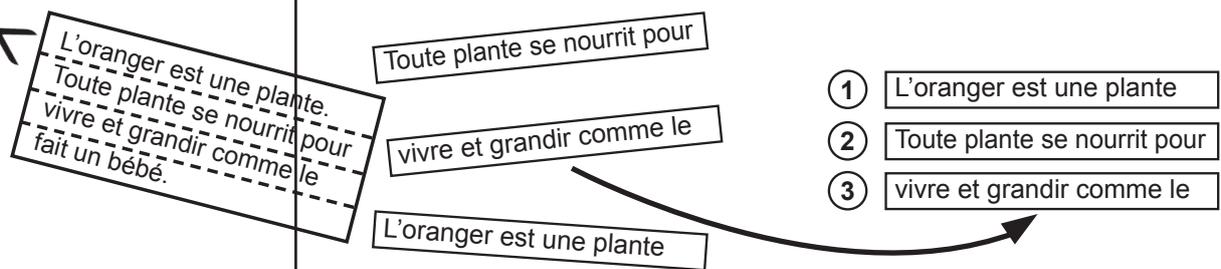
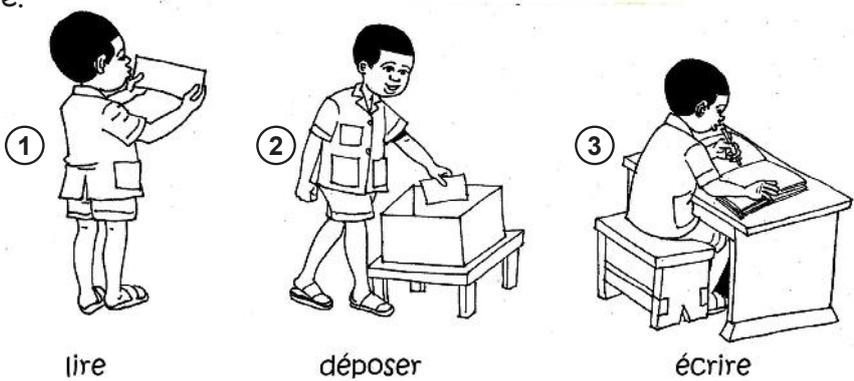
**Dictée par colonne  
(auto-correction)**

<b>Champs de formation</b>	Français						
<b>Classe</b>	CI-CM2						
<b>Utilité</b>	Maîtrise de la graphie des mots						
<b>Formule d'utilisation</b>	Travail individuel						
<b>Matériel</b>	Papier ligné ; bic ; règle						
<b>Déroulement</b>	<p>- L'enseignant demande à l'enfant de tracer trois colonnes sur un papier ligné.</p> <p>- L'enseignant note les mots à étudier au tableau.</p> <p>- L'enfant transcrit les mots à étudier dans la première colonne tracée sur sa feuille.</p> <table border="1" data-bbox="587 936 1343 1030"><tr><td>une jambe un pont une</td><td></td><td></td></tr></table> <p>- L'enfant transcrit encore ces mots dans la deuxième colonne en regardant sa première transcription.</p> <table border="1" data-bbox="587 1151 1343 1245"><tr><td>une jambe un pont</td><td>une jambe un pont</td><td></td></tr></table> <p>- L'enfant plie le papier en trois à la séparation des colonnes puis rabat la deuxième colonne sur la première.</p> <p>- L'enfant regarde chaque fois un mot de la deuxième colonne, ferme la colonne, mémorise le mot et le transcrit ensuite dans la troisième colonne.</p>  <p>- A la fin, l'enfant compare les mots transcrits dans la troisième colonne à ceux de la deuxième colonne. Les mots mal orthographiés sont soulignés et repris dans un prochain exercice similaire.</p>	une jambe un pont une			une jambe un pont	une jambe un pont	
une jambe un pont une							
une jambe un pont	une jambe un pont						

<b>Quelques stratégies</b>	<p>L'enseignant peut commencer avec 3-5 mots. Au moment où les enfants maîtrisent bien l'outil, l'enseignant peut ajouter chaque jour un mot supplémentaire. Les mots maîtrisés sont progressivement éliminés pendant que de nouveaux mots s'ajoutent. L'enseignant doit tenir compte du besoin d'apprentissage de chaque enfant.</p> <p>Concret : progressivement la liste des mots à renforcer peut varier d'un enfant à l'autre.</p>
<b>Adaptation</b>	<p>Aussi utile pour l'apprentissage l'orthographe que de la conjugaison. L'enseignant peut donner aussi un petit texte pour la transcription.</p>

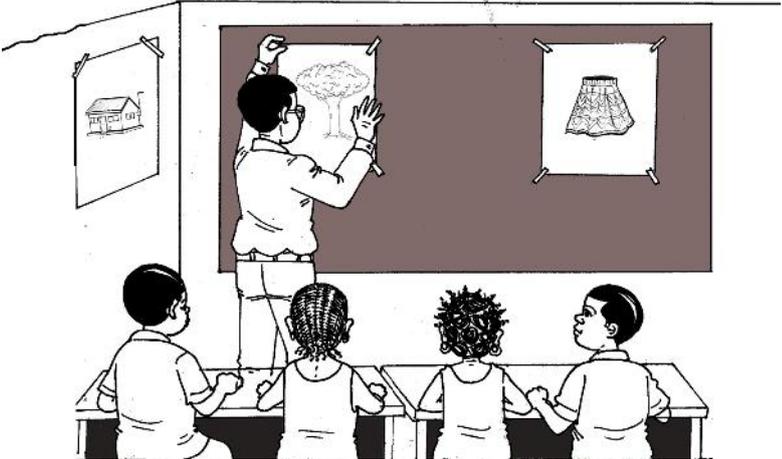
Technique d'exécution

**Dictée de la boîte  
(auto-correction)**

<b>Champs de formation</b>	Français
<b>Classe</b>	CP-CM2
<b>Utilité</b>	Apprendre et mémoriser la graphie des mots d'un texte
<b>Formule d'utilisation</b>	Travail individuel
<b>Matériel</b>	Feuilles lignées ou feuilles quadrillées, texte ; ciseaux
<b>Déroulement</b>	<p>L'enseignant choisit un texte (un paragraphe) à étudier selon le niveau des écoliers.          Les écoliers recopient le texte, phrase par phrase, sur une feuille.          L'enseignant veille à la correction de la graphie des mots du texte copié par chaque élève.          Chaque élève découpe ensuite son texte ligne par ligne à l'aide des ciseaux.          L'élève reconstitue le texte en ordonnant les fragments découpés.</p>  <p>Il prend le premier fragment du texte, le lit, le mémorise et le dépose dans une boîte avant de le reproduire de mémoire dans son cahier. Il en fera de même successivement des autres fragments du texte.</p>  <p>Quand il finit d'écrire le texte, il reprend les fragments dans la boîte, les ordonne, contrôle le texte de sa dictée et corrige les mots mal orthographiés.</p>
<b>Quelques stratégies</b>	L'enseignant doit chercher différents textes correspondants aux besoins de ses élèves en orthographe.
<b>Adaptation</b>	Les élèves peuvent s'échanger les fragments des différents textes découpés avant la reconstitution des textes

Technique d'exécution

**Dictée muette**

<b>Champs de formation</b>	Français
<b>Classe</b>	CI-CE1
<b>Utilité</b>	Apprendre et mémoriser la graphie des mots
<b>Formule d'utilisation</b>	Travail individuel
<b>Matériel</b>	Différentes affiches d'images et de mots/phrases correspondant écrits au bas des images (extraits du manuel de français du cours correspondant) ; ardoise/cahier
<b>Déroulement</b>	<p>L'enseignant explique le déroulement et le règles. Il assure que les élèves ont compris.</p> <p>L'enseignant affiche les images à différents coins de la classe. Il cache le mot ou la phrase correspondant à l'image en rabattant le bord inférieur de l'affiche.</p>  <p>Chaque élève écrit sur son ardoise ou dans son cahier, le mot/la phrase correspondant à chaque image affichée.</p>  <p>Quand les élèves ont fini, le maître découvre les écrits cachés en dépliant la partie qu'il avait pliée. Chaque élève contrôle et corrige lui-même les mots mal orthographiés.</p> 

<b>Quelques stratégies</b>	<p>Chaque élève peut faire ce travail selon ses capacités de mémorisation de la graphie des mots ou de compréhension de l'outil linguistique en situation.</p> <p>Chaque élève a la chance de travailler en autonomie et de s'autoévaluer.</p> <p>L'enseignant peut fixer un minimum (p.ex. quatre mots ou phrases) pour tous les élèves et les mots ou phrases supplémentaires pour les élèves plus avancés (deux ou trois mots/phrases en plus)</p>
<b>Adaptation</b>	<p>Pour le CI, on commence avec des mots clés puis les mots vedettes</p> <p>Au CP, au fur et à mesure de la progression on peut utiliser des images décrites par une phrase</p> <p>Au CE1, l'enseignant l'adapte au niveau de ses élèves</p>

## Technique d'exécution

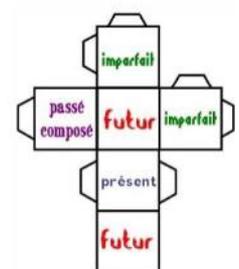
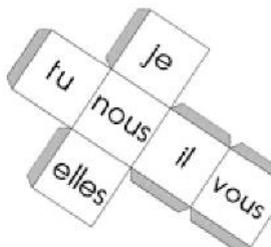


<b>Champs de formation</b>	Dictée
<b>Classe</b>	CI-CE1
<b>Utilité</b>	Déclencheur d'expression orale Maîtrise de graphie des mots correspondants aux images
<b>Formule d'utilisation</b>	Individuel, par paire ou en groupe
<b>Matériel</b>	Cartes, papier, bic
<b>Déroulement</b>	<p>L'enseignant prépare des cartes. Sur chaque carte il y a l'image d'un mot à apprendre sur une face et le mot en écrit sur l'autre face.</p> <div style="text-align: center;"><p>Face A</p><p>Face B</p></div> <p><b>a- Variation « mots » paire /groupe</b> Chaque groupe (paire) reçoit un lot de cartes et fait une pile avec les cartes, face image visible et face mot cachée. Un élève prend une carte et présente l'image aux camarades. Un camarade doit dire le nom de l'image et écrire le mot correspondant sur l'ardoise. L'élève qui tient la carte la pose sur la table face « mot écrit » visible et vérifie l'orthographe. Si la réponse est correcte, le scripteur peut garder la carte. Si non, il corrige le mot et la carte retourne sous la pile. L'élève qui a le plus de cartes à la fin a gagné.</p> <p><b>b- Variation « mot » individuel p.ex. pour les élèves qui ont besoin d'une « mise à niveau »</b> L'élève reçoit un lot des cartes et en fait une pile. Les faces avec les mots écrits sont cachées. L'élève prend une carte, regarde l'image et écrit le mot correspondant sur l'ardoise. A la suite, l'élève tourne la carte, la pose face « mot écrit » visible sur la table et vérifie l'orthographe. Si la réponse est correcte, l'élève peut garder la carte. Si non, il corrige le mot et la carte retourne à la pile.</p> <p><b>c- Variation « construction d'une phrase /d'une histoire » en orale et en écrit (par paire/groupe)</b> Chaque élève reçoit deux ou plusieurs cartes et les pose sur la table les mots écrits cachés.</p>

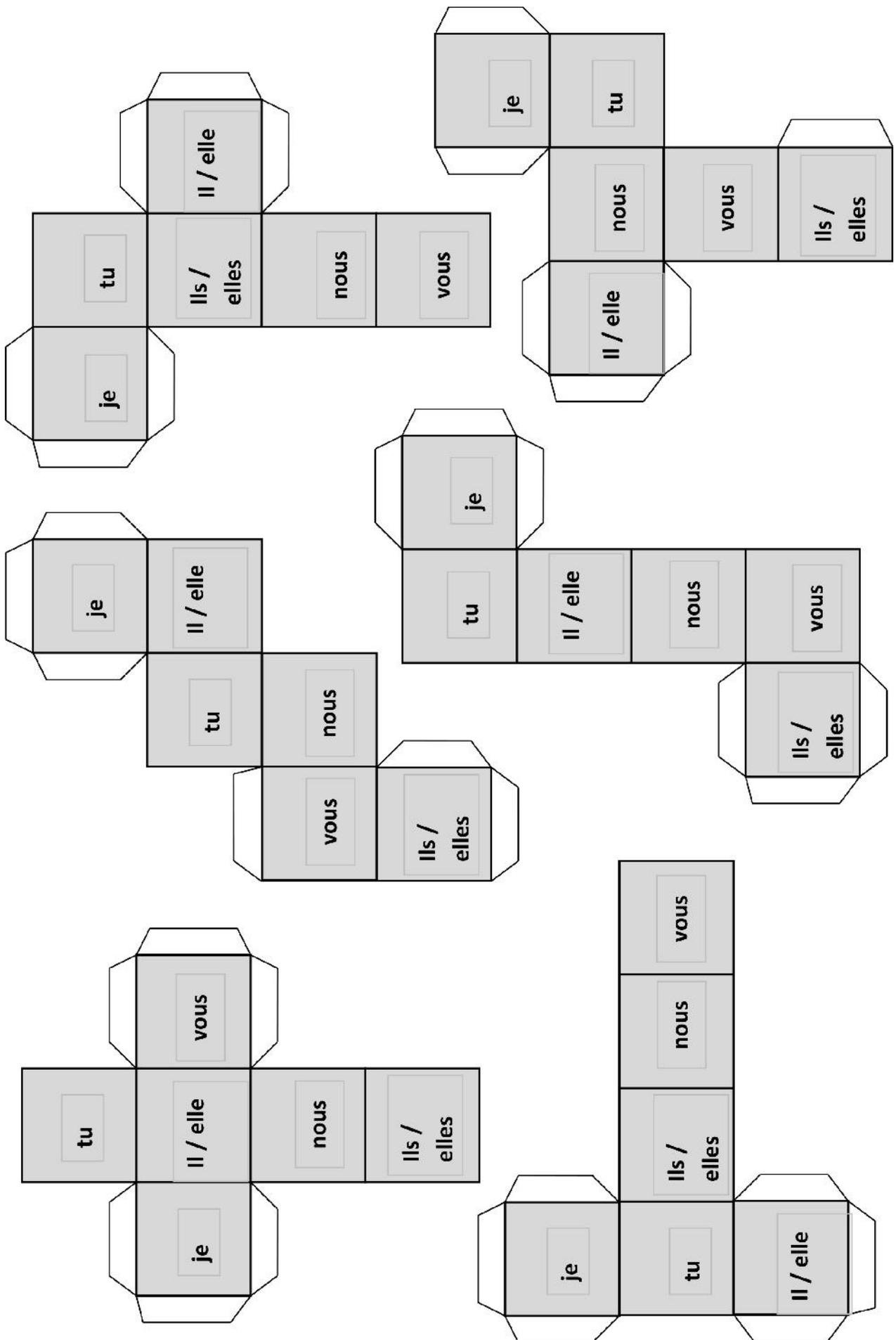
	<p>L'élève doit donner les noms des images. Il formule ensuite une ou plusieurs séquences de phrases grammaticalement correctes en utilisant les mots correspondants, transcrit ses phrases dans son cahier.</p>   <p>L'élève souligne les mots correspondants aux images dans le texte/la phrase et retourne les cartes pour corriger. S'il remarque des erreurs, il doit corriger les mots avant de poursuivre l'exercice avec de nouvelles cartes.</p> <p>L'enseignant invite ensuite chaque apprenant à lire ses textes aux autres élèves.</p> <p>L'enseignant ramasse les cahiers et corrige les mots clés d'apprentissage qui sont mal écrits; il corrige aussi, mais avec souplesse, les autres mots mal écrits contenus dans les phrases formées par l'apprenant (ces erreurs ne comptent pas pour la notation).</p>
<p><b>Quelques stratégies</b></p>	<p>En fonction du niveau du cours et du niveau d'apprentissage, le nombre de cartes à exploiter et la complexité des phrases à former peuvent varier.</p> <p>L'enseignant doit tenir compte du besoin d'apprentissage de chaque enfant dans l'élaboration des images et l'exercice de formation des phrases</p> <p>La correction des phrases formées par l'apprenant doit mettre l'accent sur les mots d'apprentissage et sur la capacité de prononciation/élocution de l'apprenant</p>
<p><b>Adaptation</b></p>	<p>L'outil est aussi utile pour l'apprentissage de la formation d'une phrase (nom, verbe, complément)</p>

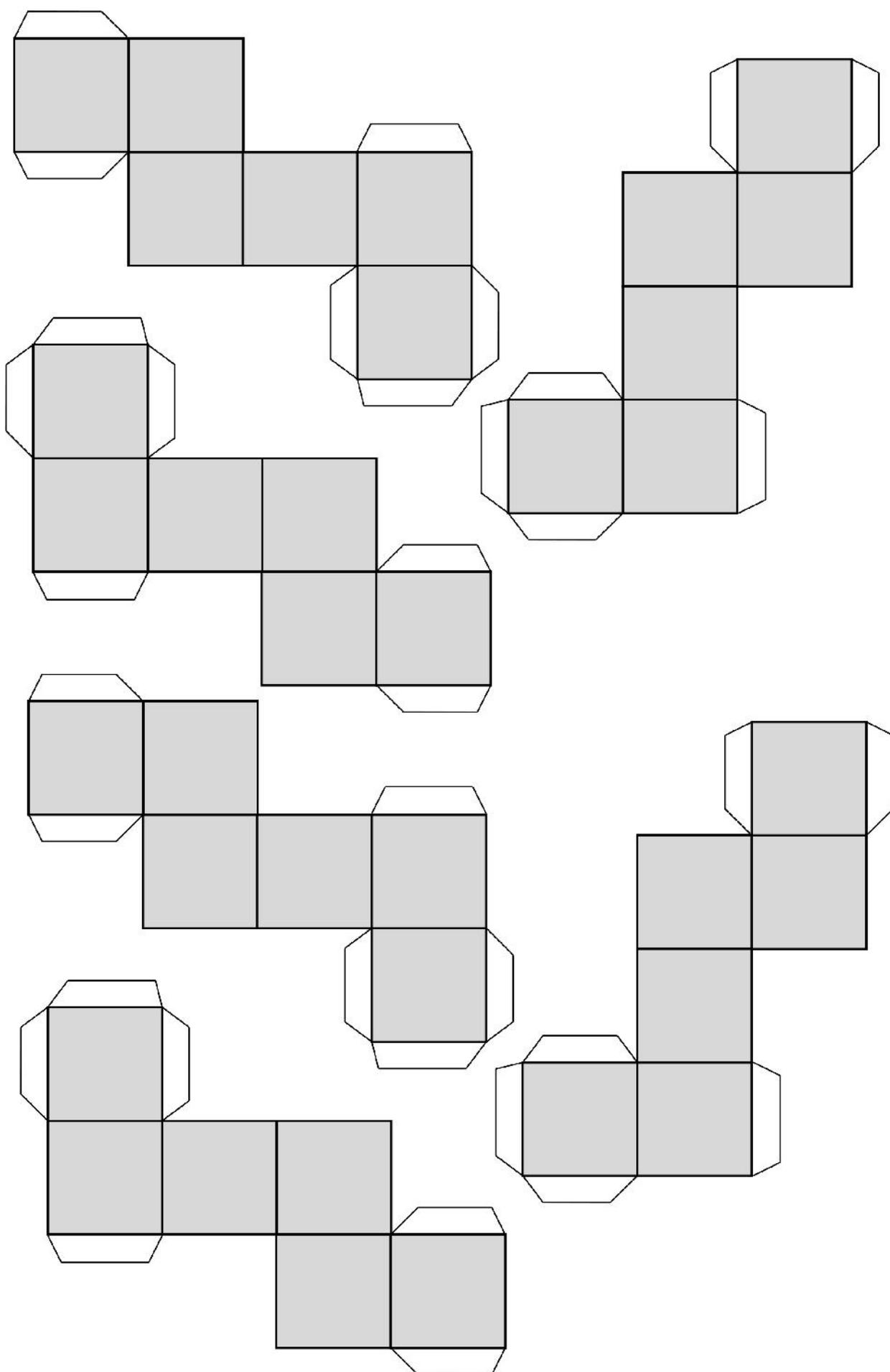
## Technique d'exécution

# Le dé des verbes

<b>Champs de formation</b>	Français
<b>Classe</b>	CP-CM2
<b>Utilité</b>	Efficace dans l'apprentissage des conjugaisons
<b>Formule d'utilisation</b>	Individuellement, en paire ou en groupe
<b>Matériel</b>	Dés « pronoms personnel » et dés « temps » puis des cartes avec des verbes étudiés pour chaque groupe d'élèves, réalisées par des enseignants selon le programme.
<b>Déroulement</b>	<p>L'enseignant prépare les dés et les cartes à utiliser au cours du jeu. Les temps à étudier sur un dé et les pronoms personnels sur un autre. En plus l'enseignant note les verbes à étudier et à conjuguer sur des cartes (un verbe par carte).</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"></div> <p>Les cartes précisent toutefois le groupe verbal sur lequel on veut s'exercer (par exemple les verbes du premier groupe se terminant par « er »). On peut aussi bien entendu, choisir plusieurs groupes de verbes.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Un élève choisit une carte quelconque qui peut porter l'inscription de l'auxiliaire « avoir » ou « être ». (CP)</li></ul> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Aimer</div></div> <ul style="list-style-type: none"><li>- Après, il lance les deux dès l'un après l'autre pour choisir la personne et le temps à laquelle la conjugaison s'effectuera.</li><li>- Une fois la conjugaison terminée, les autres d'élèves à l'aide de leur livre de lecture ou de leurs tableaux de conjugaison, doivent contrôler si la conjugaison est correcte. Si c'est le cas, celui qui a conjugué le verbe garde la carte puis ce sera le tour d'un nouvel élève d'avoir la main pour continuer la conjugaison Tout en prenant soin, de tirer une nouvelle carte suivant le même processus.</li></ul>

<p><b>Quelques stratégies</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour les élèves du CP, il est conseillé de commencer les conjugaisons avec les auxiliaires « être » et « avoir »</li> <li>- Cette conjugaison doit s'effectuer au présent simple de l'indicatif.</li> <li>- Les verbes du 1er, 2e, 3e groupe peuvent être introduites dans les activités en fonction des programmes en vigueur.</li> </ul>
<p><b>Adaptation</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Au lieu d'utiliser des cartes sur lesquelles sont inscrits des verbes, on peut aussi utiliser un dé portant sur chacune de ces faces un verbe : par exemple :</li> </ul> <div data-bbox="718 683 1085 940" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raconte une histoire (variation seulement avec le dé pronoms personnel). Le joueur lance le dé « pronoms personnel ». Il tire une carte avec un verbe et commence par imaginer une phrase. P.ex. « jouer » et « il/elle ». Alamou joue au foot. C'est maintenant le tour d'un autre élève. Il lance « nous » et p.ex. « manger ». L'élève cherche une phrase qui correspond un peu à la phrase antérieure. « Alamou demande à son petit frère : Est-ce que tu peux chercher à la maison une mangue pour nous ? Nous le mangerons après le match. ....</li> </ul>





## Les verbes à savoir conjuguer au CE2

	Aimer (1 <sup>er</sup> groupe)	Finir (2 <sup>ème</sup> groupe)	Etre (auxil.)	Avoir (auxil.)	aller	dire
<b>PRESENT</b>	j'aime tu aimes il aime nous aimons vous aimez ils aiment	je finis tu finis il finit nous finissons vous finissez ils finissent	je suis tu es il est nous sommes vous êtes ils sont	J'ai tu as il a nous avons vous avez ils ont	je vais tu vas il va nous allons vous allez ils vont	je dis tu dis il dit nous disons vous dites ils disent
<b>FUTUR simple</b>	j'aimerai tu aimeras il aimera nous aimerons vous aimerez ils aimeront	je finirai tu finiras il finira nous finirons vous finirez ils finiront	je serai tu seras il sera nous serons vous serez ils seront	j'aurai tu auras il aura nous aurons vous aurez ils auront	j'irai tu iras il ira nous irons vous irez ils iront	je dirai tu diras il dira nous dirons vous direz ils diront
<b>IMPARFAIT</b>	j'aimais tu aimais il aimait nous aimions vous aimiez ils aimaient	je finissais tu finissais il finissait nous finissions vous finissiez ils finissaient	j'étais tu étais il était nous étions vous étiez ils étaient	j'avais tu avais il avait nous avions vous aviez ils avaient	j'allais tu allais il allait nous allions vous alliez ils allaient	je disais tu disais il disait nous disions vous disiez ils disaient

## Les verbes à savoir conjuguer au CE2 (suite)

	faire	partir	pouvoir	vouloir	prendre	venir	voir
<b>PRESENT</b>	je fais tu fais il fait nous faisons vous faites ils font	je pars tu pars il/elle part nous partons vous partez ils partent	je peux tu peux il peut nous pouvons vous pouvez ils peuvent	je veux tu veux il veut nous voulons vous voulez ils veulent	je prends tu prends il prend nous prenons vous prenez ils prennent	je viens tu viens il vient nous venons vous venez ils viennent	je vois tu vois il voit nous voyons vous voyez ils voient
<b>FUTUR simple</b>	je ferai tu feras il fera nous ferons vous ferez ils feront	je partirai tu partiras il/elle partira nous partirons vous partirez ils partiront	je pourrai tu pourras il pourra nous pourrons vous pourrez ils pourront	je voudrai tu voudras il voudra nous voudrons vous voudrez ils voudront	je prendrai tu prendras il prendra nous prendrons vous prendrez ils prendront	je viendrai tu viendras il viendra nous viendrons vous viendrez ils viendront	je verrai tu verras il verra nous verrons vous verrez ils verront
<b>IMPARFAIT</b>	je faisais tu faisais il faisait nous faisions vous faisiez ils faisaient	je partais tu partais il/elle partait nous partions vous partiez ils partaient	je pouvais tu pouvais il pouvait nous pouvions vous pouviez ils pouvaient	je voulais tu voulais il voulait nous voulions vous vouliez ils voulaient	je prenais tu prenais il prenait nous prenions vous preniez ils prenaient	je venais tu venais il venait nous venions vous veniez ils venaient	je voyais tu voyais il voyait nous voyions vous voyiez ils voyaient

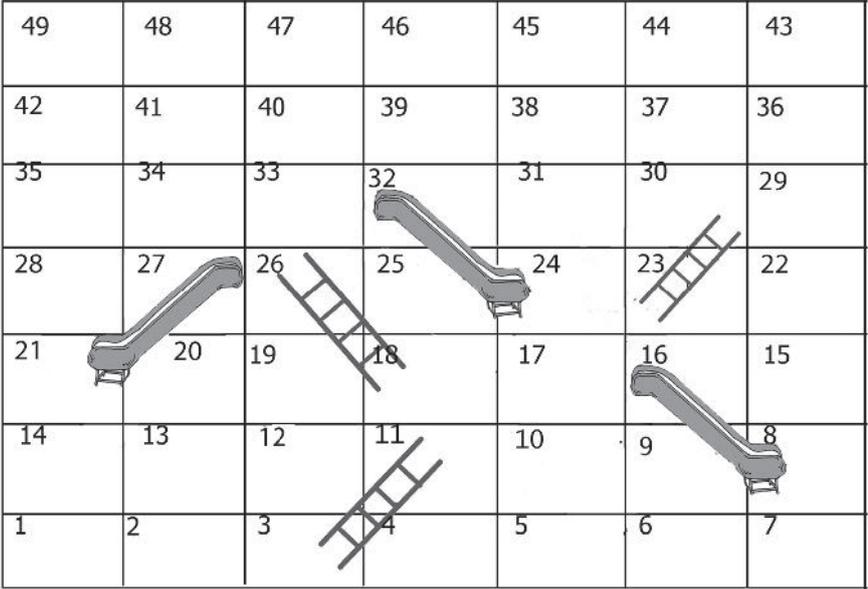
## Les verbes à savoir conjuguer au CM1

	<b>Aimer (1<sup>er</sup> groupe)</b>	<b>Finir (2<sup>ème</sup> groupe)</b>	<b>Etre (auxil.)</b>	<b>Avoir (auxil.)</b>	<b>aller</b>	<b>dire</b>
<b>PRESENT</b>	J' aime tu aimes il aime nous aimons vous aimez ils aiment	je finis tu finis il finit nous finissons vous finissez ils finissent	je suis tu es il est nous sommes vous êtes ils sont	J' ai tu as il a nous avons vous avez ils ont	Je vais tu vas il va nous allons vous allez ils vont	je dis tu dis il dit nous disons vous dites ils disent
<b>FUTUR simple</b>	J' aimerai tu aimeras il aimera nous aimerons vous aimerez ils aimeront	Je finirai tu finiras il finira nous finirons vous finirez ils finiront	Je serai tu seras il sera nous serons vous serez ils seront	J' aurai tu auras il aura nous aurons vous aurez ils auront	J' irai tu iras il ira nous irons vous irez ils iront	je dirai tu diras il dira nous dirons vous direz ils diront
<b>IMPARFAIT</b>	J' aimais tu aimais il aimait nous aimions vous aimiez ils aimaient	je finissais tu finissais il finissait nous finissions vous finissiez ils finissaient	J' étais tu étais il était nous étions vous étiez ils étaient	J' avais tu avais il avait nous avions vous aviez ils avaient	J' allais tu allais il allait nous allions vous alliez ils allaient	je disais tu disais il disait nous disions vous disiez ils disaient
<b>PASSE COMPOSE</b>	J' ai aimé Tu as aimé Il a aimé Ns avons aimé Vs avez aimé Ils ont aimé	J' ai fini Tu as fini Il/elle a fini Ns avons fini Vs avez fini Ils ont fini	J' ai été Tu as été Il/elle a été Ns avons été Vs avez été Ils ont été	J' ai eu Tu as eu Il/elle a eu Ns avons eu Vs avez eu Ils ont eu	Je suis allé(e) Tu es allé(e) Il/elle est allé(e) Ns sommes allé(e)s Vs êtes allé(e)s Ils sont allés	J' ai dit Tu as dit Il a dit Ns avons dit Vs avez dit Ils ont dit
<b>PASSE SIMPLE</b>	J' aimai Tu aimas Il aimait Nous aimâmes Vous aimâtes Ils aimèrent	Je finis Tu finis Il/elle finit Ns finîmes Vs finîtes Ils finirent	Je fus Tu fus Il/elle fut Ns fûmes Vs fûtes Ils furent	J' eus Tu eus Il/elle eut Ns eûmes Vs eûtes Ils eurent	J' allai Tu allas Il alla Ns allâmes Vs allâtes Ils allèrent	Je dis Tu dis Il dit Ns dûmes Vs dûtes Ils dirent

	<b>faire</b>	<b>partir</b>	<b>pouvoir</b>	<b>vouloir</b>	<b>prendre</b>	<b>venir</b>
<b>PRESENT</b>	je fais tu fais il fait nous faisons vous faites ils font	je pars tu pars il/elle part nous partons vous partez ils partent	je peux tu peux il peut nous pouvons vous pouvez ils peuvent	je veux tu veux il veut nous voulons vous voulez ils veulent	Je prends tu prends il prend nous prenons vous prenez ils prennent	Je viens Tu viens il vient nous venons vous venez ils viennent
<b>Futur simple</b>	Je ferai tu feras il fera nous ferons vous ferez ils feront	je partirai tu partiras il/elle partira nous partirons vous partirez ils partiront	je pourrai tu pourras il pourra nous pourrons vous pourrez ils pourront	je voudrai tu voudras il voudra nous voudrions vous voudrez ils voudront	Je prendrai tu prendras il prendra nous prendrons vous prendrez ils prendront	Je viendrai tu viendras il viendra nous viendrons vous viendrez ils viendront
<b>IMPARFAIT</b>	je faisais tu faisais il faisait nous faisons vous faisiez ils faisaient	je partais tu partais il/elle partait nous partions vous partiez ils partaient	Je pouvais tu pouvais il pouvait nous pouvions vous pouviez ils pouvaient	je voulais tu voulais il voulait nous voulions vous vouliez ils voulaient	je prenais tu prenais il prenait nous prenions vous preniez ils prenaient	Je venais tu venais il venait nous venions vous veniez ils venaient
<b>PASSE COMPOSE</b>	J' ai fait Tu as fais Il a fait Ns avons fait Vs avez fait Ils ont fait	Je suis parti(e) Tu es parti(e) Il/elle est parti(e) Ns sommes parti(e)s Vs êtes parti(e)s Ils sont partis	J' ai pu Tu as pu Il/elle a pu Ns avons pu Vs avez pu Ils ont pu	J' ai voulu Tu as voulu Il/elle a voulu Ns avons voulu Vs avez voulu Ils ont voulu	J' ai pris Tu as pris Il/elle a pris Ns avons pris Vs avez pris Ils ont pris	Je suis venu(e) Tu es venu(e) Il/elle est venu(e) Ns sommes venu(e)s Vs êtes venu(e)s Ils sont venus
<b>PASSE SIMPLE</b>	Je fis Tu fis Il fit Ns fîmes Vs fîtes Ils firent	Je partis Tu partis Il/elle partit Ns partîmes Vs partîtes Ils partirent	Je pus Tu pus Il put Ns pûmes Vs pûtes Ils purent	Je voulus Tu voulus Il voulut Ns voulûmes Vs voulûtes Ils voulurent	Je pris Tu pris Il/elle prit Ns prîmes Vs prîtes Ils prirent	Je vins Tu vins Il/elle vint Ns vîmes Vs vîntes Ils vinrent

## Technique d'exécution

# Jeu des échelles et des toboggans

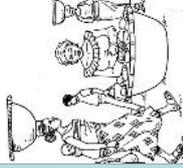
<b>Champs de formation</b>	Tous les champs de formation.
<b>Classe</b>	CI-CM2
<b>Utilité</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Améliorer les compétences sociales et langagières.</li><li>- Donner l'occasion aux élèves les plus timides de participer.</li><li>- Une approche participative pour un échange sur des thèmes sociaux.</li><li>- Outil pour répéter le contenu d'un thème.</li></ul>
<b>Formule d'utilisation</b>	En groupe, 2 à 4 joueurs
<b>Matériel</b>	Par groupe : Un plateau de jeu, un dé, des pions (cailloux) Une liste de différentes déclarations numérotées (fait par l'enseignant orienté sur le thème spécifique).
<b>Déroulement</b>	<p>Pour commencer, le plus jeune des joueurs lance le dé et avance son pion (caillou) du nombre indiqué sur le dé.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Si le pion arrive au bas d'une échelle, on monte dans la case où il y a le haut de l'échelle.</li><li>- Si le pion arrive en haut d'un toboggan, on glisse dans la case indiquée.</li><li>- Si le pion arrive sur une case normale, on ne bouge pas.</li><li>- Si le pion arrive sur une case déjà occupée, on retourne au départ.</li></ul> 

	<p>p.ex. Des déclarations sur la protection du sol :</p> <p>case no. :</p> <p>3. De façon naturelle, ma famille engrange une partie de la récolte pour la prochaine semence.</p> <p>16. Les villageois coupent les arbres dans les champs, parce qu'ils sont convaincus que les arbres prennent trop de soleil.</p> <p>18. L'agriculteur laisse les débris végétaux dans les champs</p> <p>23. On plante le mucuna et le maïs pour couvrir le sol.</p> <p>27. Les agriculteurs cotonniers utilisent les pesticides.</p> <p>32. On met le feu à la brousse pour faire les cultures sur brulis.</p>
<b>Quelques stratégies</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le règlement doit être bien expliqué.</li> <li>- Les élèves lisent à haute voix les messages liés aux cases.</li> <li>- Les élèves peuvent créer leur propre jeu des échelles et toboggans avec des déclarations élaborées par eux-mêmes. On met une échelle sur une action positive /souhaité et un toboggan pour une action à éviter.</li> <li>- On peut bien jouer plusieurs fois.</li> </ul>
<b>Adaptation</b>	<p>On peut créer d'autres jeux pour des thèmes sociaux ; p.ex. l'hygiène, la malaria</p>

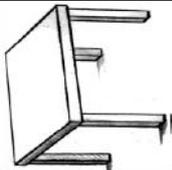
## Technique d'exécution



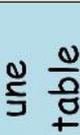
<b>Champs de formation</b>	Mathématique et français
<b>Classe</b>	CP-CM2
<b>Utilité</b>	Rend facile aux enfants l'association des noms à des dessins ; Favorise p.ex. en mathématiques l'apprentissage et l'assimilation des tables de multiplication.
<b>Formule d'utilisation</b>	En groupe (2 à 6 personnes)/en paire
<b>Matériel</b>	Dés, pions (cailloux) et le Ludo
<b>Déroulement</b>	<p>Chacun des participants au jeu cherche des pièces ou de petits cailloux et les utilisent comme des pions.</p> <p>Après une lancée, le joueur quitte la case marquée début. Il déplace ses pions dans les cases en fonction du chiffre affiché par les dés.</p> <p> = on compte trois (3) cases</p> <p>Quand tu arrives à une case avec un mot, tu sautes à l'image qui convient à ce mot et quand tu arrives à une case avec une image, tu sautes au mot qui convient à cette image.</p> <p>Par exemple :</p> <div style="text-align: center;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">maison</span></div> <p>Pour finir l'activité, chaque joueur doit atteindre le but.</p>
<b>Quelques stratégies</b>	
<b>Adaptation</b>	L'objectif peut bien être aussi de réussir à totaliser un certain nombre de point avec les calculs réussis.

une moto		
		
		
un marché		
une poupée		
une maison		
début		

un vélo		
un tableau		
un ballon		
une banane		



un  
crayon

le but		
		
		
une jupe		
		
une tomate		
		
un ananas		
		
une table		



Déroulement:

Cherche des cailloux et les utilise comme pion.

Coupe et colle ton propre dé.

Quand tu arrives à une case avec un mot, saute à l'image qui convient.

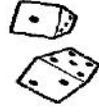
Quand tu arrives à une case avec une image, saute au mot qui convient.

Pour entrer au but, il faut avoir le nombre de points exact.

Amusez-vous!!

début	5 X 7	32	6 X 7	4 X 8	6 X 4	7 x 7	35		42
									24

9 X 5	8 x 9	3 X 5	9 X 9	7 X 4	72	4 x 4		15	45
-------	-------	-------	-------	-------	----	-------	--	----	----



Déroulement: Cherche des cailloux et les utilise comme pion.

Coupe et colle ton propre dé.

Quand tu arrives à une case avec une opération, saute sur le résultat qui convient.

Quand tu arrives à une case avec un résultat, saute à l'opération qui convient.

Pour entrer au but, il faut avoir le nombre de points exact.

Amusez-vous!!

28									le but
4 X 5									
16	54	20	81	6 X 9	56	8 X 7	36		

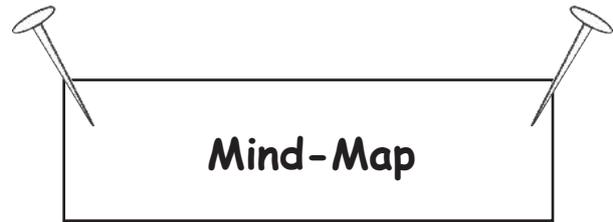
Technique d'exécution



<b>Champs de formation</b>	Français																
<b>Classe</b>	CI-CM2																
<b>Utilité</b>	Apprendre à construire un texte cohérent, significatif de fonction et de type varié.																
<b>Formule d'utilisation</b>	Travail en groupe de 3 à 6 élèves																
<b>Matériel</b>	Cartes en petits rectangles comportant des mots ou des fragments de phrases.																
<b>Déroulement</b>	<p>Préparation</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• l'enseignant propose un texte adapté aux types et genre littéraire en tenant compte des besoins réels, du niveau des enfants et des situations à consolider ou à enrichir sur les acquis en expression écrite sur des cartons.</li><li>• il coupe les cartes</li></ul> <table border="1"><tr><td>ce matin</td><td>le drapeau</td><td>du Bénin</td><td>flotte</td></tr><tr><td>au milieu</td><td>de la cour</td><td>.....</td><td>.....</td></tr><tr><td>.....</td><td>.....</td><td>.....</td><td>.....</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <p>Déroulement</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• L'enseignant donne les cartes aux enfants et explique le principe du déroulement</li><li>• Le joueur prend l'ensemble des cartes.</li><li>• Le premier joueur pose une carte ouverte sur la table et reconstitue la phrase ou le texte en 2 min ou 5 min selon le cas et selon la difficulté que présente la tâche.</li><li>• Le joueur qui arrive à tenir dans le temps a gagné.</li><li>• Les joueurs l'encouragent par un youpi.</li><li>• Le joueur lit sa production à ses camarades.</li></ul>	ce matin	le drapeau	du Bénin	flotte	au milieu	de la cour	.....	.....	.....	.....	.....	.....				
ce matin	le drapeau	du Bénin	flotte														
au milieu	de la cour	.....	.....														
.....	.....	.....	.....														

<b>Quelques stratégies</b>	Pour faire participer un grand nombre d'élèves on peut les mettre par paire
<b>Adaptation</b>	<p>Ce jeu est plus indiqué pour les cas de renforcement. Sa conception peut toutefois tenir compte des types de textes déjà abordés par les apprenants. Il peut être exploité dans une classe multigrade, c'est-à-dire proposé à la classe qui ne suit pas un apprentissage spécifique.</p> <p>NB : on peut toutefois faire jouer les enfants en groupe si le jeu est fait d'un texte relativement long. On identifiera le début du texte que l'on posera sur la table, chaque élève tirera trois cartes entre les mains et à tour de rôle ils cherchent la suite du texte à reconstituer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le joueur ayant trouvé la suite tire une nouvelle carte et celui n'ayant pas pu dit « passe »</li> <li>• Le joueur immédiatement à droite du 1er joueur relance l'exercice (la relance suit cet ordre toutes les fois)</li> <li>• Le gagnant est l'élève n'ayant plus de cartes sous la main</li> </ul> <p>Le texte est lu par l'ensemble des joueurs.</p>

Technique d'exécution

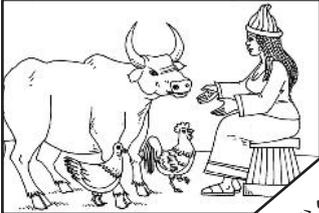
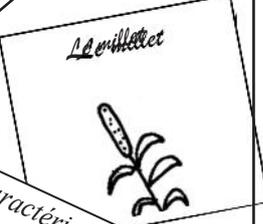


<b>Champs de formation</b>	Sciences, histoire, sciences sociales
<b>Classe</b>	CP-CM2
<b>Utilité</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mind-Mapping est utilisé pour visualiser la recherche des différents aspects d'un thème et mettre des idées en ordre par classification avec des branches. Le résultat peut être utilisé comme base d'une analyse.</li><li>- Facilitation des idées dans un groupe sur un thème bien choisi.</li><li>- Cartographie des réflexions sur un thème.</li></ul>
<b>Formule d'utilisation</b>	Individuelle, en groupe
<b>Matériel</b>	Le tableau ou des fiches de papier
<b>Déroulement</b>	<p>Inscrivez au centre le sujet que vous voulez traiter. Puis inscrivez toutes les pensées qui vous viennent en rapport avec ce sujet et reliez-le au sujet central par des lignes (branches principales). Si d'autres idées vous viennent concernant les « branches principales », reliez-les aux idées appropriées « rameaux »</p> <pre>graph LR; Center((Les animaux dans notre environnement — un bien-être pour l'Homme)); chat --- Center; souris --- chat; souris --- mange; rat --- mange; rat --- grains[mange les grains]; grains --- pollue[Pollue les greniers]; grains --- malade[Homme tombe malade]; vache --- Center; chevre --- Center; ... --- Center; ... --- chat; ... --- grains; ... --- pollue; ... --- malade; ... --- vache; ... --- chevre;</pre>

<b>Quelques stratégies</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'enseignant doit élaborer un Mind-Map lui-même avant de présenter la méthode en classe.</li> <li>- Le produit Mind-Map c'est le bien de chaque groupe. On félicite tous les élèves pour leurs idées et contribution productive. (principe de motivation)</li> </ul>
<b>Adaptation</b>	<p>Autres thèmes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comment pouvons-nous gérer la qualité des sols ?</li> <li>- Les caractéristiques de la savane.</li> <li>- Comment empêcher la malaria ?</li> <li>- ...</li> </ul>

Technique d'exécution



<b>Champs de formation</b>	Tous les champs
<b>Classe</b>	CP-CM2
<b>Utilité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Création d'un dictionnaire explicatif.</li> <li>- Visualisation des thèmes appris.</li> <li>- Communication entre la classe (et son environnement).</li> </ul>
<b>Formule d'utilisation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Création d'un dictionnaire explicatif.</li> <li>- Visualisation des thèmes appris.</li> <li>- Communication entre la classe (et son environnement).</li> </ul>
<b>Matériel</b>	Feuilles A4 (pour les mots clés, coupés en 3 pièces)
<b>Déroulement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduction d'un nouveau thème, p.ex. protection du sol</li> <li>- L'enseignant cherche ensemble avec les élèves les nouveaux mots à expliquer. (p.ex., faune, flore, ver ...)</li> <li>- Il explique aux enfants que Faune est une déesse romaine du monde animal et Flora la déesse romaine du monde végétal. Les élèves cherchent des exemples.</li> <li>- Les élèves écrivent les mots clés sur la petite feuille.</li> <li>- Les élèves formulent une définition par écrit ou par un dessin.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p style="transform: rotate(-30deg); border: 1px solid black; padding: 5px;">La « faune » un mot scientifique pour le monde animal</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p style="transform: rotate(-30deg); border: 1px solid black; padding: 5px;">Ancien déesse romaine du monde végétal</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p style="transform: rotate(-30deg); border: 1px solid black; padding: 5px;">La « faune » un mot scientifique pour le monde animal</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; transform: rotate(-15deg);">Ver</div> <div style="text-align: center;">  <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; transform: rotate(-15deg);">Caractéristique</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves attachent les dessins, les nouveaux mots appris sur une grande affiche fixée au mur.</li> <li>- La création d'un journal mural ne se fait pas dans une semaine, mais peut prendre un trimestre.</li> </ul>

<b>Quelques stratégies</b>	Fin d'un trimestre ou à la fin de l'année scolaire la classe peut inviter d'autres classes, APE /parents, CP... pour une exposition.
<b>Adaptation</b>	Un journal peut aussi se faire pour l'histoire, la géographie du Bénin, pour l'actualité du village, vocabulaire français, des formules mathématiques... Pour le C1/CP, on explique surtout avec des dessins, pour les autres en écrit et par dessin.

## Groupe d'experts

### Technique d'exécution

<b>Champs de formation</b>	Science, politique
<b>Classe</b>	CI-CM2
<b>Utilité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves partagent une compréhension commune</li> <li>- Les élèves développent des compétences de communication.</li> <li>- Les élèves peuvent synthétiser des idées sur un thème.</li> <li>- Les élèves doivent activement écouter.</li> <li>- Les élèves sont activement impliqués dans le processus d'apprentissage.</li> <li>- Apprentissage coopératif.</li> </ul>
<b>Formule d'utilisation</b>	En groupe de 4 à 6.
<b>Matériel</b>	Du papier, une bonne question
<b>Déroulement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La classe est répartie en équipes de 4 à 6 élèves.</li> <li>- Dans chaque groupe, l'élève reçoit un numéro de 1 à 6.</li> <li>- p.ex : L'enseignant liste avec les élèves (brainstorming) les arbres caractéristiques de Bénin.</li> <li>- Les élèves discutent dans leur groupe d'experts la question : « l'utilisation des différentes parties de l'arbre »</li> </ul> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Après 15' on change de groupe, tous les numéros 1 se mettent ensemble, tous les numéros 2 etc. Les élèves expliquent aux autres les résultats de leur première phase en groupe.</li> </ul> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Après 15' chaque porte-parole présente les résultats des discussions.</li> </ul>
<b>Quelques stratégies</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fait des groupes hétérogènes.</li> <li>- Prend du temps pour constituer les groupes.</li> <li>- Prépare des questions ouvertes.</li> </ul>
<b>Adaptation</b>	





Publié par  
Deutsche Gesellschaft für  
Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Siège de la société  
Bonn et Eschborn  
Allemagne

Appui au renforcement des capacités dans le secteur de l'éducation, Benin/Pro-Educ  
Bureau de la GIZ  
08 B.P.1132 Tri Postal, Cotonou/Bénin  
T +229 21 31 03 95  
F + 229 21 31 13 35  
corinna.breitag-heinz@giz.de  
[www.giz.de/de/weltweit/18984.html](http://www.giz.de/de/weltweit/18984.html)

Mise à jour  
Mai 2016

Conception  
GIZ

Crédits photographiques  
Photographe Dolores Rescheleit : page de titre

Texte  
Rescheleit, Dolores  
Ayedoun, Cyrille Yaï  
Azango, Loïc

Edition  
Gérard Guèdègbé  
Illustrations  
Constantin Adadja

Le contenu de la présente publication relève de la responsabilité de la GIZ.  
Sur mandat du  
Ministère fédéral de la Coopération économique et du Développement (BMZ)  
Ministère fédéral des Affaires étrangères (AA)

