



Collection des différents outils d'apprentissage pour les écoles primaires. *Volume 2*

Orientées vers l'approche par compétences
Version 10/2018

publié par

en coopération avec

Mieux répondre aux besoins spécifiques des élèves dans les écoles primaires.

Chères enseignantes et chers enseignants,

Notre souci permanent est de mettre à votre disposition des outils qui vous permettent d'accompagner les élèves dans leur propre processus d'apprentissage.

Après le premier volume de la "Collection des différents outils d'apprentissage pour les écoles primaires", nous revenons avec le volume 2.0, conçu spécialement pour l'Université de vacances édition 2018.

Cette nouvelle collection de matériels didactiques est conçue dans le but de répondre aux besoins identifiés chez chaque apprenant. C'est un outil de soutien à l'enseignant en tant qu'accompagnateur du processus d'apprentissage des apprenants. Pour tirer le meilleur profit de ce document, l'enseignant est encouragé à le lire, l'analyser et le comprendre avant son utilisation dans sa classe.

Notre approche d'enseignement étant basée sur l'augmentation des compétences des apprenants, l'enseignant est appelé à conduire le processus d'apprentissage de sorte que l'enfant acquière, de façon combinée, des connaissances (savoir), des aptitudes (capacité, savoir-faire) et des attitudes (savoir être) afin de faire face à toute situation qui se présente à lui. C'est dire donc que l'enseignant doit pouvoir connaître les besoins des apprenants liés à chacun de ces domaines d'apprentissage afin de mettre à leur disposition des outils didactiques et des possibilités qui facilitent l'organisation de l'apprentissage chez l'élève. Pour ce faire, il est invité à suivre une démarche scientifique basée sur les étapes ci-après :

- procéder d'abord à une évaluation diagnostique du niveau de ses élèves afin d'identifier les besoins spécifiques de chaque apprenant. Ensuite,
- formuler des objectifs d'apprentissage et de changement. Enfin,
- procéder à des évaluations formatives qui permettent de faire le suivi à travers une documentation du progrès des élèves. Ce qui donne la possibilité à l'enseignant d'ajuster son plan d'enseignement.

Ainsi les besoins de chaque apprenant sont intégrés dans les objectifs d'apprentissage afin de renforcer l'autonomie et le développement des stratégies d'apprentissage propres.

Les propositions de ce volume ne constituent qu'une offre, à partir de laquelle l'enseignant est invité à les adopter et à les adapter aux besoins d'apprentissage de chaque élève selon son niveau d'évolution dans le programme et selon les différents champs de formation. Il est tout de même recommandé à l'enseignant de produire ses propres outils didactiques d'enseignement afin de mieux répondre aux besoins identifiés par lui-même et selon les objectifs d'enseignement et de changement

formulés. Le critère le plus important ici est que l'enseignant attire l'attention sur la valeur ajoutée que les nouveaux outils doivent comporter.

Nous souhaitons donc qu'à travers ce volume, chaque utilisateur puisse trouver une source d'inspiration pour, non seulement élaborer beaucoup d'autres outils et matériels didactiques, mais aussi faire en sorte que, dans toutes les classes de toutes les écoles du Bénin, le plaisir d'apprendre des élèves devienne un souci permanent pour le maître.

Nous nous réjouissons de l'usage pratique que chacun en fera et sommes ouverts aux innovations et critiques constructives.

Nous vous souhaitons du plaisir dans l'utilisation de la présente collection et plein succès à vos initiatives.

Votre équipe de Pro-Educ

Note aux utilisateurs

Le présent volume de collection de différents outils regroupe 29 fiches techniques qui expliquent les conditions d'utilisation de chaque outil. Il est conçu principalement pour les amateurs de l'école notamment les enseignantes et enseignants, les directrices et directeurs d'écoles, le corps d'encadrement et autres passionnés de la pédagogie. Il représente un guide pour les enseignants dans la préparation de leurs situations d'apprentissage et dans l'utilisation des différents matériels/outils mis à leur disposition

Chaque fiche décrit, le champ d'application/formation, la classe ou cours dans lequel l'on pourrait faire usage de l'outil, l'utilité, la formule d'utilisation, le matériel à utiliser, le déroulement, quelques stratégies et la possibilité d'adaptation de l'outil.

Il est conseillé aux utilisateurs, surtout dans les classes, de bien se familiariser avec chaque outil avant de commencer son utilisation avec les apprenants. Ainsi, l'on pourrait se rendre compte des difficultés y afférentes et chercher à mieux comprendre, à travers une culture personnelle ou un partage d'expérience avec les collègues avant de se lancer dans l'usage.

Les outils contenus dans ce volume sont essentiellement conçus pour soutenir les élèves dans leur propre processus d'apprentissage. L'enseignant qui devient un facilitateur dans ce cadre doit pouvoir organiser des activités qui répondent aux besoins spécifiques des apprenants. C'est dit donc qu'il doit savoir faire le bon choix des outils et les adapter aux situations d'apprentissages.

En dehors de leur caractère ludique, ces outils constituent des occasions d'apprentissage pour les apprenants. Par conséquent, ils ne sont pas une fin en soi. Chaque enseignants, en dehors de l'adaptation, est appelé à concevoir et élaborer ses propres outils en s'inspirant de ceux contenus dans ce volume. Il peut également susciter la conception de ces outils par les apprenants eux-mêmes développant ainsi leurs compétences de savoir-faire.

Nous fondons notre espoir sur le fait que ce volume aidera chaque utilisateur à organiser son enseignement/apprentissage selon la démarche de l'approche par compétences (APC) afin de développer chez les apprenants, le savoir, le savoir-faire et le savoir être.

C'est aussi le moment de vous inviter à vous s'inspirer de ces fiches afin d'en concevoir/élaborer, autant que possible, pour les différents matériels que vous aurez, vous-mêmes ou vos élèves, initiés dans les salles de classes.

D'ores et déjà, nous tenons à remercier l'ensemble du corps d'encadrement pour leur disponibilité à accompagner les utilisateurs afin de nous rassurer que nos efforts ne seront pas vains et que nous ne nous sommes pas tromper en proposant cette panoplie de fiches techniques qui constituent des repères dans le développement des compétences chez les apprenants.

Cette collection étant un document dynamique et vivant, vos suggestions et conseils pourraient contribuer à son amélioration et à nous encourager à mieux faire.

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

Mode utilisation – ou le chemin de la professionnalisation de l'enseignant



Vue d'ensemble

	Methodes / techniques	Cours	Champ de formation	utilité	page
1	<p>Boîte cartothèque d'apprentissage Ici : les nombres en chiffres et de lettres</p>	<p>CI - CM1 CM2</p>	<p>Mathématique ; français</p>	<p>-La boîte d'apprentissage est un outil pour un apprentissage systématique et progressif. La mémorisation durable sera renforcée et l'utilisateur recevra un sens de son propre niveau. C'est surtout utile pour apprendre le vocabulaire et pour développer sa propre stratégie d'apprentissage des différents faits.</p> <p>-L'outil permet à l'enfant de s'entraîner lui-même, selon sa vitesse. Le déroulement renforce l'élève à travailler de façon autonome selon son besoin identifié.</p> <p>Les changements dans l'évolution de niveau sont vite remarquables et bien mesurables.</p> <p>Il peut bien être utilisé, aussi comme « devoir » à la maison pour une mise au niveau.</p>	7
2	<p>Coufo (Jeu de cartes)</p>	<p>CI- CP</p>	<p>Français</p>	<p>- Indication des formes et des couleurs des objets - Travail en groupe</p>	9

	Methode / technique	Cours	Champ de formation	utilité	page
3	L'ordre dans ma boutique	CI/ CP- CE1	Français	-Renforcer les capacités de l'apprenant à nommer les objets et à retrouver les syllabes pour reconstituer le mot correspondant	11
4	La quantité (peu/beaucoup)	CI	Mathématiques	-Exprimer des quantités avec des expressions non numériques « peu et beaucoup »	14
5	Mau-Mau (préposition de lieu)	CI	Français	- Apprendre les prépositions de lieu en jouant - Lier la préposition de lieu à son indication avec l'aide d'une image - Corriger les problèmes de latéralisation	16
6	DECOMPO (Décomposition de nombres)	CI	Mathématiques	-Apprendre et maîtriser l'addition, le calcul mental et écrit - Maîtriser toutes les possibilités de décomposer un nombre - Capter les chiffres croissants et décroissants dérivés d'un nombre	22
7	Fermer la boîte	CP	Mathématiques	-Maîtriser toutes les possibilités de décomposer un nombre	24
8	Boîte d'allumette d'addition et de soustraction	CI/ CP	Mathématiques	- Faire des calculs en jouant - Effectuer des calculs mentaux - Apprendre à son propre rythme	25

	Methode / technique	Cours	Champ de formation	utilité	page
9	Le cercle de bonds 2 (compter/Décompter par bonds de 2)	CP- CE2	Mathématiques	-Apprendre à compter par bonds (Pour le CE1- Apprendre à compter à rebours par bonds de 2)	27
10	Le cercle de bonds 10	CP- CE1	Mathématiques	-Apprendre à compter par bonds de 10 (Apprendre à compter à rebours par bonds de 10)	28
11	L'astucieux (duel de dés)	CI- CM2	Mathématiques /récréation	-Additionner- soustraire- multiplier- diviser avec rapidité	29
12	FEP ! (Attribution de nombres)	CI- CP	Mathématiques	- Capturer/évaluer simultanément de petites quantités d'objets - Distinguer la partie de l'ensemble - Concrétiser des nombres - Pouvoir compter de 1-10 - Additionner sans retenue de 1-10	30
13	Addi-Rapide (Addition avec retenue de 1-20)	CI- CP	Mathématiques	- Savoir compter rapidement jusqu'à 20 - Apprendre à additionner avec rapidité - Faire des additions avec ou sans retenue	44

	Methode / technique	Cours	Champ de formation	utilité	page
14	« Plus » ou « moins » gagnant	CI-CP	Mathématiques	- Savoir compter rapidement jusqu'à 20 - Comparer les nombres en utilisant les expressions : égal à ; moins que ; plus que - Faire des additions avec ou sans retenue	46
15	Petit ou grand	CE1-CE2	Mathématiques	-Position des chiffres dans un nombre (unité, dizaine, centaine)	48
16	Faciliter l'apprentissage et la compréhension de la table de multiplication	CE1-CE2	Mathématiques	-Maitriser les différentes tables de multiplication - Développer des automatismes dans l'apprentissage de la multiplication	50
	Introduction à la base didactique de la multiplication	CE1-CE2	Mathématiques	-Maitriser les différentes tables de multiplication - Développer des automatismes dans l'apprentissage de la multiplication	51
17	Tableau de 25 (facilitation de la multiplication)	CE1	Mathématiques	-Renforcer l'automatisation, -Mémorisation des multiplications	54
18	Tableau de 100 (facilitation de la multiplication)	CE1-CE2	Mathématiques	-Renforcer l'automatisation, -Mémorisation des multiplications	55

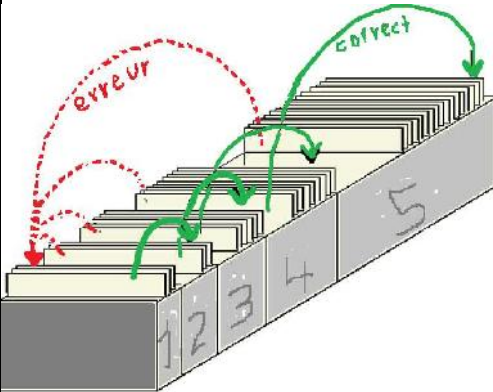

	Methode / technique	Cours	Champ de formation	utilité	page
19	Mon panier de multiplication	CE1-CE2	Mathématiques	-Maitriser les différentes tables de multiplication - Développer des automatismes dans l'apprentissage de la multiplication	57
20	La mire (opérations carrées)	CE1-CM2	Mathématiques	-Maitriser les différentes tables de multiplication - Développer des automatismes dans l'apprentissage de la multiplication	58
21	La vitesse gagnée	CE1-CM2	Mathématiques	-Faire des opérations avec rapidité	59
22	Chasse de multiplication	CE1-CM2	Mathématiques	-Maitriser les différentes tables de multiplication - Développer des automatismes dans l'apprentissage de la multiplication	63
23	Bingo multiplication à deux	CE1-CM2	Mathématiques	-Renforcer l'automatisation ; mémorisation des tables de Multiplikation	66
24	Notions de fractions - Jeu de mémoire	CM1	Mathématiques	-Se familiariser avec les fractions -Représenter les différentes fractions -Dessiner et visualiser un partage -Mener à bien diverses activités d'apprentissage sur les fractions à l'école et dans la vie quotidienne	69
25	Partie de pêche (Mordu pêché) - conjugaison	CE1 - CM2	Français et Mathématiques	Conjugaison et Repérage dans le plan	72
26	Renverser la pyramide	C1-CM2	Tous les champs	- Privilégier le tutorat et l'entraide entre les élèves - Susciter et entretenir l'adhésion des élèves et des parents	76

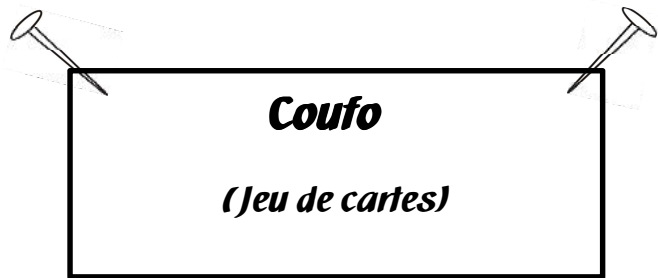
				<ul style="list-style-type: none"> - Renforcer et consolider les aptitudes à lire - Développer le sens de jugement et d'appréciation - Renforcer l'autonomisation 	
	Methode / technique	Cours	Champ de formation	utilité	page
27	Moulin parlant Salutation/Présentation	CI- CM2	Education sociale	<ul style="list-style-type: none"> -Créer des espaces /situations d'échanges oraux - Développer l'écoute active et la concentration sur un sujet -100% participative 	79
28	World Café -adapté-	CM1- CM2	Education sociale	<ul style="list-style-type: none"> -De mettre en évidence le savoir commun et l'intelligence collective; -De travailler facilement les notions approximatives, -De trouver des réponses globales à des questions concrètes et il est aisé de faire connaissance les uns avec les autres 	81
29	Fish bowl/Aquarium		Education	<ul style="list-style-type: none"> -Explorer et réfléchir collectivement;-Assurer une discussion -Faire des échanges dynamiques sur un sujet. 	83

Boîte cartothèque d'apprentissage


Ici : « les nombres en chiffres et en lettres »

Champs de formation	Mathématiques ; français ; ...
Classe	CI - CM1
Utilité	<p>La boîte d'apprentissage est un outil pour un apprentissage systématique. La mémorisation durable sera renforcée et l'utilisateur recevra un sens de son propre niveau. C'est surtout utile pour apprendre le vocabulaire et pour développer sa propre stratégie d'apprentissage des différents faits.</p> <ul style="list-style-type: none">- L'outil permet à l'enfant de s'entraîner lui-même, selon sa vitesse. Le déroulement renforce l'élève à travailler de façon autonome selon son besoin identifié.- Les changements dans l'évolution de niveau sont vite remarquables et bien mesurables.- Il peut bien être utilisé, aussi comme « devoir » à la maison pour une mise au niveau.
Formule d'utilisation	individuelle
Matériel	Boîte avec 5 cases, des cartes avec des questions / mots vedettes au recto et avec des réponses au verso selon le champ de formation et le besoin identifié
Déroulement	<p>Ici un exemple : « les nombres en chiffres et lettres »</p> <p>Première utilisation :</p> <p>Préparation :</p> <p>Après une évaluation du niveau de chaque élève, le maître prépare des cartes et écrit sur le recto le nombre en chiffres et sur le verso le nombre en lettres. Il y a la possibilité que les élèves préparent les cartes eux-mêmes - dans ce cas <u>l'enseignant doit s'assurer</u> qu'il n'y a pas des erreurs d'orthographe sur les cartes.</p> <p>Déroulement :</p> <p>Chaque élève a un lot de cartes selon le besoin/niveau exprimé. Toutes les cartes se trouvent dans la première case positionnées avec au recto les nombres en chiffre (lisible). L'élève lit le nombre sur la carte en chiffre et écrit le nombre en lettres sur son ardoise. Il tourne la carte et vérifie s'il a bien écrit. Si l'écriture est correcte, l'élève déplace la carte dans la deuxième case. En cas de succès, il continue jusqu'à déplacer toutes les cartes. S'il y a une erreur, l'élève la corrige sur l'ardoise et la carte reste dans la première case.</p>

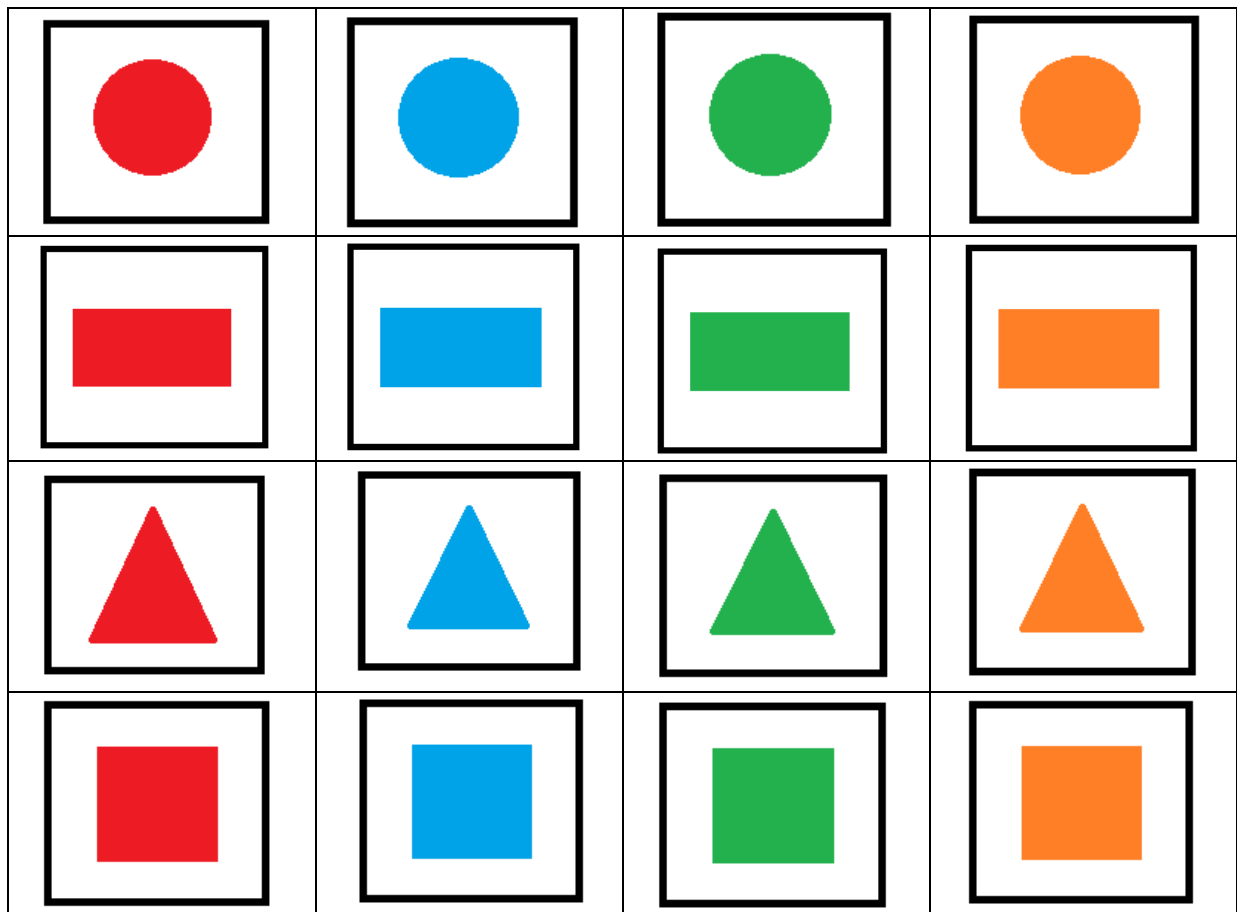
	<p>Le lendemain l'élève commence avec les cartes dans la deuxième case. Si l'écriture est encore une fois correcte, la carte est déplacée dans la troisième case. S'il y a une erreur la carte retourne dans la première case. Après, l'enfant prend les cartes de la première case et le processus recommence.</p>  <p>Les mots qui sont corrects se déplacent petit à petit jusqu'à la dernière case. Si un mot est incorrect, la carte retourne toujours dans la première case.</p> <p>Les mots dans la cinquième case sont « bien connus » et mémorisés durablement. L'élève peut les retourner au maître.</p>
<p>Quelques stratégies</p>	<p>Attention : on doit faire attention à ne pas mettre plus que 25-30 cartes dans la boîte. Au moment où on enlève des cartes de la cinquième case, on peut ajouter d'autres cartes / mots à apprendre.</p> <p>C'est utile de fixer un cadre temporel par jour. p.ex. : l'élève s'entraîne chaque jour pour 10-15 minutes. L'élève peut même prendre l'outil pour s'entraîner le soir à la maison.</p>
<p>Adaptation</p>	<p>On peut facilement produire les boîtes. p.ex. : avec des boîtes de craie vides.</p> <p>Pour le CI on peut commencer avec les mots clés. Au recto se trouve une image et au verso le mot correspondant en forme écrite. Ex : Les personnages du manuel au CI et au CP</p> <p>Pour la mathématique on peut faire des cartes avec les fractions (recto  /verso $\frac{3}{4}$) ou des formules pour les calculs de surface....</p>



Technique d'exécution

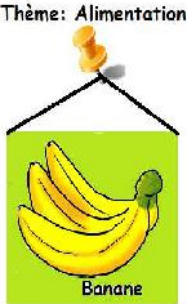

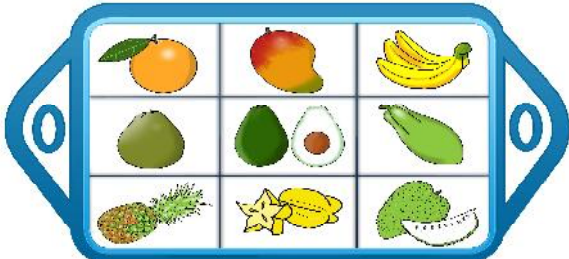
Champ de formation	Français
Classe	CI- CP
Utilité	<ul style="list-style-type: none"> - Indication des formes et des couleurs des objets - Travail en groupe
Formule d'utilisation	Jouer à 4
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Des cartes de jeu (à élaborer par les élèves) - Du papier (dur de préférence) - Des crayons de couleur (vert, rouge, bleu, orange) - Une paire de ciseaux
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves découpent le papier en cartes de 4cm² environ - Ils dessinent 4 fois 4 formes ou objets en forme de cercle (rond), triangle, rectangle et carré - Ils colorent chaque forme en 4 couleurs différentes (soit le rond en vert, rouge, bleu et orange ; le triangle, le rectangle et le carré aussi). Ils disposent maintenant de 16 cartes - Un élève mélange les cartes entre elles (on ne doit pas voir les images) et les partage également entre les joueurs - Le joueur à droite du mélangeur dépose une carte. - Le joueur suivant (à droite) est tenu de déposer soit la même couleur soit la même forme que l'image de la carte déposée. - S'il n'en a pas il passe la manche et le suivant (à sa droite) joue - Le joueur ayant déposé toutes ses cartes le premier a gagné le jeu <p>Ex :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un joueur dépose la carte « cercle-rouge » <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Le suivant devra déposer soit une carte « rouge » (carré-rouge ou rectangle-rouge ou triangle-rouge) ou bien une carte « cercle » (cercle-bleu, cercle-vert, cercle-orange)


Les 16 cartes de « Coufo » (à fabriquer par les élèves)



L'ordre dans ma boutique

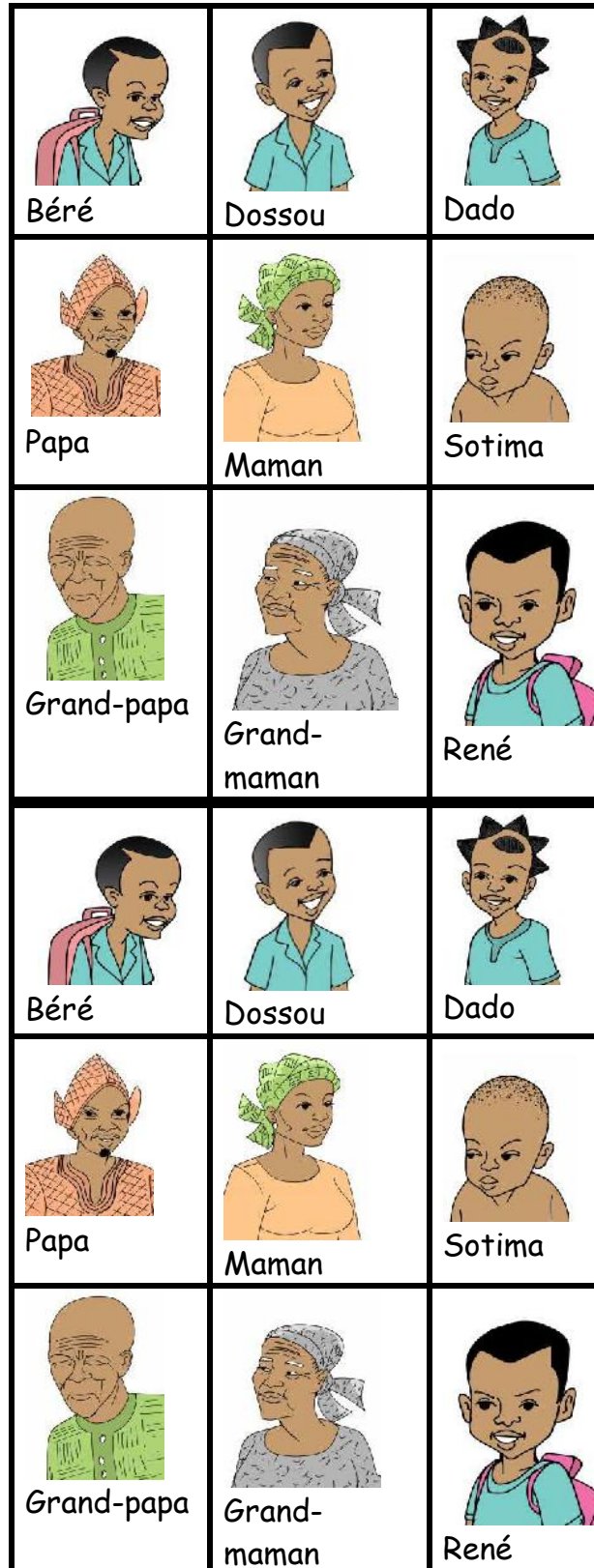
Technique d'exécution :

Champ de formation	Français									
Classe	CI/CP-CE1									
Utilité	-Renforcer les capacités de l'apprenant à nommer les objets et à retrouver les syllabes pour reconstituer le nom correspondant									
Formule d'utilisation	On joue par groupes de 3 ou 4									
Matériel	<p>a)- Affichage mural portant les images et le nom écrit en petits caractères Ex :</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Thème: Alimentation</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>THÈME: ENVIRONNEMENT</p>  </div> </div> <p>b)- Une plaquette/groupe contenant 6-9 boites d'images d'objets de la classe/ de la maison/ du verger...etc. Ex :</p> <div style="text-align: center;"> <p>THÈME: FRUITS/VERGER</p>  <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Orange</td> <td>Mangue</td> <td>Banane</td> </tr> <tr> <td>Goyave</td> <td>Avocat</td> <td>Papaye</td> </tr> <tr> <td>Ananas</td> <td>Carambole</td> <td>Corossol</td> </tr> </table> </div> <p>c)- Des carton-Syllabes sous forme de cartes de jeu sur lequel sont écrites les syllabes des noms de tous les objets de la plaquette Ex :</p>	Orange	Mangue	Banane	Goyave	Avocat	Papaye	Ananas	Carambole	Corossol
Orange	Mangue	Banane								
Goyave	Avocat	Papaye								
Ananas	Carambole	Corossol								

	
Précautions	<ul style="list-style-type: none"> - Tenir compte du niveau des apprenants dans le choix des objets/mots clés - Choisir des mots de 2 à 3 syllabes qui correspondent aux éléments lexicaux et syntaxiques contenu dans le programme comme Alimentation (CI), Corps humain/Environnement technique (CP), Famille/ Village ou Quartier de ville (CE1),
Déroulement	<p><u>Pour les débutants</u> (Se joue avec une plaquette)</p> <ul style="list-style-type: none"> - La plaquette est déposée devant tous les joueurs - Les cartes de syllabes sont mélangées et distribuées entre tous les joueurs - Chaque joueur retourne ses cartes - Un joueur nomme l'objet d'une première image et chacun recherche les cartes-syllabes pour reconstituer le mot - Un joueur va vérifier la graphie correcte du mot - Chaque carton-syllabe déposé donne droit à un point - le joueur ayant gagné la manche précédente nomme l'objet suivant - Le joueur ayant obtenu le plus de points a gagné la partie <p><u>Pour les avancés</u> (Se joue sans plaquette)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les cartes sont mélangées et partagées également entre tous les joueurs - Un joueur nomme l'objet d'une première image et chacun recherche les cartes-syllabes pour reconstituer le mot - Le joueur qui aura à son niveau un carton-syllabe le dépose sur la table - Chaque carton-syllabe déposé donne droit à un point - Le joueur à sa droite nomme l'objet suivant et ainsi de suite - Le joueur ayant obtenu le plus de points a gagné la partie - Au cas où un joueur se trompe et dépose un carton-syllabe qui n'est pas le bon, il perd le point. - En cas de doute ou de mésentente autour d'un mot, un joueur va vers l'affichage mural vérifier la graphie correcte du mot
Quelques stratégies	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir les images en fonction du niveau des apprenants - Bien expliquer les règles du jeu

Adaptation

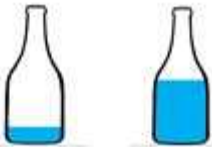

Apprentissage des mots globaux en lectures découverte au CI et CP
Ex. Les noms des personnages du manuel au CI comme Béré, Dado, Sotima, Dossou, Papa, Maman... etc. peuvent être découpés en syllabes. Les élèves reconstituent les mots à partir des syllabes.



Reproduire la maquette avec les images des personnages du manuel.

La quantité (peu/beaucoup)

Technique d'exécution :

Champ de formation	Mathématique
Classe	CI
Utilité	Utiliser les adverbes « peu et beaucoup » pour exprimer la quantité
Formule d'utilisation	Toute la classe
Matériel	Des feuilles de papiers ou des bouteilles, tableau, craie, ardoise
Introduction	<p>- L'enseignant dessine deux bouteilles d'eau ou d'objets au tableau : l'une contient cinq fois plus d'eau ou d'objets que l'autre</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: right;">-L'enseignant explique à l'aide des bouteilles d'eau, de bâtonnets ou de cailloux, la différence entre « Peu » et « Beaucoup »</p>
Déroulement	<p>-L'enseignant invite tous les enfants dans la cour ou sur le terrain de sport.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: right;">- Il trace un grand trait sur le sol.</p> <p>-Il remplit deux bouteilles identiques de 1,5l d'eau ou de sable : l'une au $\frac{3}{4}$ et l'autre au $\frac{1}{8}$ qu'il désigne par « beaucoup » et « peu »</p>

- L'enseignant se place à un bout, face au trait, avec une bouteille dans chaque main. Le côté du trait de la main de « peu » s'appelle désormais « peu », l'autre côté du trait s'appelle « beaucoup »
- Maintenant tous les élèves se rangent d'un côté du trait.



- Dès que l'enseignant soulève la bouteille « peu » les élèves se rangent du côté « peu » du trait.



- Dès que l'enseignant soulève la bouteille « beaucoup » les élèves se rangent du côté « beaucoup » du trait.

- L'enseignant continue jusqu'à ce que tous les élèves maîtrisent la notion de quantité « peu » et « beaucoup »

Quelques conseils

Après quelques exercices, l'enseignant se fait remplacer par un élève

Adaptation

L'enseignant peut accélérer l'alternance de sorte à faire beaucoup bouger les apprenants




- Cet outil peut renforcer les acquis en outils linguistiques (Orthographe, grammaire, conjugaison, vocabulaire)
Ex : Orthographe : les homophones **sans** et **s'en** ; **à** et **a** ; **leur** et **leurs** etc.





Conjugaison : Identification des groupes de verbes

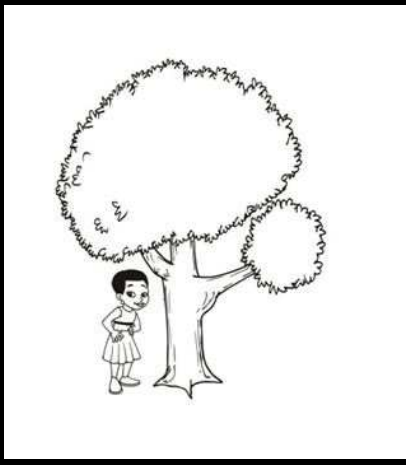
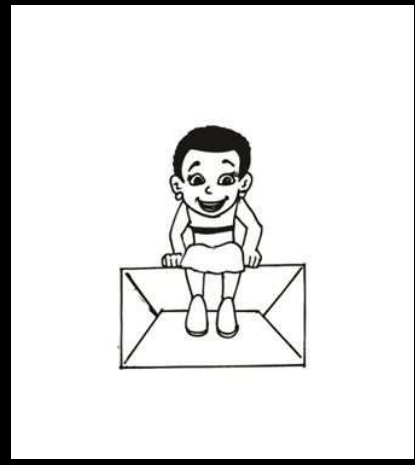
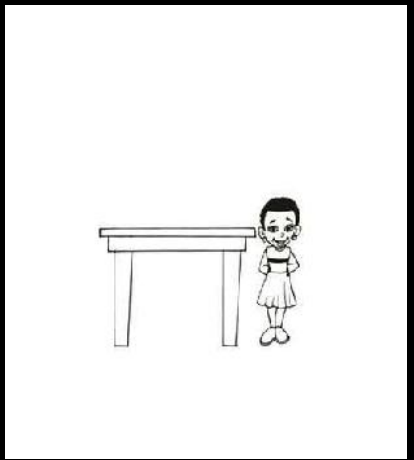
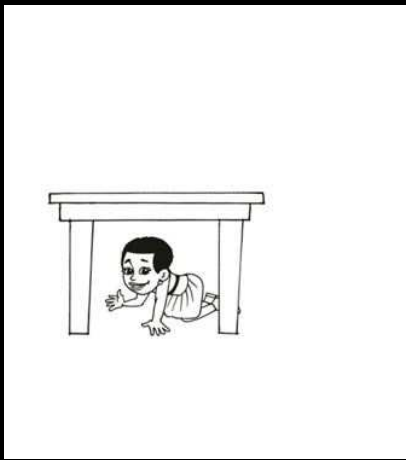
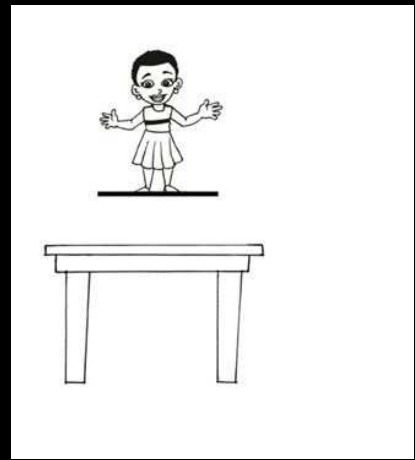
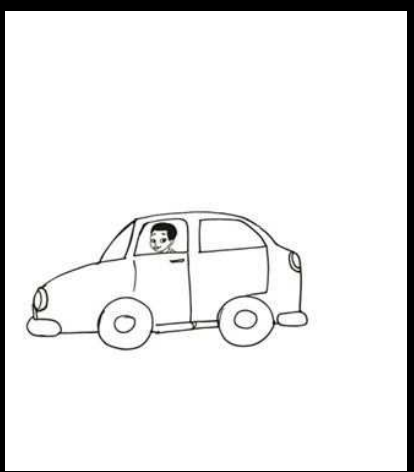
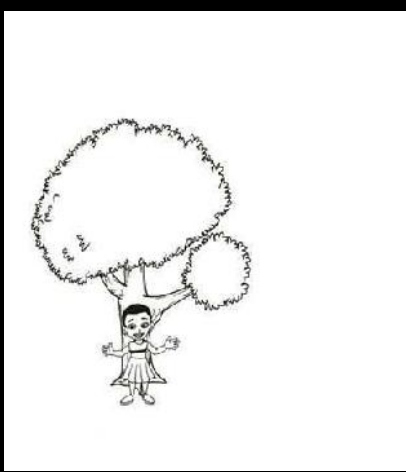
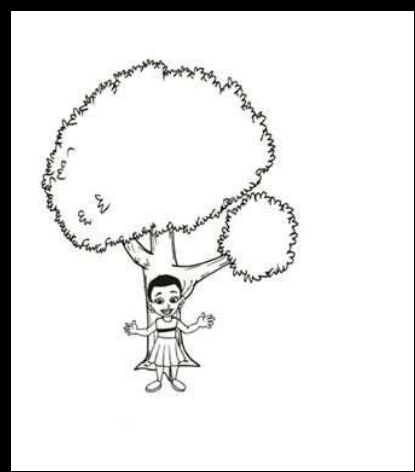
Technique d'exécution

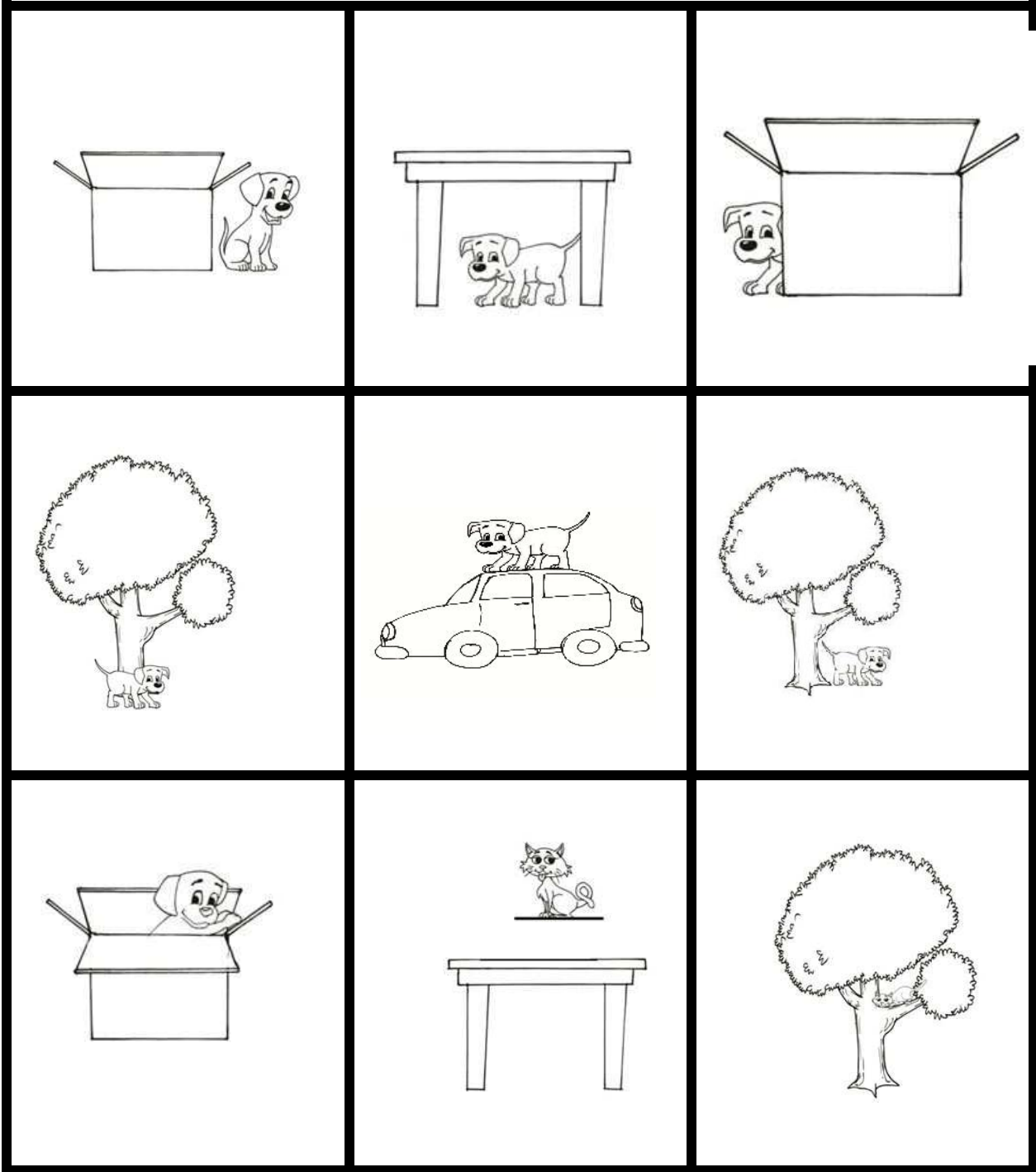
Mau Mau

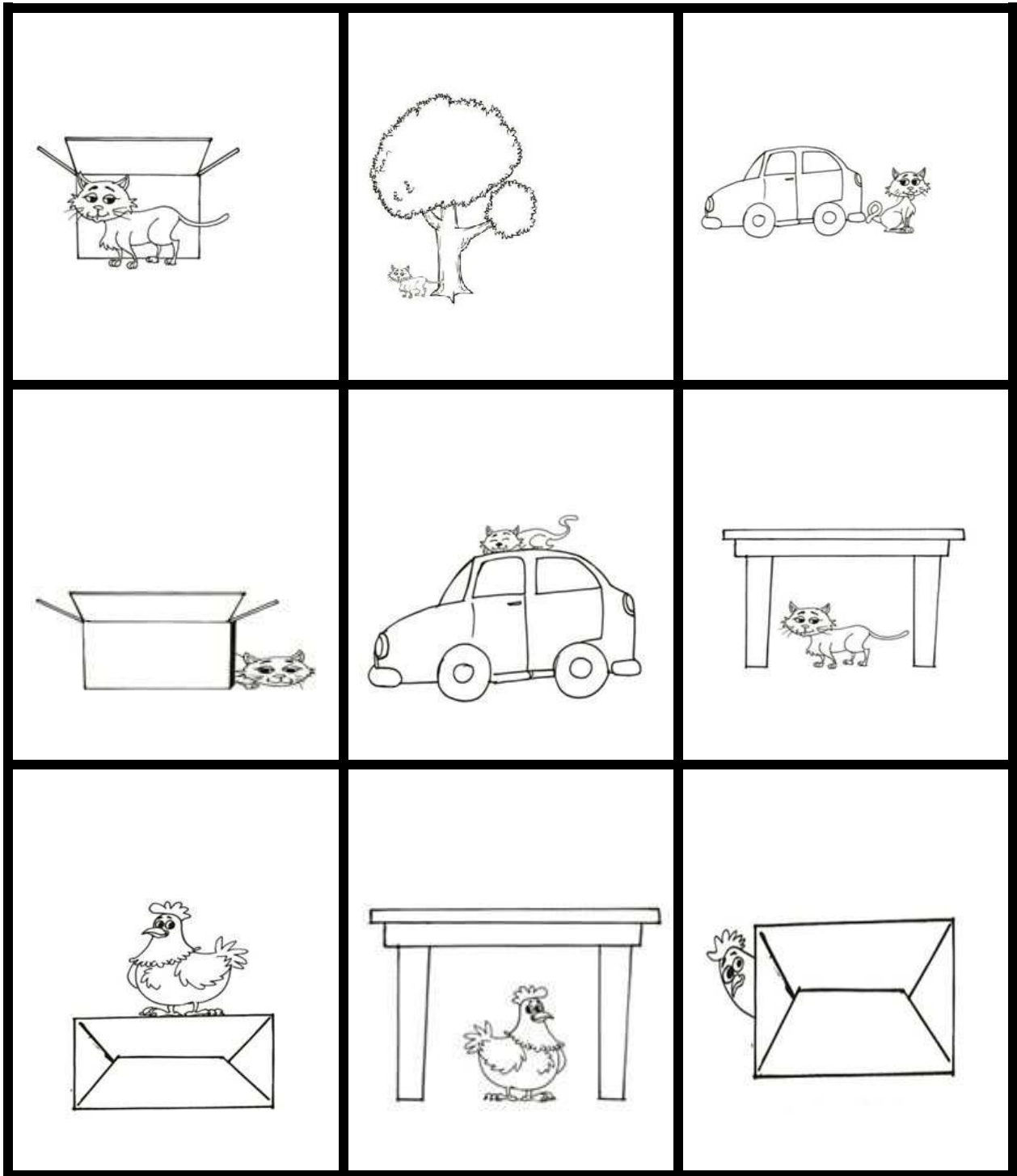
« prépositions de lieu »

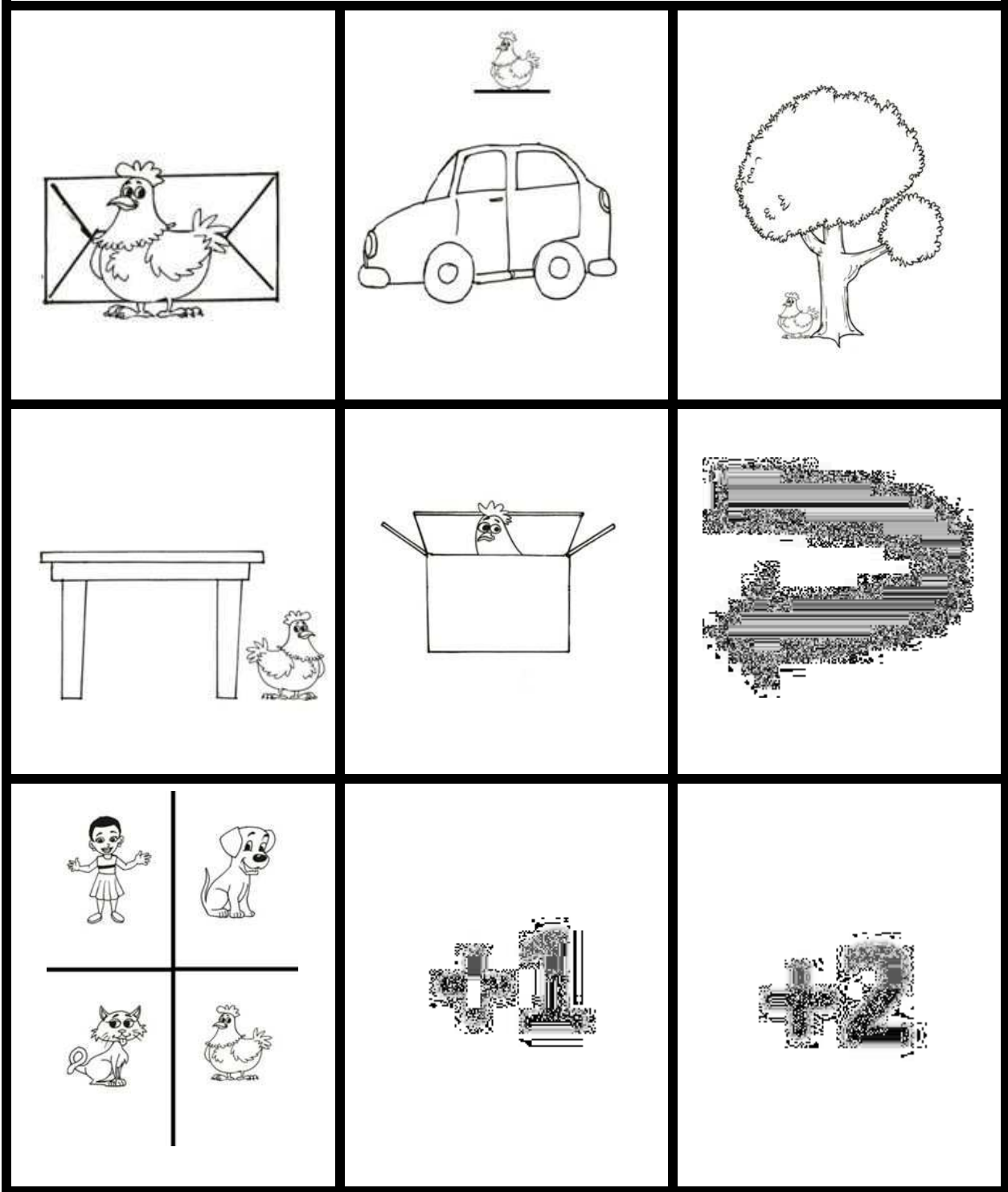
Champ de formation	Français, Mathématique et Pré-mathématique (EM)
Classe	CI - Section des petits et section des grands
Utilité	- Apprendre les prépositions de lieu en jouant - Lier la préposition de lieu à son indication avec l'aide d'une image
Formule d'utilisation	À 2, à 3 ou à 4
Matériel	- 32 cartes avec images de détermination de lieu - 5 cartes spéciales : 1 carte à 4 images (Fillette, chien, chat, poule) et 4 cartes avec indication (deux avec flèche et deux portant respectivement +1 et +2)
Déroulement	<p><u>Jeu sans les 5 cartes spéciales (32 cartes)</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Un des joueurs mélange soigneusement les 32 cartes- Chaque joueur reçoit 4 cartes dans la main et prend garde à ce que les autres joueurs ne voient pas son jeu- Les cartes restantes sont placées face cachée en pile au milieu- Le joueur distributeur retourne la première carte, celle du dessus et la place à côté de la pile, face visible.- Le joueur à la droite du distributeur place une carte qui correspond soit à l'indication du déterminant (sous, sur, devant, derrière, dans, au-dessus, au-dessous, à côté) soit comportant une des 4 images (Fillette, chien, chat, poule) <p>Ex : Si la carte placée au-dessus de la pile est :</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>Le prochain joueur doit jouer une carte comportant</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"><div style="text-align: center;"><p>Soit</p><p>une carte indiquant "au dessus" Ex:</p></div><div style="text-align: center;"></div><div style="text-align: center;"><p>Ou</p><p>une carte contenant</p></div><div style="text-align: center;"></div></div> <p>- Toutes les cartes comportant la fillette peuvent être jouées, ou</p>

	<p>- Toutes les cartes indiquant « au-dessus » peuvent être jouées. (L'arbre, la voiture, la boîte, la table, le ballon ne comptent pas)</p> <p>- Si le joueur suivant n'a aucune carte en main comportant ces deux références, il doit tirer une nouvelle carte en haut de la pile fermée et passer le tour au suivant, même si la carte qu'il vient de piocher peut convenir</p> <p>- Chaque joueur essaie de se débarrasser le plus vite des cartes qu'il a dans la main. Le premier n'ayant plus de cartes est le gagnant du jeu</p>
<p>La signification des cartes spéciales</p>	<p><u>Par paires avec les cartes spéciales (37 cartes)</u></p> <p><u>Le Joker :</u> Si un des joueurs dépose la carte à 4 images, le suivant joue la carte qui lui plait</p>  <p><u>Inverse :</u> Si un joueur dépose cette carte, le sens du jeu change: si le jeu évoluait jusque-là dans le sens des aiguilles d'une montre, il devra alors évoluer maintenant dans le sens inverse.</p>  <p><u>Stop !:</u> Si un joueur dépose cette carte le prochain joueur ne peut rien faire, il doit donc passer son tour et c'est au joueur suivant de jouer.</p>  <p><u>«carte +1» et «carte +2»</u> Si un joueur dépose l'une de ces cartes le suivant doit tirer une carte si c'est « carte+1 » et deux cartes si c'est « carte+2 ». Il ne pourra cependant pas contrer en plaçant lui-même une carte « +1 » ou une carte « +2 ». C'est ensuite au tour du prochain.</p> 
<p>Adaptation</p>	<p>- Pour les débutants, l'enseignant peut introduire seulement le joker dans le jeu, sans tenir compte des autres cartes spéciales.</p> <p>- Les joueurs avancés peuvent tenir compte de toutes les cartes spéciales</p> <p>-L'enseignant encourage les enfants à inventer leurs propres règles de jeu</p>



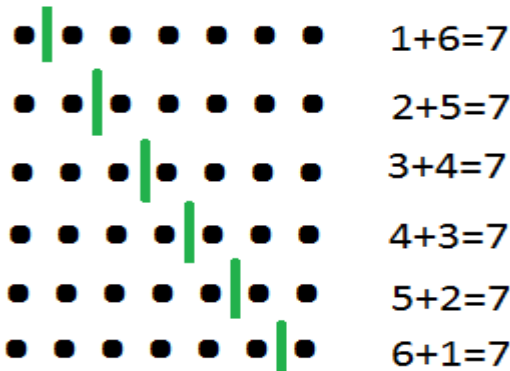






Technique d'exécution

Décompo (Décomposition de nombres)

Champ de formation	Mathématiques
Classe	CI
Utilité	<ul style="list-style-type: none">- Apprendre et maîtriser l'addition, le calcul mental et écrit- Maîtriser toutes les possibilités de décomposer un nombre- Capter les chiffres croissants et décroissants dérivés d'un nombre
Formule d'utilisation	En paire
Matériel	<ul style="list-style-type: none">- Deux lots de 10 ou 20 cailloux par groupe- Un Bic ou un bâtonnet- Ardoise et craie
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">- Chaque élève reçoit un lot de 10 cailloux- Chaque élève choisit un nombre de cailloux entre 5 et 10- Chaque élève écrit le nombre choisi sur son ardoise- Chaque élève aligne maintenant ses cailloux- Au top du maître chaque joueur place le bâtonnet entre le premier caillou et le reste de cailloux.- Il compte et <u>additionne</u> le nombre de cailloux à gauche du bâtonnet avec le nombre de cailloux à droite du bâtonnet- Aux prochaines opérations, il déplace le bâtonnet chaque fois d'un rang, compte et effectue les calculs sur son ardoise <p>Ex : Un joueur A choisit le nombre 7 alors :</p>  <p>A la fin du jeu, les deux joueurs du groupe se contrôlent mutuellement en regardant les résultats sur les ardoises</p>

Quelques stratégies	<ul style="list-style-type: none"> - Remarquer que lorsque le bâtonnet est chaque fois déplacé d'un rang on obtient des nombres croissants et décroissants - Lorsque le chiffre 7 est choisi par exemple, le nombre de possibilités est de 6 fois (soit 7-1)
Adaptation	<ul style="list-style-type: none"> -Le même jeu peut se dérouler avec 20 cailloux par joueur -L'enseignant peut laisser les élèves effectuer la décomposition selon leur propre ordre. Ex : Avant de déposer le bâtonnet l'élève ferme les yeux et -Le maître encourage les élèves à élaborer leur propre cahier de nombres décomposés de 1 à 10

Technique d'exécution:



Fermer la boîte

Champs de formation	Mathématiques
Classe	CP-CE1
Unité	Décomposition des nombres jusqu'au 12
Formule d'utilisation	En pair ou groupe 3 à 4
Matériel	<ul style="list-style-type: none">- une rangée de cartes/cases à cacher de 1 - 12, par joueur ;- 12 caches (cailloux) par jouer ;- 2 dés
Déroulement	<p>But de jeu : Cacher le plus grand total de points sur sa réglette avant d'être bloqué</p> <p>Règles :</p> <p>Au départ, toutes les cases sont visibles, les cailloux sont posés à côté. A son tour, chaque joueur lance les deux dés en tour de rôle. Il peut ensuite cacher une à plusieurs cases dont la somme est égale à celle des dés.</p> <p>p.ex. 6 et 4 aux dés permettent de cacher :</p> <ul style="list-style-type: none">soit le 10soit le 9 et le 11soit le 8 et le 2soit le 7 et le 3soit le 6 et le 4soit 5 et 4 et 1 <p>Si un joueur n'a plus les cases libres lui permettant d'égaliser la somme des dés, il est définitivement bloqué. C'e n'est pas pour cela qu'il a perdu. Il passe son tour jusqu'à ce que tous les joueurs soient bloqués. Chaque joueur totalise alors la somme des cases visibles qui lui reste. Le plus petit score a gagné. Le score parfait étant de zéro.</p> <p>Règle de fin de partie : Lorsque la somme des cases restant à cacher à un joueur est inférieure ou égale à 6, ce joueur est autorisé à ne lancer qu'un seul dé.</p>
Quelques stratégies	
Adaptation	

**Boîte d'allumette
d'addition et de soustraction**




Classe	CI/CP
Champs de formation	Mathématiques
Utilité	<ul style="list-style-type: none"> - Faire des calculs en jouant - Effectuer des calculs mentaux - Apprendre à son propre rythme
Formule d'utilisation	Individuel
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Table d'addition et de soustraction sur papier A4 à découper en bandes - Une boîte d'allumette vide par joueur - Une paire de ciseaux - Une ardoise
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant découpe la table d'addition et de soustraction en bandes selon chaque rangée de la largeur du papier A4 - Chaque élève reçoit une bande qui correspond à ses besoins spécifiques et la place dans sa boîte pour l'apprentissage. - Au début, chaque élève tire le bout de la bande vers l'ouverture de sa boîte de sorte que la première opération seulement est visible. (1) - Il écrit la réponse sur son ardoise (2) et tire ensuite la bande de sorte à vérifier uniquement la réponse (de l'opération) qui est le chiffre prochain sur la bande. (3) Si la réponse est juste il dit « fa ! ». En cas d'échec il dit « fi ! » - Le jeu continue jusqu'à ce que les bandes finissent. - Chaque élève s'autoévalue lui-même et communique le résultat final à l'enseignant <p>Ex: (1) L'élève tire la bande sur l'opération</p>  <p>(2) Il écrit la réponse sur son ardoise</p>  <p>(3) Il tire sur la bande pour vérifier la réponse : <u>7</u></p> 
Quelques conseils	Tirer lentement la bande, de sorte à ne pas découvrir la réponse d'avance
Adaptation	- L'enseignant adapte la table aux besoins spécifiques de chaque élève et selon le programme. On peut l'utiliser dans toute forme d'apprentissage élaborée sous forme de question-réponse



Table d'addition et de soustraction de 0 à 10

8-1=	10-2=	5+4=	4+4=	7-5=	6+4=	3-2=	9-6=
7	8	9	8	2	10	1	3
3-0=	8-4=	9-3=	9-9=	9-8=	10-6=	10-10=	8-7=
3	4	6	0	1	4	0	1
9-0=	2+1=	6-3=	8-3=	7+3=	6+2=	5-1=	10-0=
9	3	3	5	10	8	4	10
3+3=	6-1=	9+1=	2+2=	8+2=	0-0=	4+1=	9-2=
6	5	10	4	10	0	5	7
4-0	9-4=	10-5=	10-7=	4+3=	6+0=	10-8=	1-0
4	5	5	3	7	6	2	1
8-8=	6-5=	7-7=	8-0=	7+0=	10-1=	8-5=	5+0=
0	1	0	8	7	9	3	5
5+5=	7+2=	7-4=	3-1=	6-6=	5-3=	7-1=	10-9=
10	9	3	2	0	2	6	1
10-3=	9-5=	8-6=	7-6=	10-4=	4+2	5+2	9-7=
7	4	2	1	6	6	7	2



Le cercle de bonds -2-
(compter/décompter par bonds de 2)
(activité de brise-glace)

Technique d'exécution :

Champ de formation	Mathématiques
Classe	CI (remise à niveau au CP)/ CE1
Utilité	Apprendre à compter en bonds de 2 (Pour le CE1- Apprendre à décompter en bonds de 2)
Formule d'utilisation	Toute la classe
Matériel	De l'espace
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les enfants forment un cercle - L'enseignant dit un nombre pair: le nombre « 8 » par ex. - Il désigne immédiatement un enfant pour compter - L'enfant désigné commence par « deux » - L'élève qui suit se tait. Celui qui le suit dit « 4 » ; le suivant se tait, celui qui suit dit « 6 » ainsi de suite jusqu'à ce qu'un enfant dise « 8 » comme l'enseignant et cet enfant doit s'asseoir. - Son voisin recommence par compter à partir de « deux », le suivant se tait, celui qui suit dit « 4 » ainsi de suite.
Quelques conseils	<ul style="list-style-type: none"> - 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 debout - Pour les débutants il faudrait commencer les activités avec des nombres de 2 à 10 - De façon progressive l'enseignant introduit les nombres en fonction du programme scolaire. - Pour les enfants du CP commencer avec des nombres de 10 à 20
Adaptation	

Le cercle de bonds -10-
(compter/décompter par dizaine)
(activité de brise-glace)

Technique d'exécution

Champ de formation	Mathématiques
Classe	CP (Avec adaptation au CE1)
Utilité	Apprendre à compter en bonds de 10 (Apprendre à décompter en bonds de 10)
Formule d'utilisation	Toute la classe
Matériel	De l'espace
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les enfants forment un cercle - L'enseignant dit un nombre multiple de 10: le nombre « 70 » par ex. - Il désigne immédiatement un enfant pour compter - L'enfant désigné commence par « dix » - L'élève qui suit dit « 20 ». Celui qui le suit dit « 30 » ; le suivant dit « 40 » ainsi de suite jusqu'à ce qu'un enfant dise « 70 » comme l'enseignant et cet enfant doit s'asseoir. - Son voisin recommence par compter à partir de « dix », celui qui suit dit « 20 » ainsi de suite.
Quelques conseils	<ul style="list-style-type: none"> - 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 debout - Ne pas choisir un nombre au-delà de 100 - Pour le CE1 on peut choisir 100 au lieu de 10. On aura alors « 100 » ; « 200 » « 300 » ainsi de suite jusqu'au nombre indiqué par l'enseignant. - L'enseignant doit éviter de choisir un nombre au-delà de 1000
Adaptation	<p><u>Pour CE1- Décompter par dizaine/centaine</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tous les enfants forment un cercle - L'enseignant dit un nombre multiple de 10: le nombre « 80 » par ex. - Il désigne immédiatement un enfant pour compter - L'enfant désigné commence par « 80 » - L'élève qui suit dit « 70 ». Celui qui le suit dit « 60 » ; le suivant dit « 50 » ainsi de suite jusqu'à ce qu'un enfant dise « 10 » et cet enfant doit s'asseoir. - Son voisin recommence par compter à partir de « 80 », celui qui suit dit « 70 » ainsi de suite.



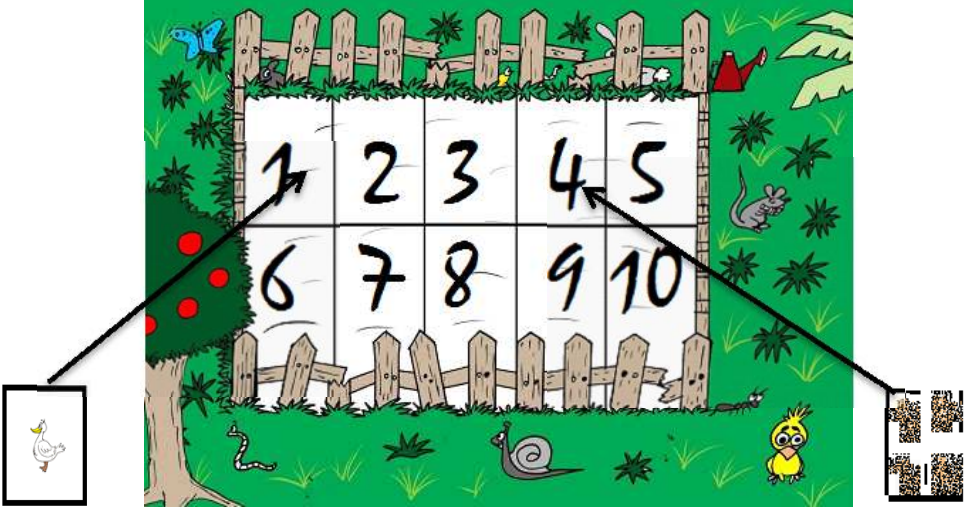
Technique d'exécution

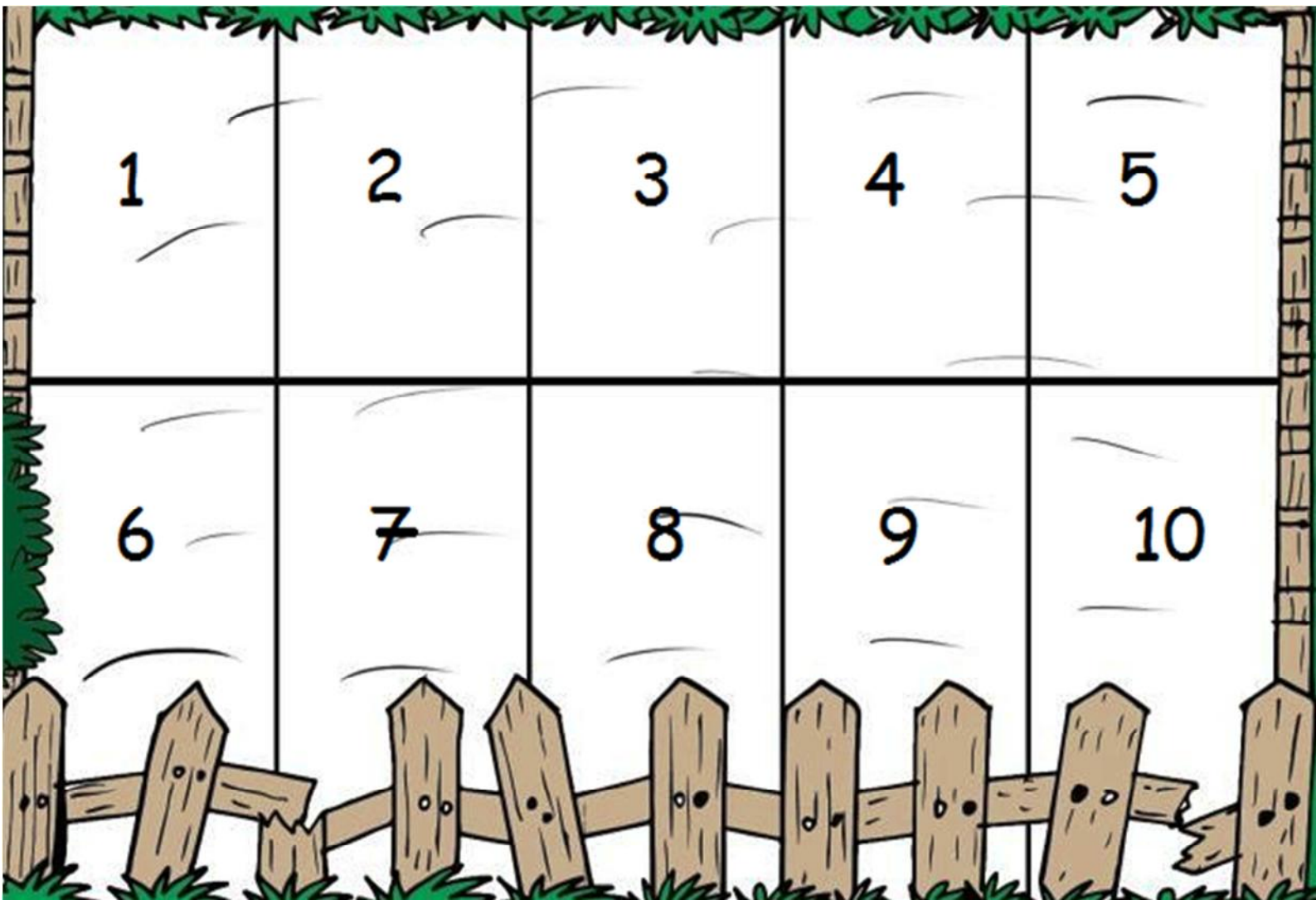
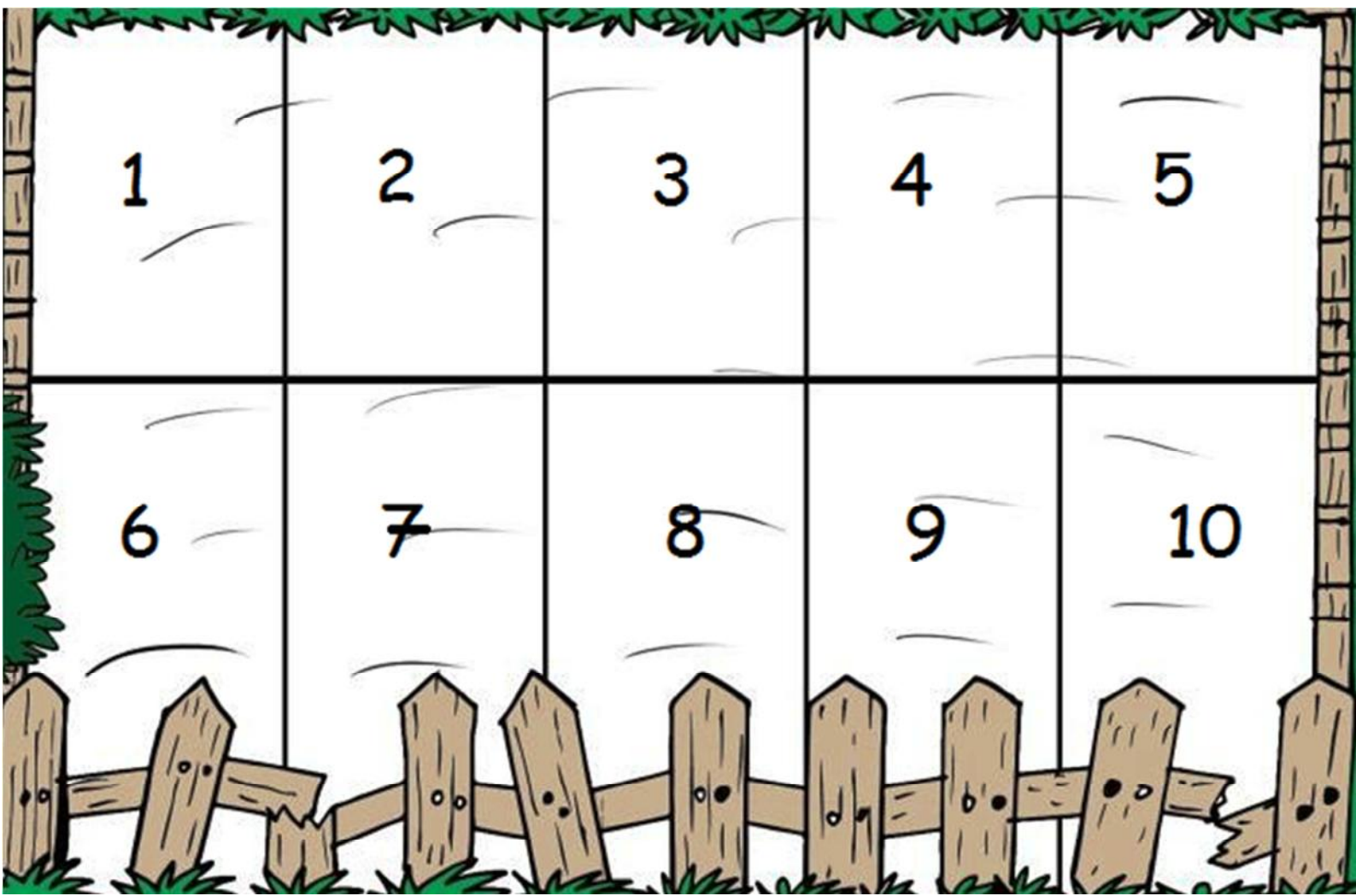
Champ de formation	Mathématiques/récréation
Classe	CI- CM2
Utilité	-Additionner- Soustraire- multiplier- diviser
Formue d'utilisation	Jouer en groupe
Matériel	3 dés en bois Papier et craignons
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - Un joueur joue les trois dés en même temps. - Il choisit deux chiffres qu'il additionne - Il divise le résultat par le chiffre du troisième dé - Attention ! Il ne doit pas y avoir de reste après la division - S'il n'y arrive pas, il perd les points et l'autre joueur continue. <p>p.ex. un joueur obtient un 3, un 4 et un 5. Il additionne 3 et 5 et divise le résultat par 4 :</p> <p>$3 + 5 = 8$; $8 : 4 = 2$ Ce joueur gagne un point !</p>
Variation	Il est important de laisser les enfants inventer leurs propres règles de jeu.

Techniques d'exécution :









































































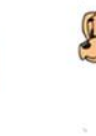




Fep !
(Attribution de nombres)

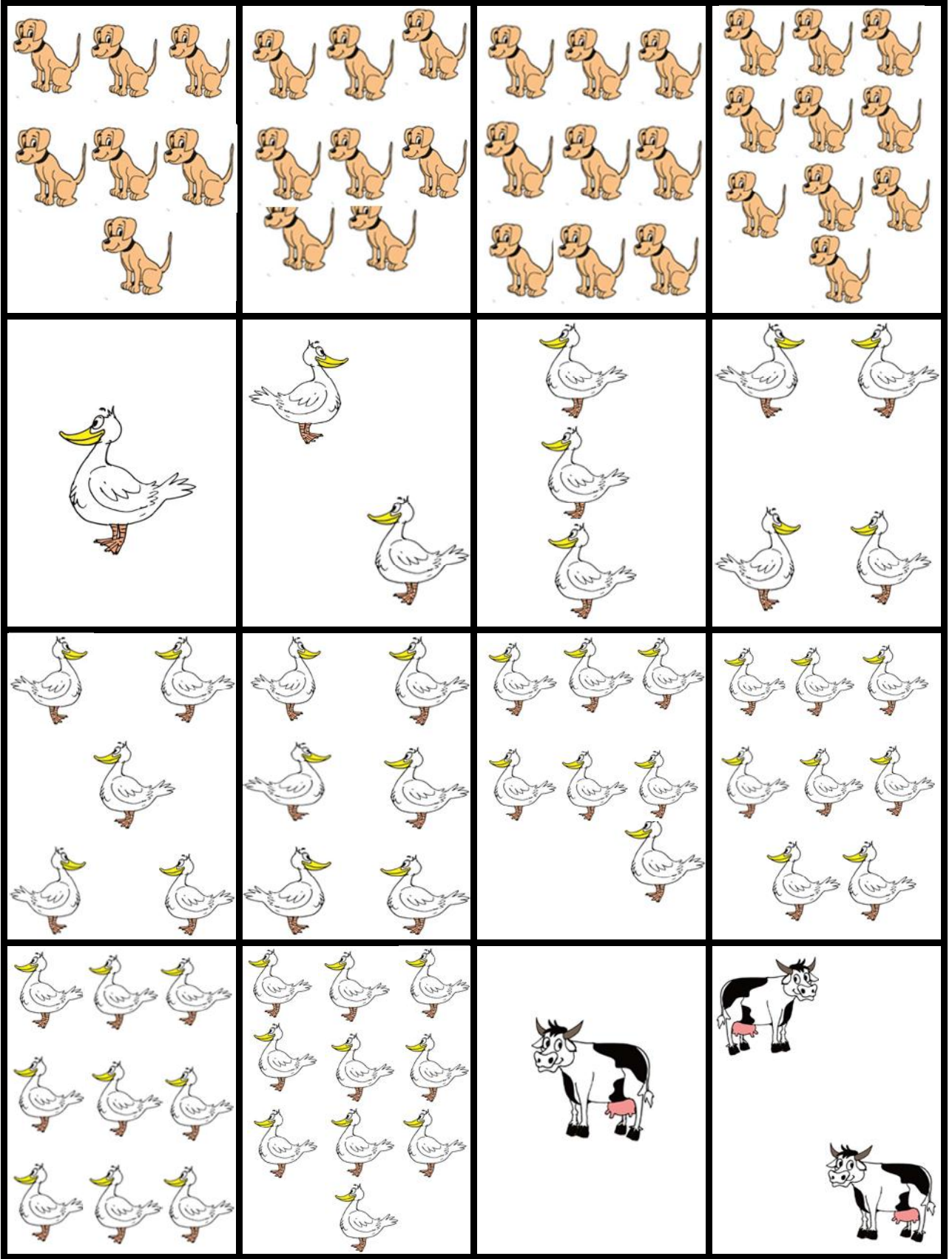
Champ de formation	Mathématique
Classe	CI-CP
Utilité	<ul style="list-style-type: none">- Capturer/évaluer simultanément de petites quantités d'objets- Capturer de plus grandes quantités structurées- Distinguer la partie de l'ensemble- Discerner les parties identiques de l'ensemble- Pouvoir compter de 1-10- Concrétisation des nombres
Formule d'utilisation	2-4 Joueurs
Matériel	<ul style="list-style-type: none">- 4 images différentes * 10 cartes (chaque image de 1-10 sur les cartes soit 40 cartes)- Tablettes numérotées de 1 à 10 petites boîtes- 10 cailloux
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">- Chaque joueur dispose d'une tablette numérotée de 1 à 10 petites boîtes qui représente sa ferme- Un joueur mélange bien les cartes et les dispose regroupées au milieu, fermées (on ne voit pas les images)- chaque joueur choisit à tour de rôle une carte et la retourne- Il capte rapidement le nombre d'image sur sa carte tirée et le dit à haute voix (soit par exemple : « 1 canard ! ou 4 chiens !)- Il place la carte dans la boîte sur sa tablette correspondant au nombre d'image sur la carte tirée- Si la boîte est déjà remplie, le joueur remet la carte en dessous de la pile de cartes restantes et passe cette manche- Le joueur qui aura rempli le premier sa tablette (toutes les 10 boîtes d'images) crie vite : Fep! en soulevant haut la main- Le gagnant obtient un caillou et le jeu recommence

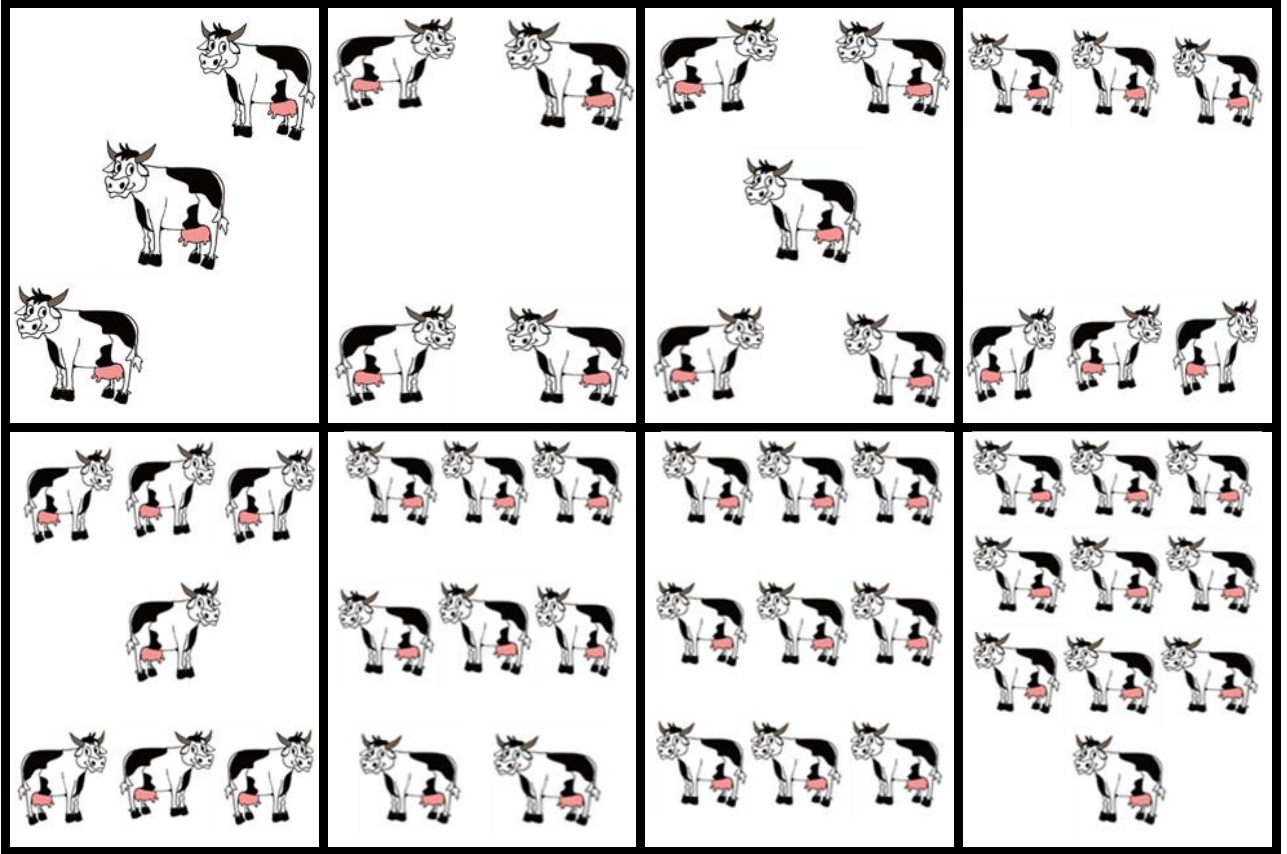
	<p>Ex :</p> 
<p>Quelques stratégies</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bien lire le nombre des images sur ses propres cartes ! - Avoir un coup d'œil rapide sur les cartes des autres joueurs !
<p>Adaptation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - On peut choisir « case » ou « maison » au lieu d'une « ferme » - D'autres domaines peuvent être explorés





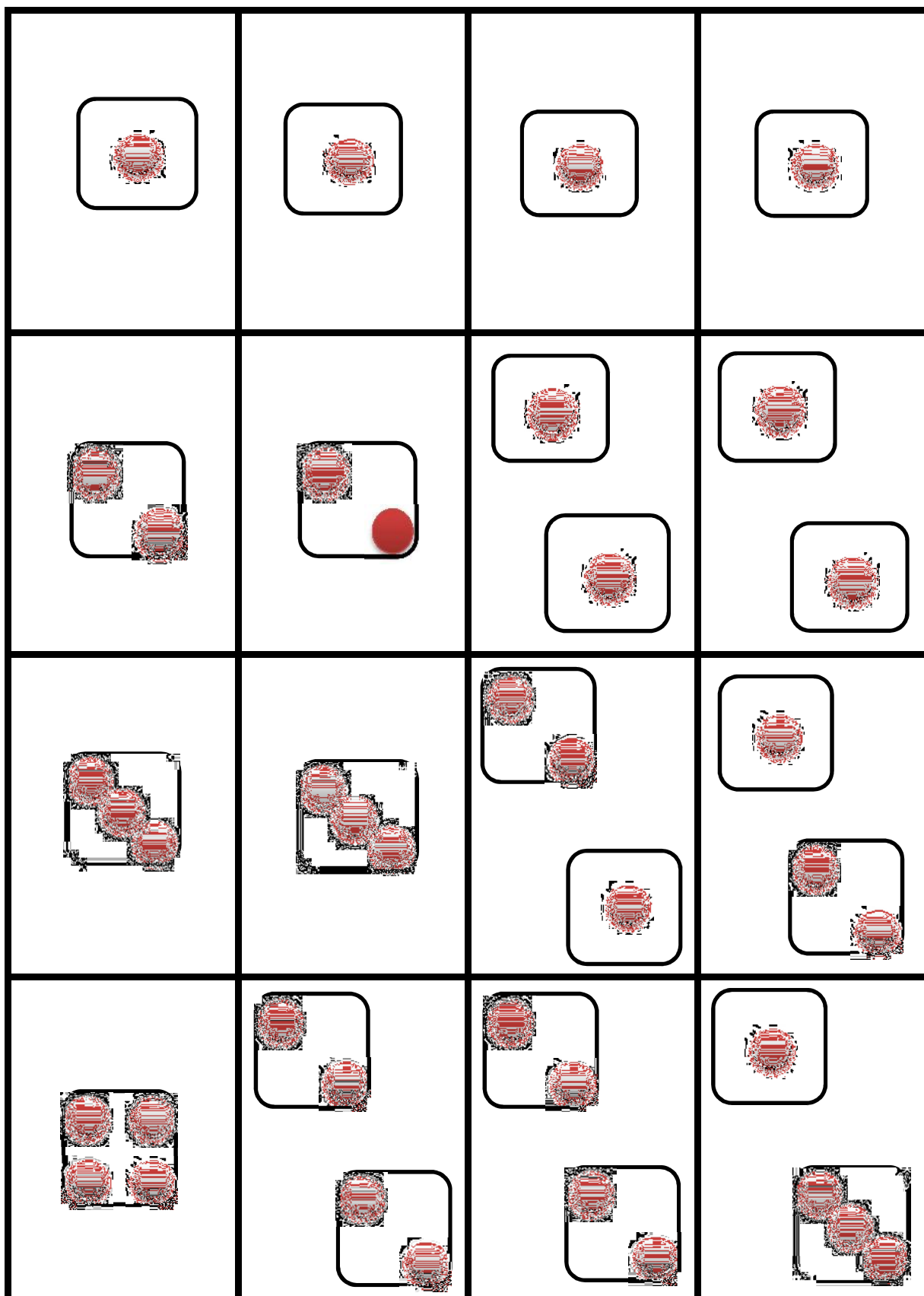
  	  	   	
    	    	      	       
        	         		 
  	   	    	       

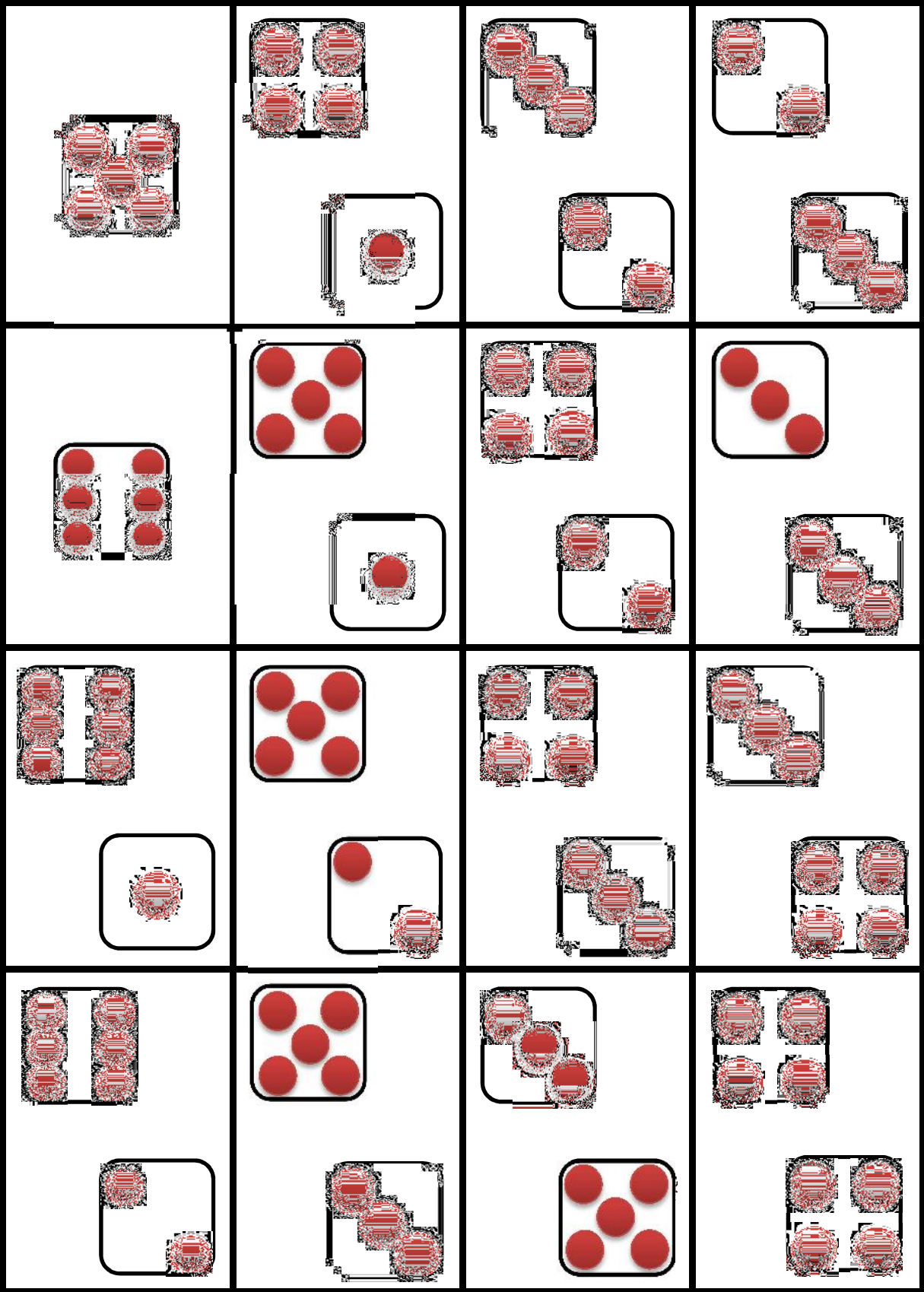


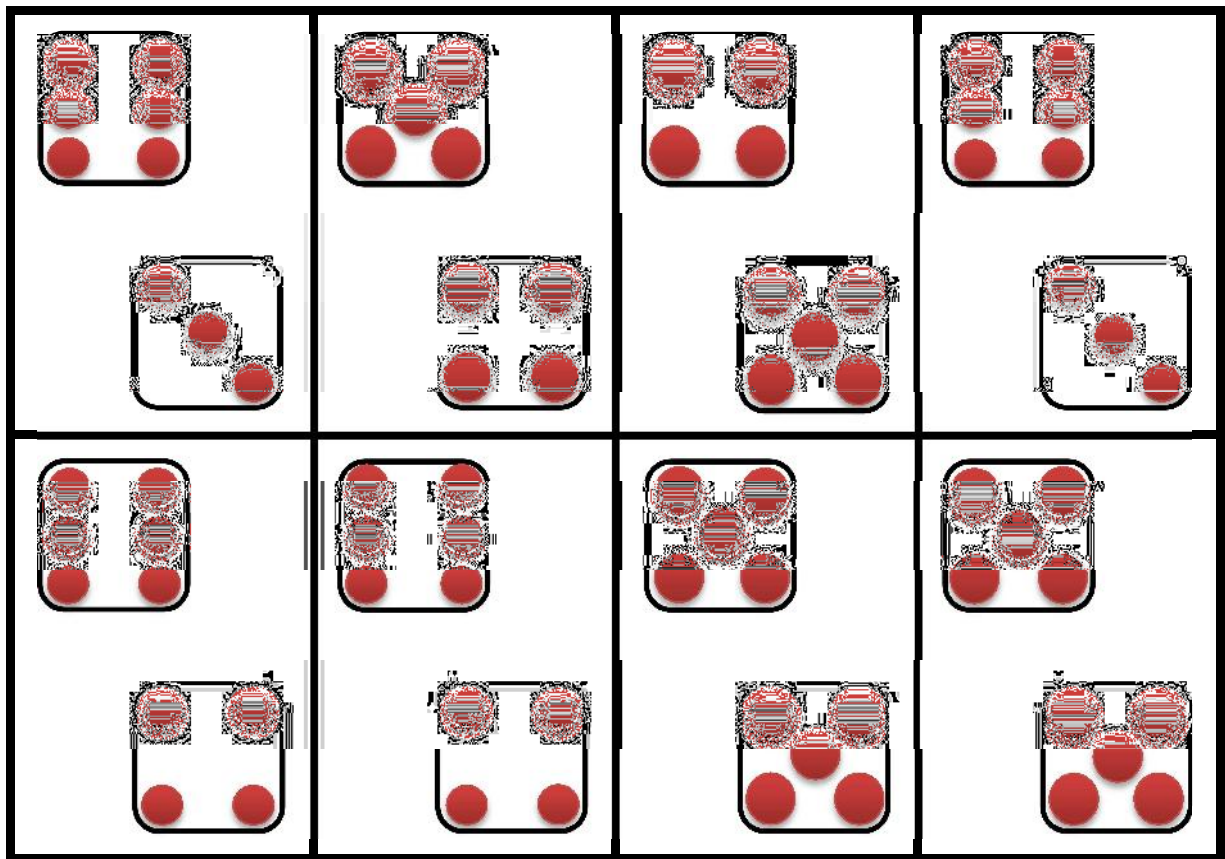




Les 40 cartes de dés de Fep sont à découper ☺





























































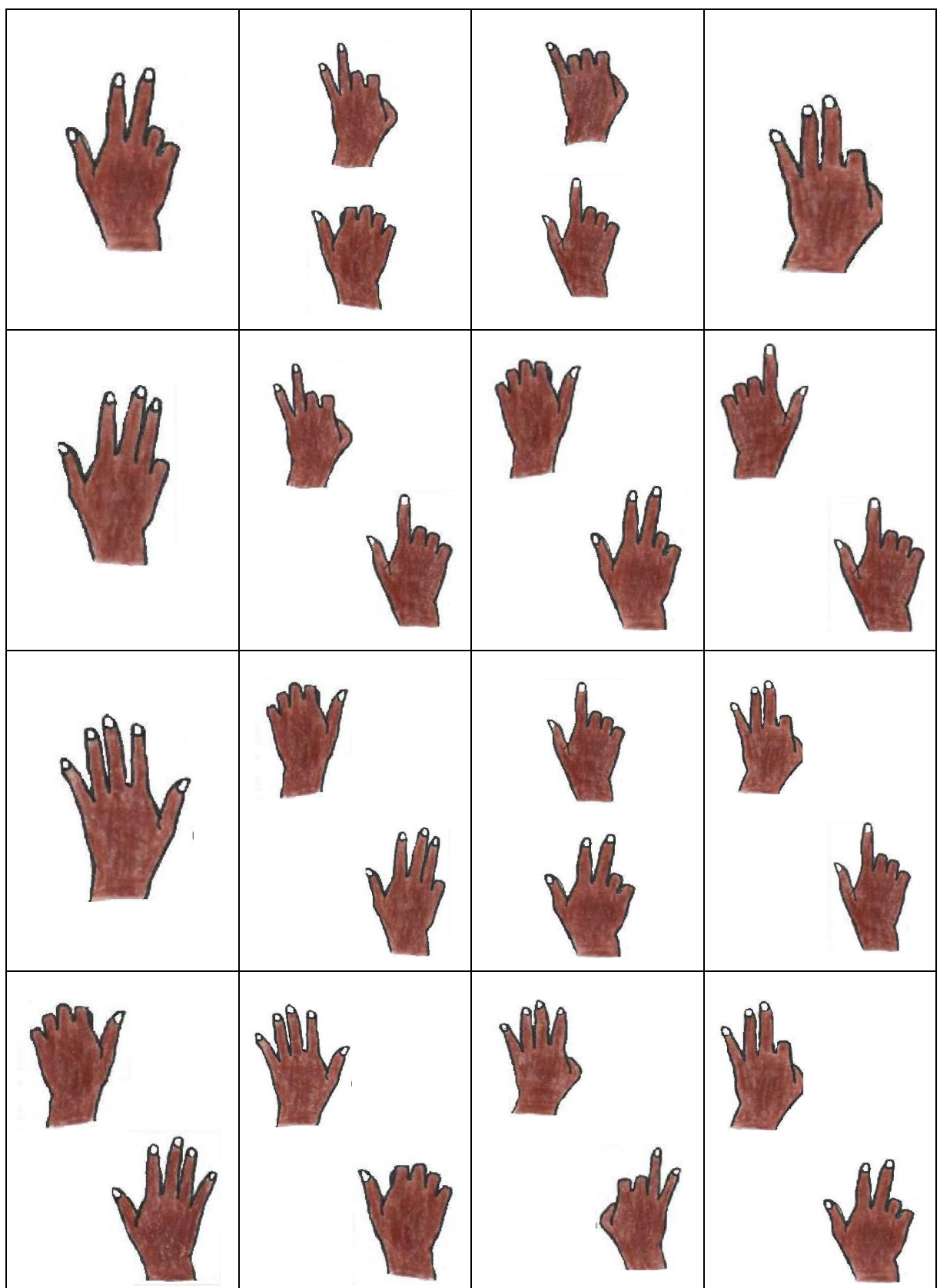
Les symboles de Fep sont à découper ☺

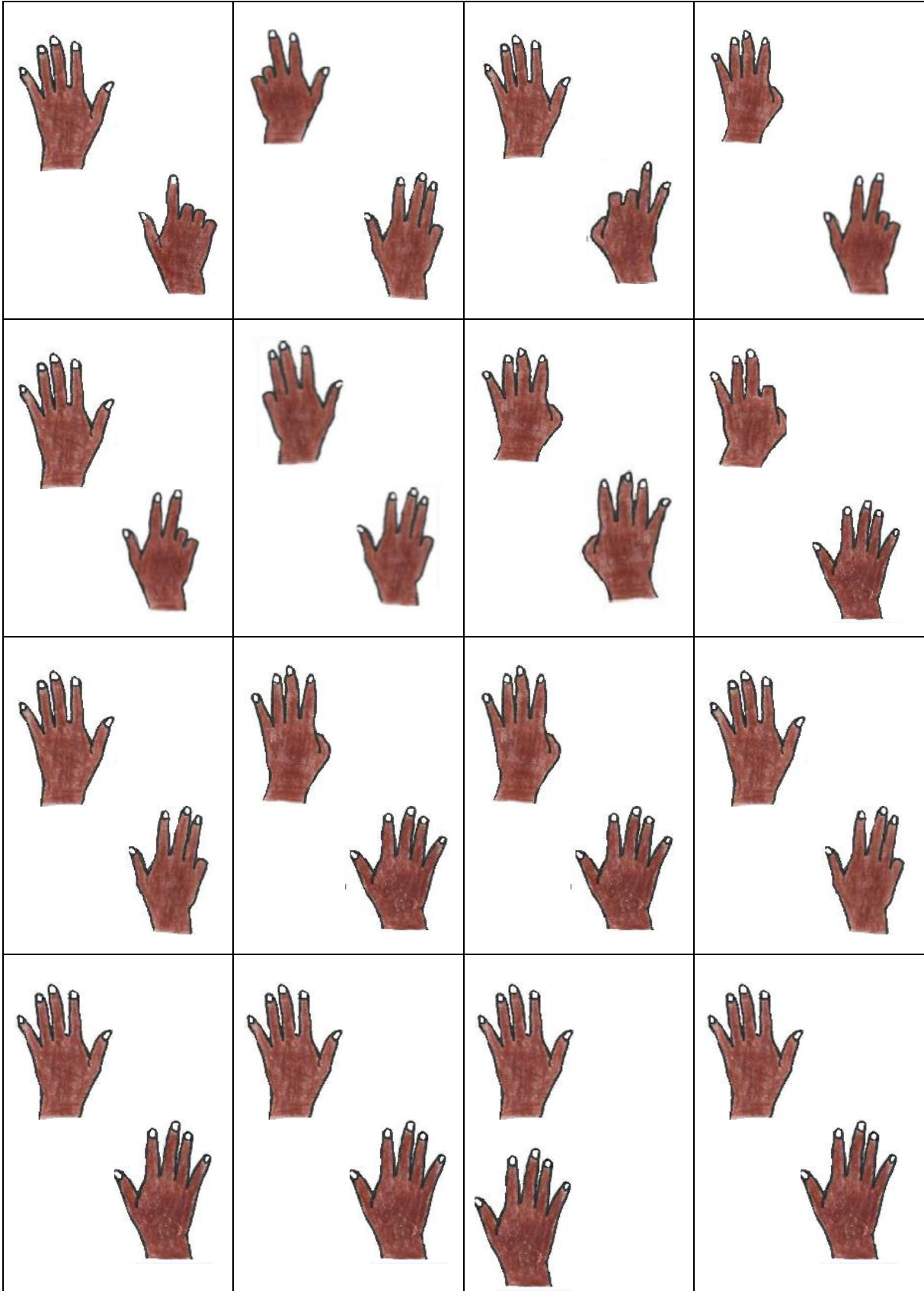
	 	 	 
	 	 	 
	 	 	 
	 	 	 

Les cartes de mains de Fep sont à découper

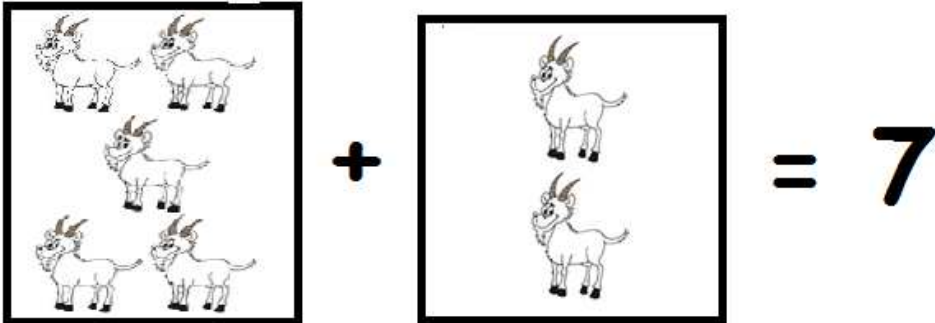
			
		 	 

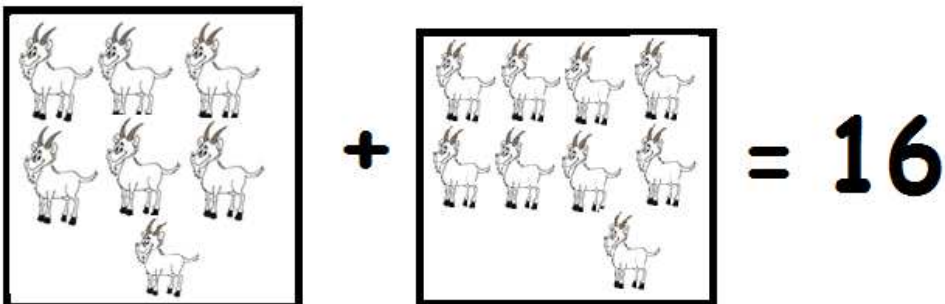




Addi-Rapide (Addition avec retenue de 1 à 20)

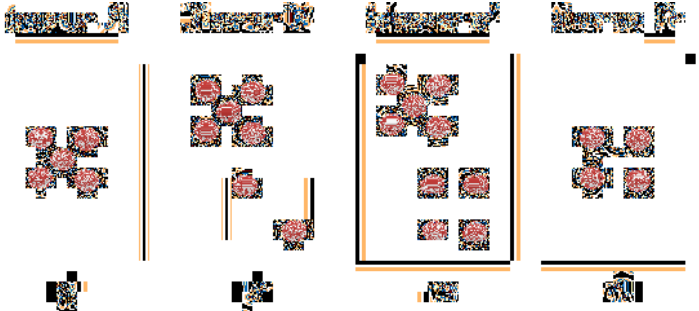
Technique d'exécution

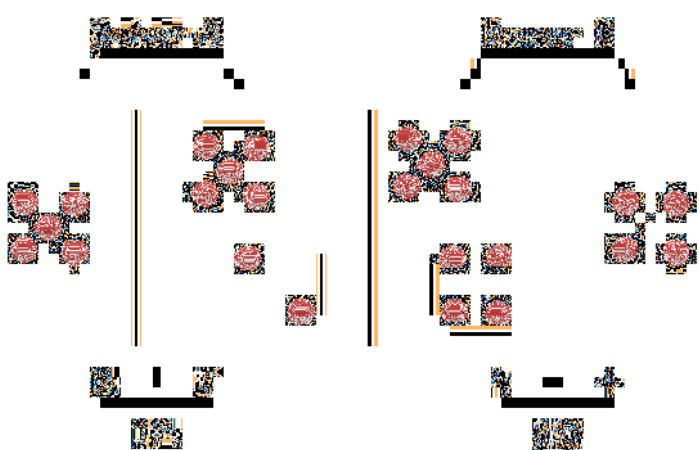
Champ de formation	Mathématique
Classe	CI-CP
Utilité	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir compter rapidement jusqu'à 20 (☞ Au CI jusqu'à 10) - Apprendre à additionner avec rapidité - Faire des additions avec et sans retenue - Capter un nombre d'images
Formule d'utilisation	2-4 joueurs
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 40 cartes de 1-10 image (On retrouve la même carte 4 fois) (☞ Au CI utiliser les cartes de 1-5, soit 20 cartes en tout) - 20 cailloux <p>Remarque: On peut jouer Addi-Rapide avec toutes les cartes de Fep ! (Animaux de Fep ; Mains de Fep ; Constellations de Fep et Dés de Fep)</p>
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur le <u>moins âgé</u> choisit l'image du lot de cartes à partager (soit Chèvre, soit Canard, soit Chien, soit Vache) - Un joueur mélange les cartes et dispose la pile regroupée au milieu, fermée (on ne voit pas les images) - Chaque participant prend deux cartes et retourne leur face - Chacun fait la somme des images sur ses deux cartes - Le joueur ayant le nombre le plus élevé a gagné la manche et obtient <u>deux</u> cailloux. En cas d'égalité les joueurs se partagent chacun <u>un</u> caillou - Continuer le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste plus de carte. - Le joueur ayant le plus de cailloux a gagné la partie. <p>Ex :</p> <p style="text-align: center;"><u>Joueur A</u></p> <div style="text-align: center;">  </div>

	<p style="text-align: center;"><u>Joueur B</u></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Le joueur B a gagné la manche</p>
<p>Quelques conseils</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bien lire le nombre des images sur ses propres cartes - Avoir un coup d'œil rapide sur les cartes des autres joueurs
<p>Adaptation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se servir des cartes de Fep ! (Mains de Fep ; Constellations de Fep et Dés de Fep) pour jouer Addi-Rapide - Encourager les élèves à inventer leurs propres règles de jeu.

"Plus" ou "moins" gagnant
(addition/comparaison de nombres)

Technique d'exécution

Champ de formation	Mathématique
Classe	CI-CP
Utilité	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir compter rapidement jusqu'à 20 - Comparer les nombres en utilisant les expressions : égal à ; moins que ; plus que - Apprendre à additionner avec rapidité - Faire des additions avec et sans retenue
Formule d'utilisation	2-4 joueurs
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 4 images différentes * 10 cartes (chaque image de 1-10 sur les cartes soit 40 cartes) - 20 cailloux <p>Remarque: - Se servir des cartes de Fep ! (Mains de Fep ; Constellations de Fep et Dés de Fep) pour jouer <i>Plus ou moins gagnant</i></p>
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - Un joueur mélange les cartes et les dispose regroupées au milieu, fermées (on ne voit pas les images) - Au début de la manche un joueur décide du mode de comparaison des résultats en disant : « le plus petit gagne » ou « le plus grand gagne » <p>Pour les débutants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque participant tire <u>une</u> carte et la retourne - Chacun lit la somme des images sur sa carte - Les participants comparent les résultats entre eux en utilisant les expressions : égal à ; moins que ; plus que - Le mode retenu de comparaison des résultats est appliqué - Le joueur ayant obtenu le nombre le <u>moins</u> élevé <u>ou</u> le nombre le <u>plus</u> élevé gagne la manche et obtient un caillou <p>Ex :</p> 

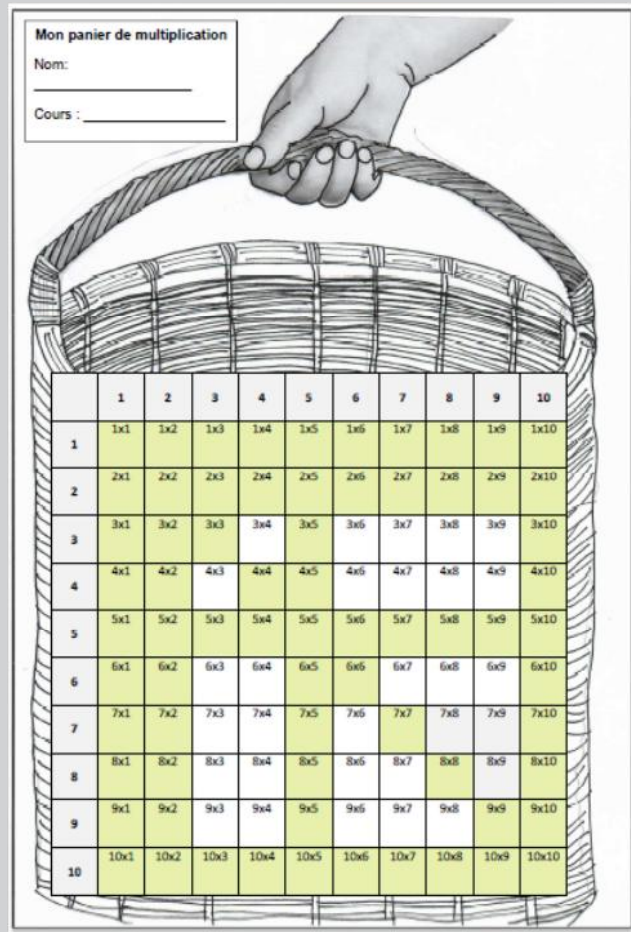
	<p>niveau avancé :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque participant tire <u>deux</u> cartes et les retourne - Chacun fait la somme des points/symboles/doigts sur ses deux cartes - Les participants comparent les résultats entre eux en utilisant les expressions : égal à ; moins que ; plus que - Le mode retenu de comparaison des résultats est appliqué - Le joueur ayant obtenu le nombre le <u>moins</u> élevé <u>ou</u> le nombre le <u>plus</u> élevé gagne la manche et obtient un caillou <p>Ex :</p>  <ul style="list-style-type: none"> - A la prochaine manche c'est le gagnant de la manche précédente qui décide du mode de comparaison - Continuer le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste plus de carte. - Le joueur ayant le plus de cailloux a gagné la partie
<p>Quelques conseils</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bien lire le nombre des images sur ses propres cartes ! - Avoir un coup d'œil rapide sur les cartes des autres joueurs ! - En cas de résultats égaux entre <u>tous</u> les joueurs la manche est annulée
<p>Adaptation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Au début du CI commencer avec les cartes de 1 à 5 pour éviter les additions avec retenue - Pour les élèves avancés, utiliser directement les cartes de 1 à 10 pour un apprentissage plus enrichi

Technique d'exécution:

Petit ou grand
(position des chiffres)

Champ de formation	Mathématique
Classe	CE1-CE2
Utilité	-Position des chiffres dans un nombre (unité, dizaine, centaine)
Formule d'utilisation	2-4 joueurs
Matériel	-36 cartes avec des chiffres de 0-9 (le jeu compte 4 fois chaque chiffre de 0-9) -20 cailloux
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">- Un joueur mélange les cartes et les dépose au milieu- A la première manche le joueur le moins âgé décide : « le plus petit nombre gagne » ou « le plus grand nombre gagne »- Chaque joueur tire 2 cartes et les retourne- Chaque joueur essaie de combiner ses chiffres de façon à avoir « le plus petit » ou « le plus grand » nombre possible à partir de ses cartes- Le gagnant de la manche obtient un caillou <p>Ex: Un joueur A obtient les chiffres 0 et 5 le « plus petit » serait 05 Un joueur B obtient les chiffres 4 et 2 ; le « plus petit » serait 24. A aurait gagné</p> <p>Pour avoir le plus grand nombre les élèves doivent changer la position des chiffres dans les unités et dizaines : le « plus grand » serait 50 pour le joueur A et 42 pour le joueur B Le joueur A aurait gagné</p> <ul style="list-style-type: none">- Chaque joueur tire maintenant une troisième carte- Chaque joueur essaie de combiner ses chiffres de façon à avoir « le plus petit » ou « le plus grand » nombre possible à partir de ses cartes (prise en compte des centaines)- Le gagnant de la manche obtient 2 cailloux <p>Ex: Si le joueur A tire cette fois la carte supplémentaire avec le chiffre 1 et le joueur B avec le chiffre 6 alors : Les « plus petits » seraient 015 et 246. A aurait gagné Les « plus grands » seraient 510 et 642. B aurait gagné</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Les cartes sont déposées ensemble à côtés et une nouvelle manche commence - Le joueur ayant gagné 2 cailloux commence la manche suivante - Le joueur ayant le plus de cailloux à la fin du jeu a gagné la partie
Quelques Conseils	<ul style="list-style-type: none"> - Bien regarder ses propres chiffres - Bien observer les chiffres des autres joueurs
Adaptation	<ul style="list-style-type: none"> - Pendant les trois premières manches, il est permis d'aider un autre joueur pour trouver la meilleure position des chiffres - A partir de la 4^e manche chaque joueur est responsable de ses résultats



Faciliter l'apprentissage et la compréhension de la table de multiplication

Fiches techniques

Orientées vers l'approche par compétences

Faciliter l'apprentissage de la table de multiplication

La multiplication est un sujet central dans la mathématique de l'école primaire. C'est à tort que souvent les enseignants pensent que l'apprentissage de la multiplication est seulement « répéter par cœur toutes les rangées de la table de multiplication ». Mais d'abord une base doit être créée pour la compréhension de l'opération. Seulement quand la base est bien fondée les élèves peuvent commencer à élaborer les rangées systématiquement.

Automatiser la petite table de multiplication est importante pour pouvoir surmonter la multiplication écrite et la division plus tard.

La multiplication par écrit demande déjà une haute prestation de la mémoire du court terme. Si les opérations de la table de multiplication ne sont pas connues par cœur, le « réservoir / entrepôt » dans la mémoire du court terme sera surchargé et les autres pas / étapes de la multiplication ne peuvent pas être mémorisés ou mis en pratique.

Pour faciliter la compréhension de la multiplication, il serait bien de commencer avec des opérations clés. Les opérations clés sont des opérations que les élèves peuvent facilement mémoriser et qui seront utilisées comme « opérations d'aide » pour calculer / reconstruire les opérations des autres rangées plus compliquer. (voir ci-dessous)

1. Comment les élèves apprennent mieux la table de multiplication par cœur?

Découvrir la table de multiplication avec des opérations clés est plus facile pour les élèves que travailler sur chaque rangée isolée.

Les opérations clés sont des opérations que les élèves peuvent facilement mémoriser. Ce sont dans chaque rangée de la table de multiplication des opérations avec **1 – 2 – 5- 10**

Pour la rangée de 7 par exemple :

1 x 7 (opération clé)

2 x 7 (opération clé)

5 x 7 (opération clé)

10 x 7 (opération clé)

Aussi les nombres carrés comme **3 x 3 = 9 ; 6 x 6 = 36 ou 9 x 9 = 81** sont, pour la plupart des élèves, faciles à mémoriser.

Les élèves peuvent utiliser ces opérations faciles pour calculer des opérations difficiles.

Exemple : $6 \times 7 =$
 $5 \times 7 = 35 + 7 (1 \times 7) = \underline{42}$
(opération clé)

Pour calculer avec cette façon les élèves sont obligés de connaître les opérations clé par cœur.

La base centrale pour la déduction d'une opération est la compréhension des « lois de commutativité et distributivité » de la multiplication. Avec cette compréhension, les élèves peuvent utiliser la stratégie de « opération change la place » ($7 \times 5 = 5 \times 7 = 35$) ; le doublement ($4 \times 3 = 2 \times 3 + 2 \times 3 = 6 + 6 = 12$); ou des opérations voisines ($4 \times 6 = 5 \times 6 - 6 = 30 - 6 = 24$) pour découvrir des opérations inconnues de la multiplication.

Ces stratégies heuristiques pour trouver les résultats des opérations inconnues à l'aide des opérations connues sont basées sur un enseignement « approche par compétence » qui a déjà été thématiqué la découverte des différentes stratégies de résolution d'une multiplication.

La table de multiplication avec des cercles peut soutenir la compréhension des liens entre des différentes opérations de la multiplication.

- **Stratégies heuristiques :**

- Opérations voisines
- Le doublement
- « opération change la place »

Exemple: Déduire des opérations:

$1 \times 8 = 8$ **(opération clé)**
 $2 \times 8 = 16$ **(opération clé)**
 $3 \times 8 = 24$ parce que $16 + 8 = 24$
 $4 \times 8 = 32$ parce que $16 + 16 = 32$
 ou parce que $5 \times 8 = 40 - 8 = 32$
 $5 \times 8 = 40$ **(opération clé)**
 $6 \times 8 = 48$ parce que $5 \times 8 = 40 + 8 = 48$
 $7 \times 8 = 56$ parce que $5 \times 8 = 40$ et $2 \times 8 = 16$ alors $40 + 16 = 56$
 $8 \times 8 = 64$ nombre carré
 $9 \times 8 = 72$ parce que $64 + 8 = 72$
 ou parce que $10 \times 8 = 80 - 8 = 72$
 $8 \times 10 = 80$ **(opération clé)**

2. Comment l'enseignant soutient l'apprentissage ?

L'enseignant comme accompagnateur d'apprentissage doit offrir des différentes méthodes pour faciliter la découverte et l'apprentissage des élèves. Il soutient et encourage les élèves dans le développement de différentes stratégies heuristiques pour résoudre des problèmes inconnus.

Avec le « panier de multiplication » l'enseignant est transparent avec ses attentes concernant l'apprentissage de la multiplication. Le panier est un document vivant et une preuve de la progression dans l'apprentissage pour chaque enfant. Il documente la démarche « du facile au difficile » et soutient la découverte des différentes stratégies heuristiques.

L'enseignant commence dans sa planification avec des opérations clés (voir ci-dessus no. 1). Il fait des évaluations formatives et au moment où les élèves ont prouvé leur savoir (100 % correct) l'enseignant et l'élève paraphent les cases dans le panier. Le panier donne une vue d'ensemble sur l'avancement individuel. L'élève sait qu'est-ce qu'il connaît déjà et avec quoi il doit continuer.

L'enseignant assure une introduction des outils d'apprentissage et encourage les élèves à s'entraîner. Il aide les élèves dans la fabrication de leurs propres outils avec du matériel qu'on trouve facilement sur le terrain (cartons usés...).

A la fin l'enseignant organise des épreuves régulièrement (une fois par semaine) et documente l'avancement d'apprentissage avec son paraphe dans les cases correspondantes du « panier de multiplication ». Chaque fois qu'un nouvel avancement est approuvé, il motive les élèves à montrer le « panier de multiplication » aux parents.

3. Comment les enfants peuvent s'entraîner (autonomie)

Il y a une panoplie de méthodes qui aident les élèves à avancer à travers l'utilisation de différentes stratégies (voir aussi « collection de différents outils d'apprentissage pour les écoles primaires – volume 1 » et sur le site internet : www.infre-benin.org « espace enseignant ».)

L'enseignant explique des différentes possibilités (règlements) d'utilisation des outils. Il motive les élèves à trouver leurs propres stratégies et règlements et à fabriquer leurs propres outils.

Les élèves utilisent les outils d'une manière autonome, aussi avec des camarades à la maison.

- **La première table de multiplication** – mini (avoir une notion de la multiplication ; faciliter le calcul d'une multiplication ; construction d'une base pour des stratégies heuristiques)
- **Mon tableau de multiplication jusqu'à 100** (avoir une notion de la multiplication ; faciliter le calcul d'une multiplication ; construction d'une base pour des stratégies heuristiques)
- **Domino** (utilisation des stratégies)
- **Memory** (utilisation des stratégies et automatisation du savoir)
- **La mire** (utilisation des stratégies heuristiques et automatisation du savoir)
- **Vitesse gagnée** (utilisation des stratégies heuristiques et automatisation du savoir)
- **Chasse les multiplications** – opérations difficiles (utilisation des stratégies heuristiques et automatisation du savoir)
- ...

Tableau de 25 (Facilitation de multiplication)

Technique d'exécution:

Champs de formation	Mathématiques
Classe	CE1-CM2
Unité	-Renforcer l'automatisation, -Mémorisation des multiplications
Formule d'utilisation	Jouer en paire
Matériels	- Tableau de multiplication, - Deux papiers carton en forme de rectangle
Déroulement	<p>- L'enseignant dépose le tableau de multiplication sur la table ; - Les deux élèves s'entendent sur le choix d'une table de multiplication (par ex. x3 ou x5) -le plus grand de taille des deux élèves place un papier carton de manière verticale pour indiquer/délimiter le multiplicande ; -Ensuite, il pose le deuxième papier carton de manière horizontale pour indiquer/délimiter le multiplicateur ; -Le plus petit de taille donne le résultat de l'opération -C'est au tour du plus petit d'indiquer/délimiter le tableau avec les papiers carton. Et au plus grand de donner les résultats.</p> <p>Exemple : dans (3x4), 3 est le multiplicande et 4 est le multiplicateur.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>Montrer et nommer un exercice de multiplication à ton camarade</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Ton camarade donne le résultat</p> </div> </div>
Quelques stratégies	
Adaptation	Mathématiques: L'enseignant peut commencer par un tableau de 25 et évoluer jusqu'à 100

Facilitation de la multiplication avec le tableau de 100

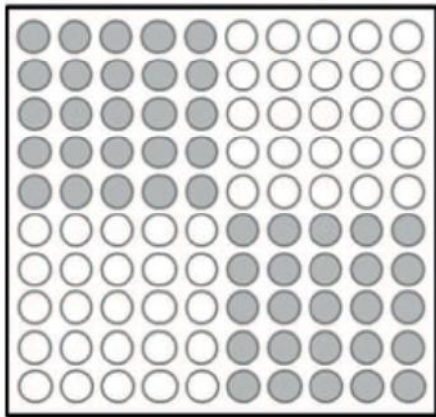
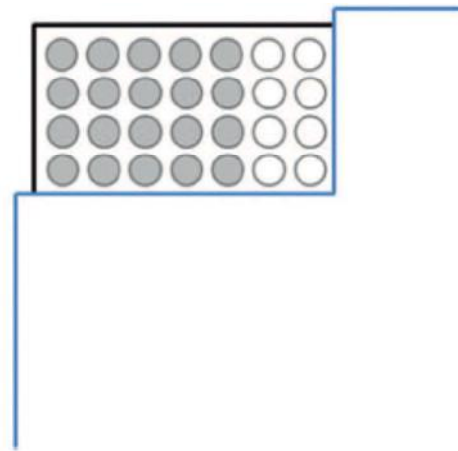


Tableau de 100

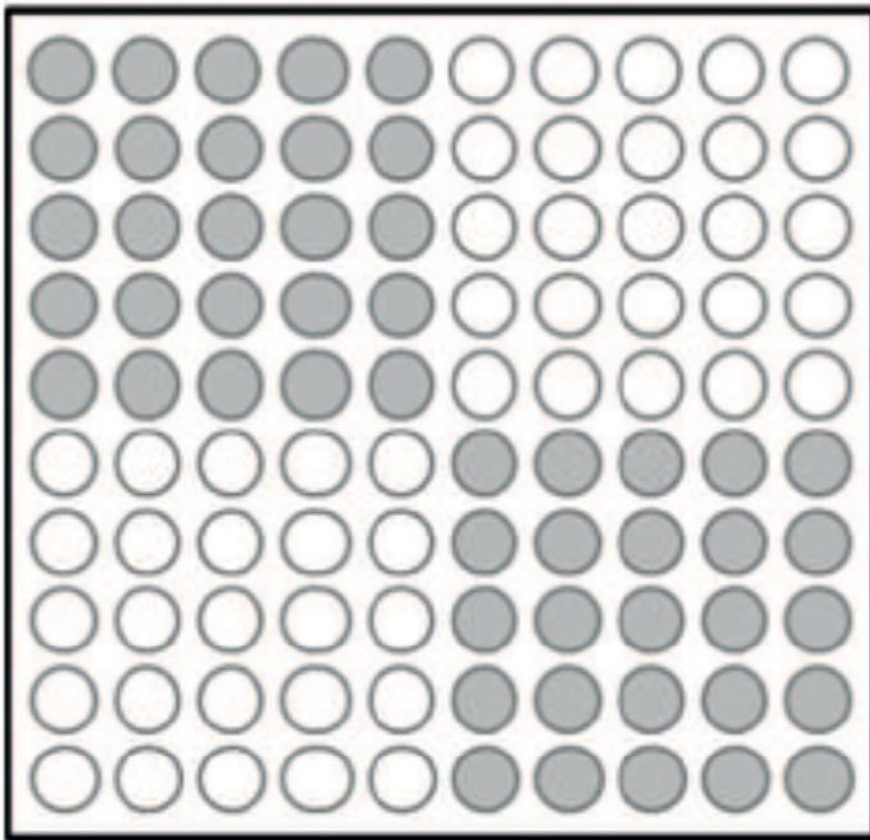


exercice « 7x 4 » et « 4x7 »

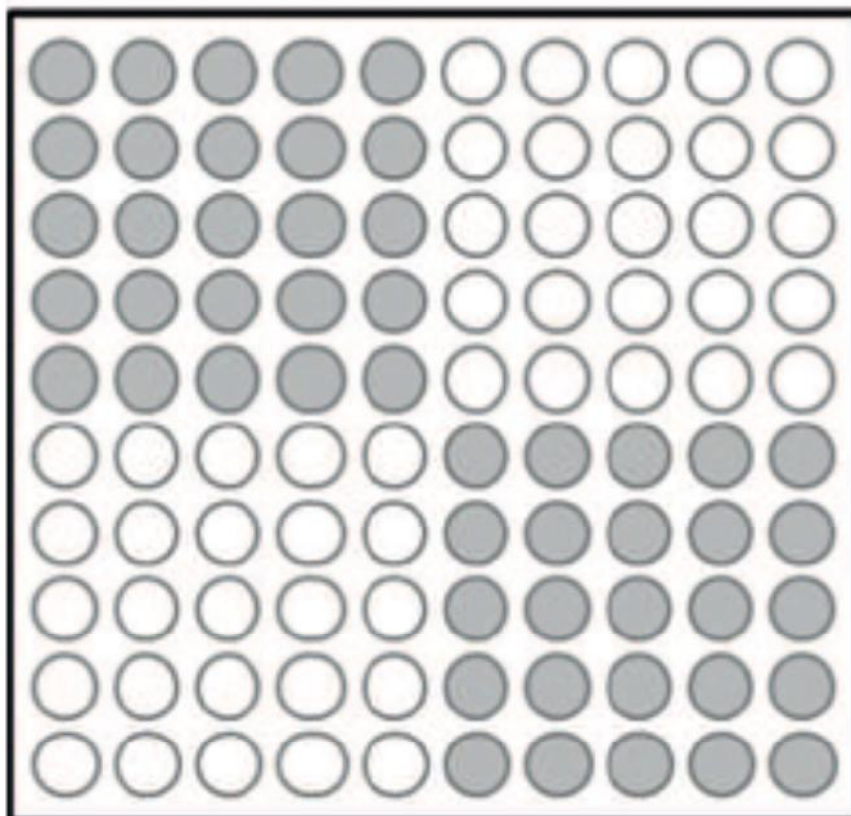
Vue d'ensemble de la démarche « multiplication – du simple au complexe »


.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1·1	1·2	1·3	1·4	1·5	1·6	1·7	1·8	1·9	1·10
2	2·1	2·2	2·3	2·4	2·5	2·6	2·7	2·8	2·9	2·10
3	3·1	3·2	3·3	3·4	3·5	3·6	3·7	3·8	3·9	3·10
4	4·1	4·2	4·3	4·4	4·5	4·6	4·7	4·8	4·9	4·10
5	5·1	5·2	5·3	5·4	5·5	5·6	5·7	5·8	5·9	5·10
6	6·1	6·2	6·3	6·4	6·5	6·6	6·7	6·8	6·9	6·10
7	7·1	7·2	7·3	7·4	7·5	7·6	7·7	7·8	7·9	7·10
8	8·1	8·2	8·3	8·4	8·5	8·6	8·7	8·8	8·9	8·10
9	9·1	9·2	9·3	9·4	9·5	9·6	9·7	9·8	9·9	9·10
10	10·1	10·2	10·3	10·4	10·5	10·6	10·7	10·8	10·9	10·10

Mon tableau de multiplication jusqu'à 100



Mon tableau de multiplication jusqu'à 100



début	3×4	7×7	9×9	12	4×9	49		81	6×8	
	8×9		8×8	3×6		4×6		48	24	36
18	<p>Déroulement: Cherche des cailloux et utilise-les comme pions. </p> <p>Fabrique ton propre dé.</p> <p>Quand tu arrives dans une case avec une opération, saute à la réponse qui convient.</p> <p>Quand tu arrives dans une case avec une réponse, saute à l'opération qui convient.</p> <p>Pour entrer au but, il faut avoir le nombre de points exacts.</p> <p>Amusez-vous!!</p>									le but
64		42	72	54	7×8		56		6×9	



Vitesse gagnée

<i>Champs de formation</i>	Mathématiques
<i>Classe</i>	CE1 - CM2
<i>Utilité</i>	Renforcer l'automatisation des multiplications
<i>Formule d'utilisation</i>	Jouer en paire ou en groupe de 3-6
<i>Matériel</i>	Cartes avec les nombres de 0 à 10 (min 30 cartes par groupe)
<i>Déroulement</i>	<p>Les cartes sont mises sur le côté pile et déposées, nombres non visibles, sur la table.</p> <p>Deux joueurs prennent chacun une carte et au « top » ils posent au même moment les cartes du côté où le nombre est visible sur la table.</p> <p>Variante Addition</p> <p>Les joueurs font l'addition avec les deux nombres visibles. Celui qui prononce comme premier la réponse correcte a gagné les deux cartes et les dispose devant lui. Maintenant c'est le tour des deux autres joueurs si c'est un groupe de 3 personnes.</p> <p>Variante Soustraction</p> <p>Les joueurs font une soustraction avec les deux nombres visibles (grand nombre - petit nombre). Celui qui prononce le premier la réponse correcte a gagné les deux cartes et les dispose devant lui. Maintenant c'est le tour des deux autres joueurs.</p> <p>Variante Multiplication</p> <p>Les joueurs font la multiplication avec les deux nombres visibles. Celui qui prononce le premier la réponse correcte a gagné les deux cartes et les dispose devant lui. Maintenant c'est le tour des deux autres joueurs.</p>
<i>Quelques stratégies</i>	
<i>Adaptation</i>	<p>Variante XX</p> <p>Est-ce que vous avez des autres idées ?</p>

0	1	2	3
4	5	6 six	7
8	9 neuf	10	11
0	1	2	3
4	5	6 six	7

8	9 neuf	10	11
0	1	2	3
4	5	6 six	7
8	9 neuf	10	11
0	1	2	3

4	5	6 six	7
8	9 neuf	10	11
6 six	6 six	7	8
7	6 six	7	8
8	6 six	7	8



Chasse de multiplication

Technique d'exécution :

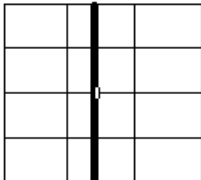
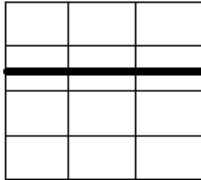

<i>Champs de formation</i>	Mathématiques
<i>Classe</i>	CE1 - CM2
<i>Utilité</i>	Renforcer l'automatisation des multiplications
<i>Formule d'utilisation</i>	Jouer en paire ou en groupe de 3-6
<i>Matériel</i>	Cartes avec des opérations et réponses difficiles (Coupez les cases ci - dessous une à une)
<i>Déroulement</i>	<p>Distribuez les cartes entre les élèves (dans un groupe de 6 personnes, chaque élève reçoit 6 cartes). Les élèves gardent les cartes cachées dans les mains.</p> <p>Variante a) Le premier élève pose une carte avec une opération sur la table - celui qui a la réponse pose aussi sa carte. Il gagne la paire et met une autre opération/carte.....</p> <p>Variante b) Le premier élève pose une carte avec une opération ou une réponse sur la table - celui qui a l'équivalent pose aussi sa carte. Il gagne la paire et met une autre carte.....</p>
<i>Quelques stratégies</i>	À découvrir par les élèves
<i>Adaptation</i>	<p>Memory (voir « collection de différents outils d'apprentissage pour les écoles primaires - volume 1 » et www.infre-benin.org « espace enseignant »)</p> <p>Variante XX Est-ce que vous avez des autres idées ?</p>

3×4	12	3×6	18
3×7	21	3×8	24
3×9	27	4×6	24
4×7	28	4×8	32
4×9	36	6×7	42

6×8	48	6×9	54
7×7	49	7×8	56
7×9	63	8×8	64
8×9	72	9×9	81

Bingo multiplication à deux

Technique d'exécution:

Champs de formation	Mathématiques
Classe	CE1-CM2
Unité	Renforcer l'automatisation ; mémorisation des tables de multiplications
Formule d'utilisation	Jouer à deux
Matériel	- Un plateau de jeu pour deux élèves - Un dé, - 20 cailloux
Déroulement	<p>Préparation :</p> <ul style="list-style-type: none"> -L'enseignant vérifie que chaque joueur dispose : <ul style="list-style-type: none"> • d'un pion qui va lui servir à se déplacer au niveau des petits cercles (pour montrer sa position); • de cailloux à utiliser comme pions (pour recouvrir la grille dans laquelle les chiffres sont disposés pêle-mêle). <p>Déroulement</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les élèves déposent le plateau de jeu sur la table - Chaque élève choisit sa grille (A ou B) ; - Le premier joueur lance le dé sur la table, puis il déplace son pion en fonction du nombre qui apparait sur le dé, dans les petits cercles où se trouve une opération posée - L'élève effectue l'opération du cercle et dépose le caillou sur le résultat dans sa grille. - L'autre élève fait à son tour la même chose. - Le joueur ayant rempli le premier quatre (4) casiers en ligne horizontale, verticale ou diagonale de cailloux a gagné <p style="text-align: center;">Exemple :</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>Pour gagner le joueur doit remplir le premier, une quelconque ligne horizontale, verticale ou diagonale de cailloux.</p>
Adaptation	Mathématiques: -L'enseignant peut adapter les différents tableaux selon la

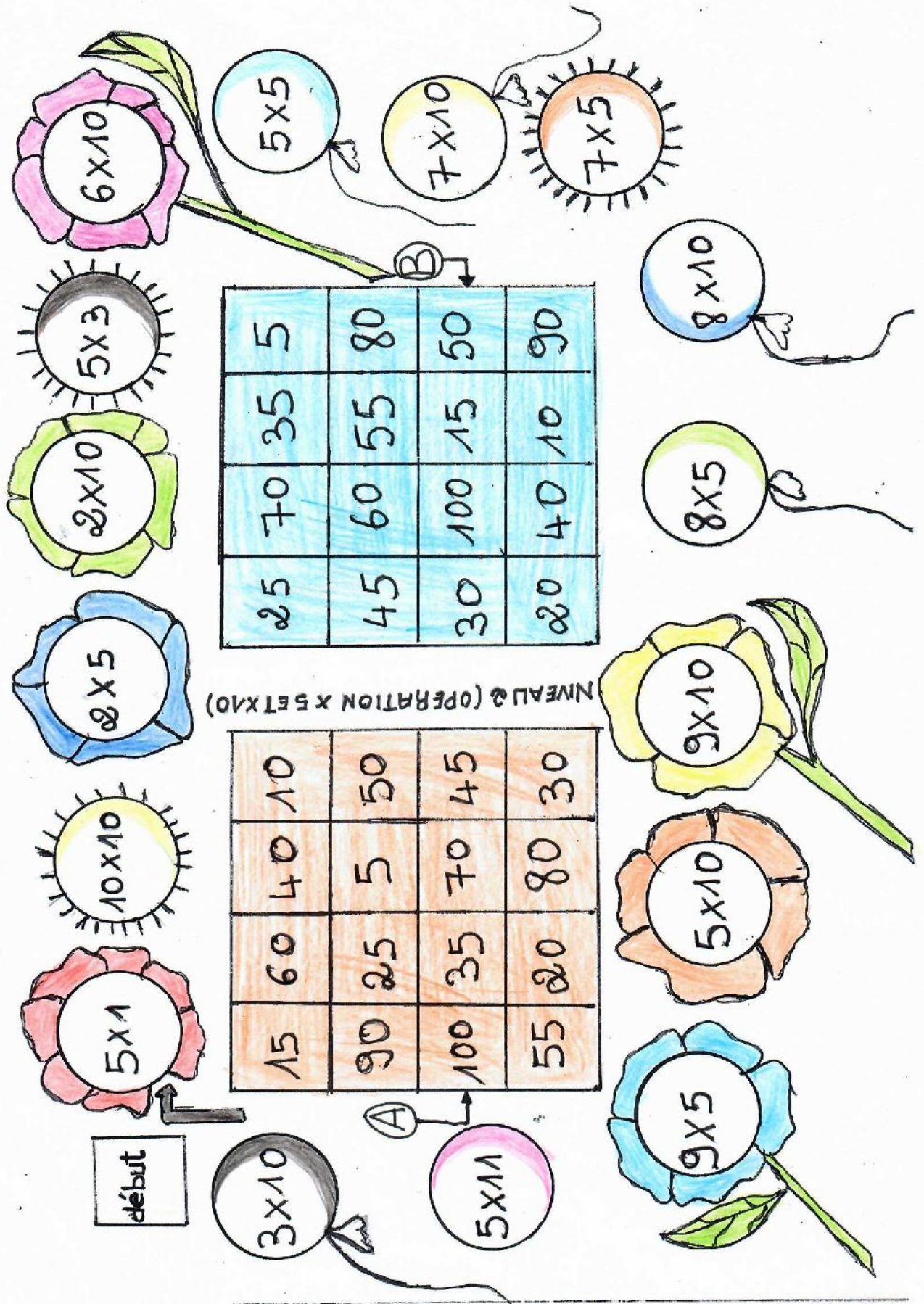
démarche didactique et les besoins identifiés. **Ex.** :

- niveau 1= multiplication $\times 2$ et $\times 10$ (double) ;
- niveau 2= multiplication $\times 5$ et $\times 10$ (moitié) ;
- niveau 3= multiplication $\times 3$ et $\times 9$ (voisine) ;
- niveau 3= multiplication $1 \times 1, 2 \times 2, 3 \times 3, \dots 10 \times 10$ (carrées)
- niveau 4= multiplication $\times 4$ et $\times 6$ (voisine/ double) ;

- Pour la démarche, consulter le manuel « faciliter l'apprentissage et la compréhension de la table de multiplication »

Français :

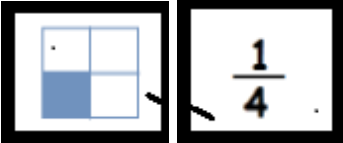
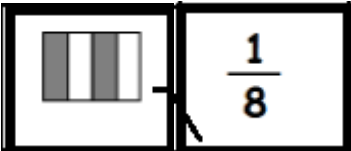
- L'enseignant peut aussi l'utiliser pour l'identification des mots clés.


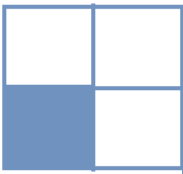


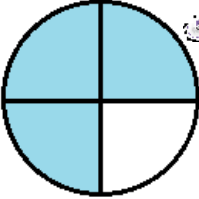
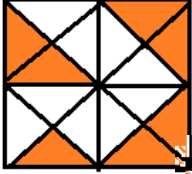
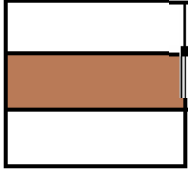
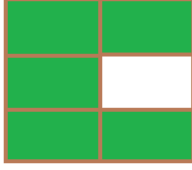

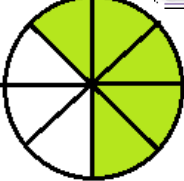
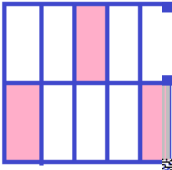





Notions de fractions **-jeu de mémoire**

Champ de formation	Mathématiques
Classe	CM1 (et rattrapage pour les élèves de CM2)
Utilité	<ul style="list-style-type: none">- Se familiariser avec les fractions- Représenter les différentes fractions- Dessiner et visualiser un partage- Mener à bien diverses activités d'apprentissage sur les fractions à l'école et dans la vie quotidienne
Formule d'utilisation	Individuel, en paire et en groupe
Matériel	<ul style="list-style-type: none">- Plaquettes de fractions et ciseaux- Tableau, papier et craignons de couleur
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">- Diviser la classe en deux groupes A et B égaux- L'enseignant découpe les paires de fraction selon l'indication de ciseaux décrite (voire palettes de fractions)- Le groupe A se partage les images de fraction tandis que le groupe B reçoit les fractions- Les deux élèves ayant les fractions concordantes se cherchent et se retrouvent. Ils forment désormais un groupe de deux- L'enseignant ramasse les cartes de fraction et remet à chaque couple un lot de fractions paires mélangées- Les élèves déposent les papiers à terre faces cachées (aucun papier ne doit être sur l'autre)- Les deux élèves jouent à retrouver les paires égales- Chacun retourne deux cartes quelconques à chaque tirage et vérifie qu'elles sont égales- Lorsqu'elles sont égales il gagne un point et met les cartes de côtés- Lorsqu'elles ne sont pas égales il les retourne exactement à leur place face cachée et perd la manche- L'élève qui a le plus de paires d'égalité a gagné

	<p>Ex : Si A tourne les cartes</p>  <p>alors il gagne un point</p> <p>Si B tourne les cartes</p>  <p>alors il perd la manche et doit retourner les cartes à leur place, faces tournées vers le bas</p>
<p>Adaptation</p>	<p><u>Battre les cartes/paires</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Un joueur mélange les cartes de fraction et les partage toutes entre les joueurs - Les cartes paires obtenues sont automatiquement déposées et constituent un gain - Le joueur qui a distribué les cartes dépose une carte au choix - Le joueur ayant la fraction correspondante la dépose et gagne le point - Le joueur qui a le plus de paires a gagné <p>Il est souhaité d'encourager les enfants à composer leurs propres règles de jeu.</p>

	$\frac{1}{2}$		$\frac{1}{4}$
	$\frac{2}{3}$		$\frac{1}{1}$
	$\frac{3}{4}$		$\frac{7}{16}$
	$\frac{1}{3}$		$\frac{5}{6}$
	$\frac{1}{8}$		$\frac{5}{8}$
	$\frac{3}{10}$		$\frac{2}{4}$

Partie de pêche (Mordu-pêché)

- Conjugaison

Technique d'exécution :

Champs de formation	Français et Mathématiques																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
Classe	CE1 au CM2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
Utilité	Conjugaison et Repérage dans le plan																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
Formule d'utilisation	Se joue entre 2 à 4 apprenants/2 à 4 équipes de 2 à 4 joueurs																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - un plateau de jeu portant une grille de jeu et une autre grille témoin pour chaque joueur/équipe - un crayon à papier pour chaque joueur /chef d'équipe 																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
Déroulement	<p>Chaque joueur/équipe de joueurs dispose de son plateau de jeu. Chaque plateau de jeu contient une grille de jeu et une grille témoin ainsi qu'un tableau présentant les navires, leur nom et le nombre de fois qu'il faut les représenter sur la grille de jeu.</p> <p>Sur les cases de la première ligne sont écrits les pronoms personnels et celles de la première colonne sont vides. C'est là qu'il sera écrit les verbes à conjuguer, choisis pas l'enseignant selon les besoins spécifiques de chaque élève ou groupe d'élèves.</p> <p>Un plateau de jeu</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th style="text-align: left;">Verbes \ Pronoms</th> <th>Je</th> <th>tu</th> <th>il</th> <th>elle</th> <th>On</th> <th>nous</th> <th>vous</th> <th>ils</th> <th>elles</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Nombre</th> <th>Navires</th> <th>Nom</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td><div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; border: 1px solid black; background-color: #ccc;"></div></td> <td>porte avion (5 cases)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td><div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; border: 1px solid black; background-color: #ccc;"></div></td> <td>croiseur (4 cases)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td><div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; border: 1px solid black; background-color: #ccc;"></div></td> <td>contre torpilleur/ sous-marin (3 cases)</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td><div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; border: 1px solid black; background-color: #ccc;"></div></td> <td>torpilleurs (2 cases)</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td><div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; border: 1px solid black; background-color: #ccc;"></div></td> <td>sous-marins (1 cases)</td> </tr> </tbody> </table> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>Grille de jeu</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th style="text-align: left;">Verbes \ Pronoms</th> <th>Je</th> <th>tu</th> <th>il</th> <th>elle</th> <th>On</th> <th>nous</th> <th>vous</th> <th>ils</th> <th>elles</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> <p>Grille témoin</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th style="text-align: left;">Verbes \ Pronoms</th> <th>Je</th> <th>tu</th> <th>il</th> <th>elle</th> <th>On</th> <th>nous</th> <th>vous</th> <th>ils</th> <th>elles</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> </div> <p>Au cours d'un jeu, tous les joueurs/équipes de joueurs ont les mêmes verbes écrits selon le même ordre sur leurs grilles.</p> <p>La partie de pêche de conjugaison reprend les règles de la partie de</p>	Verbes \ Pronoms	Je	tu	il	elle	On	nous	vous	ils	elles																																																																																											Nombre	Navires	Nom	1	<div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; border: 1px solid black; background-color: #ccc;"></div>	porte avion (5 cases)	1	<div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; border: 1px solid black; background-color: #ccc;"></div>	croiseur (4 cases)	2	<div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; border: 1px solid black; background-color: #ccc;"></div>	contre torpilleur/ sous-marin (3 cases)	3	<div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; border: 1px solid black; background-color: #ccc;"></div>	torpilleurs (2 cases)	4	<div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; border: 1px solid black; background-color: #ccc;"></div>	sous-marins (1 cases)	Verbes \ Pronoms	Je	tu	il	elle	On	nous	vous	ils	elles																																																																																											Verbes \ Pronoms	Je	tu	il	elle	On	nous	vous	ils	elles																																																																																										
Verbes \ Pronoms	Je	tu	il	elle	On	nous	vous	ils	elles																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Nombre	Navires	Nom																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
1	<div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; border: 1px solid black; background-color: #ccc;"></div>	porte avion (5 cases)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
1	<div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; border: 1px solid black; background-color: #ccc;"></div>	croiseur (4 cases)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
2	<div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; border: 1px solid black; background-color: #ccc;"></div>	contre torpilleur/ sous-marin (3 cases)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
3	<div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; border: 1px solid black; background-color: #ccc;"></div>	torpilleurs (2 cases)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
4	<div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; border: 1px solid black; background-color: #ccc;"></div>	sous-marins (1 cases)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Verbes \ Pronoms	Je	tu	il	elle	On	nous	vous	ils	elles																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Verbes \ Pronoms	Je	tu	il	elle	On	nous	vous	ils	elles																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						

pêche classique une fois les temps des verbes choisis.

Chaque joueur/équipe place les navires sur les cases à l'horizontal ou à la verticale, en grisant les cases au crayon, en tenant compte du nombre indiqué pour chaque navire dans le tableau ou par le maître. Chaque joueur doit éviter que l'adversaire voie les positions de ses navires. Avec les plus jeunes il est conseillé de placer moins de navires.

Verbes	Pronoms									
	Je	Tu	Il	elle	On	nous	vous	ils	elles	
avoir										
être										
manger										
finir										
taper										
aller										

Quand la partie commence, le joueur/l'équipe dont c'est le tour, tire sur un navire ennemie en conjuguant, à haute voix, un des verbes de la liste au temps retenu et à la personne de son choix sur la grille de jeu pour indiquer la case attaquée (par exemple, on mangeait qui correspond à la case de croisement entre le pronom personnel on et le verbe manger de la liste). On pourra épeler les terminaisons.

Le joueur/l'équipe adverse doit signaler au joueur qui a tiré en disant à haute voix :

- "toucher" si la conjugaison du verbe choisi à la personne choisie correspond à la position sur la grille d'une partie d'un navire, ce joueur continue son tour ;
- "Mordu-pêché" si c'est tout un navire ou la dernière partie du navire, dont les autres parties sont déjà touchées, ce joueur continue son tour.
- "Rater" si la conjugaison du verbe choisi à la personne choisie ne correspond pas à la position d'aucun navire ou partie de navire, ce joueur perd son tour.
- "Mal dit et rater" si le verbe est mal conjugué à la personne choisie ou la terminaison est mal épelée, dans ce cas, il perd également son tour. Si son adversaire arrive à le corriger, il gagne un joker qu'il pourra exhiber pour continuer un tour qu'il serait en train de rater. Le joker est représenté par des pions blancs.






NB : On ne peut pas sauver un tour qu'on veut perdre pour avoir mal conjugué le verbe ou mal épelé la terminaison.

Une **partie de pêche** se termine lorsque l'un des joueurs n'a plus de navires.

	Le gagnant est celui qui à couler tous les navires de son adversaire.
<i>Quelques stratégies</i>	<ul style="list-style-type: none"> *cocher ses propres tirs dans la grille témoin pour se les rappeler et ne pas répéter les tirs ratés ou savoir les navires qu'on a déjà touchés ou coulés afin de ne plus tirer sur ces positions ; *vérifier la véracité des signaux de l'adversaire au cours du jeu ou en fin de la partie pour d'éventuelle réclamation. Le joueur convaincu de tricherie perd le jeu. *chronométrer le temps de déroulement du jeu
<i>Adaptation</i>	

PLATEAU DE JEU

Verbes \ Pronoms	Je	tu	il	elle	On	nous	vous	ils	elles

Nombre	Navires	Nom
1		porte avion (5 cases)
1		croiseur (4 cases)
2		contre torpilleur/ sous- marin (3 cases)
2		torpilleurs (2 cases)
3		sous-marins (1 cases)

Grille de jeu

Verbes \ Pronoms	Je	tu	il	elle	On	nous	vous	ils	elles

Grille témoin



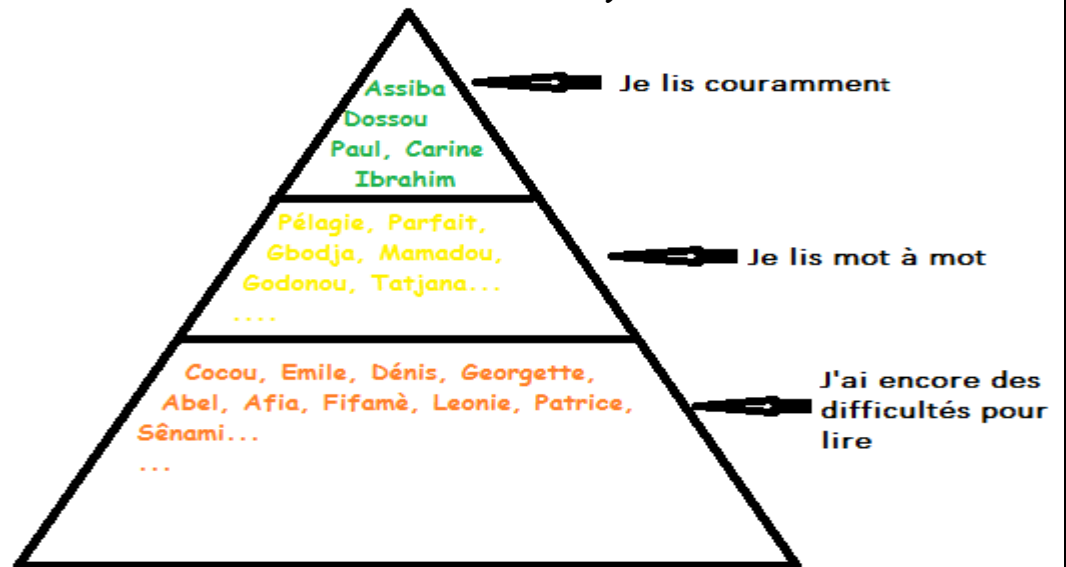
Renverser la pyramide
(Démarche pour de l'enseignant)

Technique d'exécution

Champ de formation	Français
Classe	CE1 au CM2 (pas pour le CI ni le CP)
Utilité	<ul style="list-style-type: none"> - Accélérer l'apprentissage de la lecture des élèves - Privilégier le tutorat et l'entraide entre les élèves - Susciter et entretenir l'adhésion des élèves et des parents - Renforcer et consolider les aptitudes à lire - Développer le sens de jugement et d'appréciation - Renforcer l'autonomisation
Formule d'utilisation	<ul style="list-style-type: none"> - Pour tout effectif de classe - En couple ou quelques fois en trio
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Textes de lecture adaptés à différents niveaux de difficulté - Autres outils d'apprentissage de la lecture - Un paperboard, des feutres de couleur (noir, vert, jaune et orange) <p>Suggérer quelques outils pédagogiques en lecture</p>
Déroulement	<p>Première phase : Evaluation diagnostique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au début de la rentrée scolaire, l'enseignant dessine une grande pyramide sur le paperboard avec le feutre noir. - Ensuite il divise la pyramide en trois parties: le haut est plus petit, le milieu un peu plus grand et la base encore plus grande. - L'enseignant prend le soin d'expliquer aux élèves que les cases de la pyramide sont destinées à contenir la performance en lecture de chaque élève. La case d'en haut est destinée aux élèves pouvant lire couramment un texte ; la case du milieu est destinée aux élèves qui lisent mot à mot c. à d. avec syllabation et la dernière case d'en bas est destinée aux élèves qui déchiffrent les mots c. à d. qui ont encore des difficultés évidentes pour lire les mots. Les enfants doivent comprendre et adopter l'esprit de la pyramide. <ul style="list-style-type: none"> - Pour l'évaluation diagnostique, l'enseignant demande à chaque élève de lire un texte du niveau de la classe dernièrement passée. - Après la lecture, chaque enfant est invité à indiquer la case qui correspond à ses propres performances de lecture, où il pense écrire son nom (ou ses initiaux) - Ensuite tous les autres élèves apprécient et jugent le choix de case du lecteur - A la fin, l'enseignant décide de la case où le nom du lecteur doit être écrit et explique les raisons du choix.

- Les noms de la case du haut sont écrits en vert, ceux du milieu en jaune et les noms du bas en orange.

Ex (Les cases peuvent être colorées aux couleurs correspondantes pour attirer l'attention des enfants- BY)



- Pour clore cette phase, l'enseignant désigne trois élèves dont le nom figure dans chacune des cases. Les trois élèves renversent la pyramide et la tiennent ensemble par le haut, face à la classe.

- L'enseignant explique que l'objectif commun n'est pas que les « verts » deviennent « oranges » à la fin de l'année, mais plutôt que tout le monde devienne « vert ». Comment atteindre cet objectif ?

(La phase de l'évaluation diagnostique peut durer plusieurs jours)

Deuxième phase : Formation des couples et tutorat

- L'enseignant invite chaque élève de la case verte à choisir un élève de la case jaune.

- Les deux formeront un couple d'apprentissage de lecture où le meilleur assistera l'autre sous l'œil accompagnateur de l'enseignant

- Pendant la même période, le reste des élèves de la case jaune formeront des couples d'apprentissage de lecture entre eux, sous l'œil accompagnateur de l'enseignant

- L'enseignant s'occupe lui-même des élèves de la case orange.

(Cette phase dure deux (2) à trois (3) mois)

Ex :

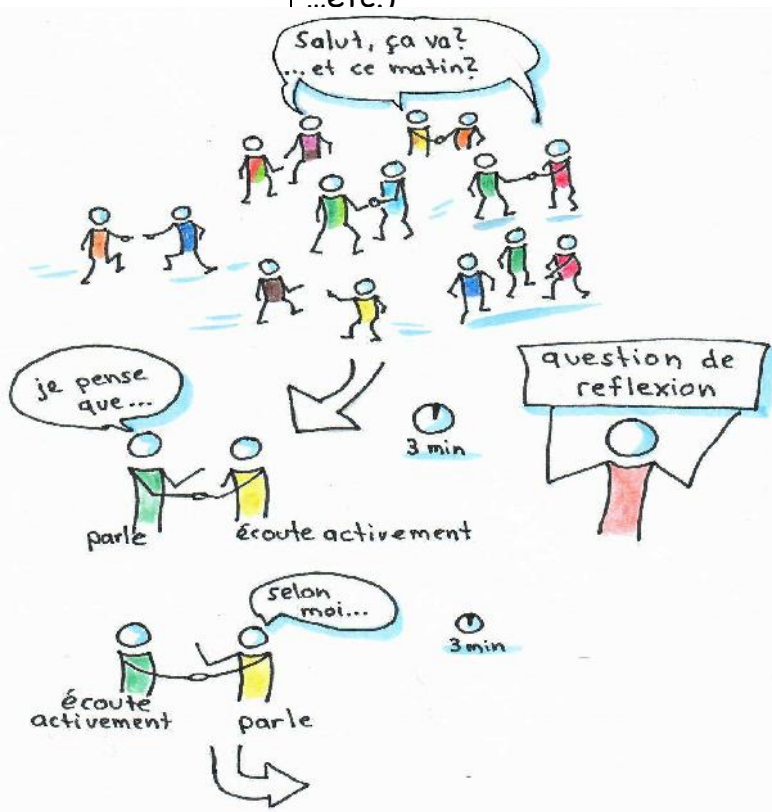
Dans une classe de 45 élèves, 5 sont inscrits dans la case verte, 10 dans la case jaune et 30 dans la case orange. Si les 5 de la case verte se mettent en tutorat avec 5 autres de la case jaune, il en restera 5

	<p>jaunes qui se mettront soit en couple ou à trois. Les 30 de la case orange seront sous l'accompagnement direct de l'enseignant.</p> <p>Troisième phase : Evaluation partielle</p> <ul style="list-style-type: none"> -Après deux à trois mois de tutorat, l'enseignant refait le même exercice d'évaluation, comme à la première phase. Si l'objectif de changement s'opère, les différentes cases devraient s'agrandir vers le haut. - L'enseignant reforme de nouveaux couples. Plus ou moins 10 élèves du groupe des verts devraient se mettre en tutorat avec 10 autres du groupe des jaunes. Toutefois des cas exceptionnels de meilleurs lecteurs peuvent se révéler des autres groupes. L'enseignant doit pouvoir les exploiter. - Le reste du groupe des jaunes se mettent en couples sous l'œil accompagnateur de l'enseignant. - L'enseignant s'occupe lui-même des élèves de la case orange (Cette phase dure deux (2) à trois (3) mois) <p>Quatrième et dernière phase : Renversement de la pyramide</p> <ul style="list-style-type: none"> - Après deux mois de tutorat, l'enseignant initie une évaluation finale. - Chaque élève refait le même exercice et la classe apprécie son choix de case sur la pyramide. L'enseignant tranche et donne les raisons du choix correspondant au niveau d'effort de l'élève - Les différentes pyramides sont mises à présent l'une à côté de l'autre. - Les élèves apprécient et remarquent que la case d'en haut est devenue trop petite pour contenir le nombre d'élèves qui savent maintenant lire couramment. <p>La pyramide est renversée !</p>
Quelques conseils	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter à chaque fois les textes d'apprentissage aux besoins spécifiques des apprenants -Pour éviter de bousculer l'emploi du temps, l'enseignant désireux d'expérimenter cette méthode peut choisir un horaire journalier entre 16h30 et 17h20 (17h et 17h45 BY) de commun accord avec son directeur - L'enseignant volontaire trouvera d'autres outils d'apprentissage sur le site de l'INFREE : www.infre-benin.org
Adaptation	<ul style="list-style-type: none"> -A la fin de la quatrième phase l'enseignant peut inviter les élèves à construire la pyramide renversée au sol, dans la cours de l'école. Chacun essaie de retrouver sa place dans la case où il a écrit son nom. - La méthode de tutorat peut être aussi adaptée à toute autre matière

Moulin parlant (Salutation/Présentation)

technique d'exécution :

Champ de formation	Français
Classe	CI-CM2
Utilité	<ul style="list-style-type: none"> - Créer des espaces /situations d'échanges oraux - Développer l'écoute active et la concentration sur un sujet - 100% participative
Formule d'utilisation	10 à 200 personnes
Matériel	La salle de classe
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les participants se saluent en se donnant la main : la circulation est libre dans la salle - Au STOP! de l'enseignant tout le monde s'arrête. - Les couples qui sont en train de se donner la main échangeront sur le sujet que propose l'enseignant - L'enseignant indique celui des deux (A ou B) qui commencera (Soit le plus grand des deux élèves ; soit celui ayant le plus petit pied ...etc.)



<p>Quelques stratégies</p>	<p>- L'enseignant explique le sujet d'échange : (Le choix du métier futur; la vision de l'école; La vie envisagée dans 20 ans ...etc.)</p> <p>Ex :</p> <p> Quel métier envisages-tu exercer plus tard et pourquoi ?</p> <p> Que penses-tu de la vision de notre école ?</p> <p> Comment envisages-tu ta vie dans 20 ans ?</p> <p>-L'élève « A » raconte pendant 3 minutes et l'élève « B » écoute activement (en acquiesçant), sans parler</p> <p>-L'enseignant interrompt et demande le changement des rôles</p>
<p>Adaptation</p>	<p>- Pour les enfants du CI choisir des sujets assez légers comme la préparation d'un mets, les métiers du village, les affaires dans le sac d'école</p> <p>Ex :</p> <p> Comment prépare-t-on ton mets préféré ?</p> <p> Quel est ton métier préféré dans le village ?</p> <p> Que mets-tu dans ton sac d'école chaque matin ?</p>



Technique d'exécution :

Champs de formation	Education sociale
Classe	CM1-CM2
Utilité	<p>Pour des grands groupes</p> <p>Permet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - avec le World Café, il est possible de mettre en évidence le savoir commun et l'intelligence collective ; - de travailler facilement les notions approximatives, - de trouver des réponses globales à des questions concrètes et il est aisé de faire connaissance les uns avec les autres. -
Formule d'utilisation	<ul style="list-style-type: none"> - Diviser la classe en petits groupes de 5 à 6 élèves - Mettre une idée centrale - Chacun passe pour donner son opinion
Matériel	Papier flip chart comme nappe, bics/ marquer
Déroulement	<p>Comme dans une atmosphère agréable et détendue de café, quatre à huit élèves discutent d'un thème sous plusieurs aspects. La consigne peut être:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partagez votre expérience avec d'autres - Écoutez les nuances - Combinez les idées à un ensemble plus global - Écrivez, dessinez, griffonnez les pensées, les idées et les réponses sur la nappe en papier blanc <p>Après un certain temps (10-30 minutes) les participants changent de table et occupent les places libres d'une table voisine. L'hôte de la table résume pour les nouveaux participants ce qui a déjà été discuté qui amendent au besoin.</p> <p>Pour conclure, l'animateur peut offrir un espace de réflexion d'optimisation des réponses apportées.</p> <p>Les responsables des tables peuvent saisir l'occasion d'un «microphone ouvert» pour résumer les perspectives, les manières de penser et les options d'action qui ont émergé de la discussion.</p>
Quelques stratégies	
Adaptation	

World café phase 1



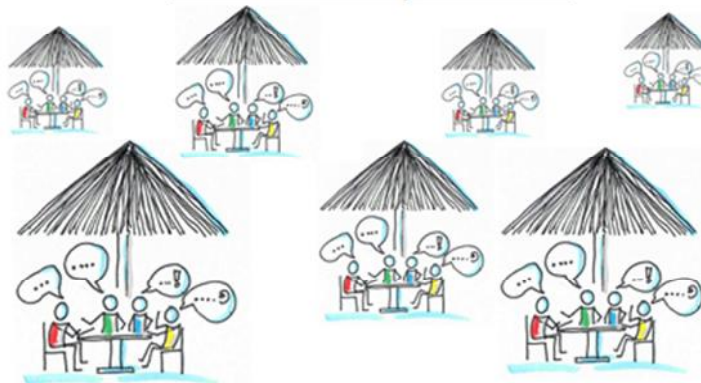
Echange dans des groupes sur une question →  **Notes sur la nappe**

Changez des places

-seulement un membre du groupe reste pour accueillir des nouveaux visiteurs-



World café phase 2



Echange dans des nouveaux groupes sur la question →  **Notes sur la nappe**


Fishbowl / Aquarium

-adapté-

Champs de formation	Education sociale
Classe	
Utilité	Explorer et réfléchir collectivement ; Assurer une discussion transparente Faire des échanges dynamiques et efficaces sur un sujet
Formule d'utilisation	
Matériel	2 à 3 Tables banc au centre
Déroulement	<p>1. Invitez 4 -6 élèves à s'installer dans le cercle du centre en laissant une chaise vide.</p> <p>Elles auront comme tâche d'être les premières à discuter de la question qui leur sera lancée (identifiez les personnes à l'avance pour le premier tour).</p> <p>2. Expliquez au groupe les consignes à suivre (5 min)</p> <ul style="list-style-type: none">• Une première question sera lancée au groupe du centre afin de démarrer une discussion entre eux.• Les personnes qui souhaitent se joindre à la discussion devront se lever et aller s'asseoir sur la chaise vide et participer à l'échange.• En contrepartie, une des personnes assises au centre devra se lever et aller s'asseoir sur une chaise disponible dans le cercle extérieur. <p>Les personnes extérieures sont également invitées à noter leurs observations sur la grille de notes qui leur a été fournie.</p> <p>3. Démarrez la discussion en posant la première question, (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none">• Invitez les gens au centre à y répondre comme s'ils discutaient. Il ne faut pas que ceux-ci y répondent à tour de rôle, mais plutôt dans le cadre d'une discussion, d'un échange.• Comme modérateur soyez le plus discret possible et intervenez seulement pour recadrer les échanges si on s'éloigne trop du sujet de discussion.• Après 20 minutes environ ou avant s'il n'y a plus des nouveaux aspects, arrêtez la discussion. <p>4. Posez la deuxième question (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none">• Invitez les gens qui le souhaitent à former le premier quatuor de discussion et on repart l'activité.

	<p>5. Synthèse et bonification : retour en grand groupe avec les participantes et participants observateurs (15 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitez les gens à s'exprimer sur ce qu'ils ont noté. • Notez le tout sur le papier-affiche (très grands Post-it). <p>Pièges à éviter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour le facilitateur : ne prenez pas part à la discussion ! Il faut que ce soit un échange libre et fluide où il y a le moins d'interruption possible. • Escamoter la partie « synthèse » par manque de temps! C'est pourtant une partie essentielle de cette animation. En effet, les participantes et participants peuvent avoir l'impression qu'ils ont été incohérents et qu'ils sont sortis du sujet, mais c'est rarement le cas. La synthèse vient faire ressortir les éléments essentiels et permet une certaine convergence.
<p>Quelques stratégies</p>	<p>Utilisez un tableau blanc ou 5 à 6 feuilles de papier-affiche collées sur un mur et notez les observations au fur et à mesure que la discussion se déroule. C'est une façon de faciliter la synthèse par la suite!</p>
<p>Adaptation</p>	

fishbowl



➔ *Une question sera lancée au groupe du centre afin de démarrer une discussion entre eux.*
 ➔ *Les personnes qui souhaitent se joindre à la discussion devront se lever et aller s'asseoir sur la chaise vide et participer à l'échange. Si aucune chaise n'est vide, il devront tapoter l'épaule d'un discutant qui lui cède la place.*
 ➔ *En contrepartie, une des personnes assises au centre devra se lever et aller s'asseoir sur une chaise disponible dans le cercle extérieur.*

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,
Bénin/Pro-Educ
Corinna Breitag-Heinz
Bureau de la GIZ
08 B.P.1132Tri Postal, Cotonou/Bénin
T +229 21 31 03 95
F +229 21 31 13 35
www.giz.de/de/welweit/18984.html

Mise à jour:
novembre 2018

Conception:
GIZ

Texte:
Rescheleit, Dolores (CTI giz)
Bokohonsi, Parfait (consultant)
Ayedoun, Cyrille (CT giz)
Aloubani, Sylvain (CT giz)
Adigla Alexandre (C/RP)
Fandode, Norbert
Kpodjori, Séverin
Zoungana, Khaled (stagiaire)
Et les membres du conseil de sages: Badjagou, Emmanuel; Toudonou, Afiavi ;
Idrissou, Fatimatou ; Gnambodé, Bellor ; Dagnon, Mireille ; Hountondé, Sylvain ;
Yabi, Cyrpien

Le contenu de la présente publication relève de la responsabilité de la GIZ.

Sur mandat du :
Ministère Fédéral de la Coopération Economique et du Développement (BMZ)
Ministère Fédéral des Affaires Etrangères (AA)