ATELIERS ORGANISES AU CYCLE 2 : **15 Ateliers CYCLE 2 :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N° | Matériel à prévoir | Principe du jeu |
| 1 | Tic tac Boum junior V3 | Piocher une carte. Chacun devra **trouver à tour de rôle un objet, un animal en rapport avec le thème**. Exemple : Dans une armoire à pharmacie. Déclencher la bombe. Celui sur lequel cela explose tirera la carte au tour suivant. |
| 2 | Marionnettes V2/C1 | **Choisir une marionnette et faire parler son personnage** dans un dialogue à 2. Les enfants s’aideront de cartes de lieu : en voiture, dans la cour de récréation, au parc, dans le jardin, au supermarché, dans la cuisine, à la cantine, au musée, au zoo… pour s’imaginer la scène. |
| 3 | Cartes « Décrire l’image sans la nommer » Vocabulles V1/C1 | Choisir une carte et la **décrire aux autres sans nommer ce qui est dessiné sur la carte.** |
| 4 | Times up version école | **Faire deviner un animal, un objet ou un métier**: 1- en parlant autant que l’on veut 2- en ne prononçant qu’un seul mot. 3- En le mimant |
| 5 | Relais syllabes | **Former une chaîne de mots où chaque mot commence par la dernière syllabe du mot précédent.**  Exemple : paradis, disparu, ruche, chenil, nylon, longer, géant…. |
| 6 | Cartes « Nommer la catégorie et donner d’autres exemples» Vocabulles V1/C1 | Choisir une carte, **décrire et nommer les dessins. Indiquer de quelle catégorie il s’agit.**  Exemple : deux dessins : un pullover et un pantalon. Ils font partie de la catégorie Vêtements, habits.  Nommer d’autres vêtements. |
| 7 | Phonodrome | **Inverser et combiner des syllabes / Inverser et combiner des phonèmes** |
| 8 | Cartablabla V3 cartes « Que pensent-ils ? » | **Se mettre à la place d’un personnage et lui faire dire ce qu’il pense**. |
| 9 | Devine mon métier V4 | **Décrire un métier en expliquant ses caractéristiques pour faire deviner son nom.** |
| 10 | Cartablabla V3 cartes «  Que s’est-il passé ? » | **Expliquer les circonstances qui ont amené à une situation donnée.** |
| 11 | Le moulin à paroles V4 | On demande à l'enfant de **décrire une image avec 5 détails**. Variante : Travailler la voix en suivant l'indication de symbole indiqué par le dé. |
| 12 | Les mots tordus du clown cf jeu du cycle 2 Prince de mots tordus | **Repérer les mots erronés et les prononcer correctement.**  Il s’agit de phrases tordues à faire corriger par les élèves, par exemple : « J’ai un bonbon dans ma mouche. » au lieu de « J’ai un bonbon dans la **B**ouche » |
| 13 | Cartablabla V3 cartes «  Que disent-ils ? » | **Se mettre à la place d’un personnage et le faire parler**. |
| 14 | A toi de deviner V3 | L'enfant tente de **deviner ce que représente la carte que les autres joueurs ont posée sur son front**, en posant le moins de questions. |
| 15 | As des sons/ As des sons inversés | **Se défausser d’une de ses cartes si elle comporte un son identique à la précédente** |

|  |  |
| --- | --- |
| Atelier 1  Cycle 2  TIC TAC BOUM JUNIOR  But de l’atelier :  Trouver des mots en relation avec un thème donné.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur présenter le jeu : « Vous allez piocher à tour de rôle une carte qui représente un lieu, un endroit. Chacun votre tour, vous allez essayer de trouver un mot en rapport avec cet endroit : des choses qu’on peut y trouver par exemple.  Dès que le premier joueur commence, il déclenche la bombe. Il le passe au joueur suivant quand il a dit son mot. Le dernier sur lequel la bombe explose pioche la carte suivante.»  S’assurer que tout le monde a compris en piochant une carte ; faire citer des mots par les enfants. | Atelier 2  Cycle 2  Marionnettes  But de l’atelier :  Faire parler son personnage dans un dialogue à 2.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur faire choisir une marionnette chacun et leur demander de faire parler la marionnette pour dire leur prénom.  • Leur présenter le jeu : « Vous allez vous mettre deux par deux et vous allez raconter une rencontre entre les deux personnages des marionnettes. Vous allez pour cela choisir un endroit où cela se passera. »  Leur montrer les cartes de lieux possibles. Leur faire choisir une carte par groupe de 2.  S’assurer que tout le monde a compris. Si oui, passez à l’étape suivante.  • Les laisser trouver des dialogues et une situation entre les deux personnages. 6-7 minutes pour cela. Aider les élèves en difficulté : leur demander ce qu’ils pourraient bien se dire.  • Faire jouer la scène aux élèves en leur demandant de changer leur voix. |
| Atelier 3  Cycle 2  Vocabulles  But de l’atelier :  Décrire une image sans la nommer.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur présenter le jeu : « Vous allez piocher une carte chacun votre tour sans la montrer aux autres. Les autres vont devoir deviner ce que c’est.  Vous allez décrire l’objet qui est dessiné sans dire son nom.  Vous pouvez dire à quoi il sert, comment il est, dans quel endroit où on le trouve, qui l’utilise en général.»  S’assurer que tout le monde a compris. Si oui, passez à l’étape suivante. Si non, piochez une carte et faire le travail comme si vous étiez un élève.  • Donner à un enfant une carte. Le solliciter pour décrire l’image. S’il ne sait pas quoi dire, lui poser les questions : « A quoi sert-il ? Où le trouve-t-on ? Qui s’en sert ? Est-ce que tu peux nommer ses parties ?  • Faire parler les élèves un par un. Les féliciter ! | Atelier 4  Cycle 2  TIMES UP  But de l’atelier :  Faire deviner un mot en parlant puis en donnant un seul mot puis en le mimant.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • 1ère manche : Leur présenter le jeu : « Vous allez piocher une carte chacun sans les montrer aux autres.  Chacun votre tour, vous allez faire deviner aux autres ce qui est dessiné. Vous avez le droit de dire tout ce que vous voulez sauf le mot écrit. » Ce sont des animaux, des objets ou des métiers.  S’assurer que tout le monde a compris en piochant une carte. Leur faire deviner.  2ème manche avec les mêmes cartes: Ramasser les cartes des élèves. Chaque élève, à tour de rôle, va venir piocher une carte et aura le droit de dire un seul mot pour faire deviner la carte.  3ème manche avec les mêmes cartes: Ramasser les cartes des élèves. Chaque élève, à tour de rôle, va venir piocher une carte et aura le droit de mimer pour faire deviner la carte. |
| Atelier 5  Cycle 2  Relais syllabes  But de l’atelier :  Former une chaîne de mots où chaque mot commence par la dernière syllabe du mot précédent.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur présenter le jeu : « Vous allez essayer d’inventer une chaîne de mots comme la comptine que vous connaissez peut-être.  Marabout-bout de ficelle – selle de cheval- cheval de course….  Le principe est le même.  Paradis – disparu – ruche- chenil – nylon….  S’assurer que tout le monde a compris.  • Chaque élève propose à tour de rôle un mot de plus de 2 syllabes comme point de départ. On compte les mots. Le but est de faire la plus longue chaîne.  Faire parler les élèves un par un. | Atelier 6  Cycle 2  Vocabulles  But de l’atelier :  Nommer la catégorie d’un ensemble d’objets et trouver d’autres exemples appartenant à cette catégorie.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur présenter le jeu : « Vous allez piocher une carte chacun votre tour.  Vous allez dire comment s’appellent les objets qui sont dessinés sur la carte et à quelle catégorie ils appartiennent.  S’assurer que tout le monde a compris. Si oui, passez à l’étape suivante. Si non, piochez une carte et faire le travail comme si vous étiez un élève.  • Donner à un enfant une carte. Le solliciter pour décrire l’image. S’il ne sait pas quoi dire, lui souffler les réponses au creux de l’oreille et lui poser les questions pour qu’il donne plus d’indices aux autres élèves : « A quoi sert-il ? Où le trouve-t-on ? Qui s’en sert ? Est-ce que tu peux nommer ses parties ?  • Faire parler les élèves un par un. Les féliciter ! |

VOCABULLES : Cartes «Nommer la catégorie et donner d’autres exemples »

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 Fruits jaunes, Choses que l’on mange et qui sont jaunes | 2 Métiers, professions | 3 Vêtements, habits | 4 Animaux , animaux à quatre pattes, animaux avec des moustaches |
| 5 Desserts, choses sucrées que l’on peut manger | 6 Outils de jardin, objets pour travailler la terre | 7 Matériel de sport, objets faire du sport | 8 Matériel de l’écolier, choses que l’on trouve dans un cartable, une école |
| 9 Objets qui coupent, qui ont une lame | 10 Meubles, Choses qu’on trouve dans la maison | 11 fleurs | 12 choses qui volent, moyens de transport |
| 13 Bijoux, choses en or | 14 Légumes, aliments, choses qui poussent dans le jardin | 15 Animaux marins, qui vivent dans la mer | 16 boissons, ce qu’on peut boire, ce qu’on prend au petit-déjeuner, des liquides |
| 17 choses qu’on trouve dans la salle de bains, articles d’hygiène | 18 objets en rapport avec Noël | 19 Animaux, animaux du zoo, animaux d’Afrique | 20 petites bêtes qui volent, insectes |
| 21 choses pour nettoyer, objets pour faire le ménage | 22 Ustensiles de cuisine, objets pour préparer à manger | 23 Moyens de locomotion, de transport, choses qui permettent de rouler | 24 articles de vaisselle, choses qu’on met sur la table pour le repas |
| 25 Instruments de musique |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Atelier 7  Cycle 2  Phonodrome  But de l’atelier :  Inverser/combiner des syllabes  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur présenter le jeu : « Je vais vous donner une carte. Sur chaque carte figurent des dessins. On a représenté les syllabes du nom du dessin par des carrés de couleurs différentes. Prendre une carte et leur montrer.  Maintenant ces syllabes, on va les combiner comme sur la carte. Vous allez me dire ce que cela donne. »  • Prendre une carte. Les solliciter pour décrire l’image. Faire trouver les syllabes. Les frapper si besoin. Faire combiner les syllabes comme mentionné sur la carte avec le schéma des carrés de couleur. Les féliciter.  • Donner une carte à chaque élève. A tour de rôle chacun va dire ce que cela donne. Faire valider par les autres. | Atelier 8  Cycle 2  Cartablabla « Que pensent-ils ? »  But de l’atelier :  Faire parler un personnage et lui faire dire ce qu’il pense.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur présenter le jeu : « Je vais vous donner une carte chacun votre tour. Vous allez tout d’abord décrire ce que vous voyez sur la carte. Ensuite vous essaierez de trouver ce que le personnage qui a une bulle au-dessus de la tête peut bien penser. Les autres diront ensuite s’ils sont d’accord avec vous. »  • S’assurer qu’ils ont compris en piochant une carte. Les solliciter pour décrire l’image. Faire parler les élèves.  • Faire piocher une carte à un premier élève. Etc….. |

|  |  |
| --- | --- |
| Atelier 9  Cycle 2  Devine mon métier  But de l’atelier :  Faire deviner un métier en donnant un indice.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur présenter le jeu : « On va faire un jeu de devinettes. Le principe est simple : je vous lis un indice et vous devez trouver de quel métier il s’agit. Celui qui trouve la réponse montre la carte métier correspondante.»  S’assurer que tout le monde a compris avec une carte « exemple ». Passez à l’étape suivante.  • On peut leur faire également deviner le métier en piochant une carte-objet. Même principe. Faire justifier les enfants sur le nom du métier qu’ils proposent. | Atelier 10  Cycle 2  Cartablabla « Que s’est-il passé ? »  But de l’atelier :  Décrire une situation et expliquer les circonstances qui ont amené à cette situation.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur présenter le jeu : « Je vais vous donner une carte chacun votre tour. Vous allez tout d’abord décrire ce que vous voyez sur la carte. Ensuite vous essaierez de trouver ce qu’il a pu se passer avant cette image. Les autres diront ensuite s’ils sont d’accord avec vous. »  • S’assurer qu’ils ont compris en piochant une carte. Les solliciter pour décrire l’image. Faire parler les élèves.  • Faire piocher une carte à un premier élève. Etc….. |
| Atelier 11  Cycle 2  Le moulin à paroles  But de l’atelier :  Décrire une image et travailler sa voix.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur présenter le jeu : « Vous allez jouer au jeu du moulin à paroles. Il y a un dé qui indique le nombre de mots qu’il faut trouver sur l’image. Il y a un deuxième dé qui indique de quelle manière il faut prononcer ces mots.  Montrer les deux dés.  Expliquer le travail de la voix : OURS : aussi grave qu’un ours/ FUSEE : aussi rapide qu’une fusée …  • Leur faire prononcer une petite phrase pour essayer les différentes intonations.  • Commencez le jeu.  Faire piocher une carte à un premier élève et lancer les 2 dés….puis un deuxième élève. | Atelier 12  Cycle 2  Les mots tordus  But de l’atelier :  Repérer un mot erroné (mot tordu) dans une phrase.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur présenter le jeu : « Je vais vous lire une phrase dans laquelle il y a un mot bizarre qui ressemble au vrai mot mais qui n’est pas le bon mot dans la phrase. Vous allez essayer de trouver de quel mot il s’agit. Celui qui trouve la réponse gagne la carte.»  S’assurer que tout le monde a compris avec une phrase : « J’ai un bonbon dans ma mouche. » Les élèves proposent.  • Jouez jusqu’à épuisement des cartes.  • Si vous avez encore du temps, leur faire inventer une phrase dans laquelle ils vont mettre un mot « tordu ». Demander à un élève volontaire pour dire une phrase « tordue ».  Cet élève propose aux autres ce qu’il a trouvé. Les autres essaient de deviner quel est le mot tordu. |
| Atelier 13  Cycle 2  Cartablabla « Que disent-ils ? »  But de l’atelier :  Décrire une situation et imaginer ce que se disent les personnages.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur présenter le jeu : « Je vais vous donner une carte chacun votre tour. Vous allez tout d’abord décrire ce que vous voyez sur la carte. Ensuite vous essaierez de trouver ce que se disent les personnages qui ont une bulle au-dessus de leur tête. Les autres diront ensuite s’ils sont d’accord avec vous. »  • S’assurer qu’ils ont compris en piochant une carte. Les solliciter pour décrire l’image. Faire parler les élèves.  • Faire piocher une carte à un premier élève. Etc….. | Atelier 14  Cycle 2  A toi de deviner  But de l’atelier :  Poser des questions à ses camarades pour deviner un objet.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur présenter le jeu : « Chacun votre tour, vous allez recevoir une carte que l’on posera sur votre front. Vous ne verrez pas cette carte. Les autres la verront.  Vous allez devoir poser des questions pour deviner ce que c’est.»  Au départ, vous avez 10 jetons. Si on répond oui à la question, le joueur détective peut directement poser une autre question. Si on répond non, le détective rend un jeton et il peut ensuite poser une autre question.  Mettre le bandeau sur la tête d’un élève. Il ferme les yeux. On pioche la première carte du tas et on pose la carte sur son front à l’aide de l’aimant. Il peut ouvrir les yeux et poser les questions.  Au bout des 10 jetons, on change de joueur. |
| Atelier 15  Cycle 2  As des sons/as des sons inversés  But de l’atelier :  Etre le premier à se défaire de ses cartes en se défaussant d’une carte contenant un son donné.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur présenter le jeu : « Vous allez jouer à l’as des sons. C’est un jeu de cartes ou le but est de se défaire de toutes ses cartes le premier. Comment ? On se défait d’une carte quand elle contient au moins un son identique aux sons surlignés sur la carte retournée sur la table ».  Sortir une carte. Ex amoureux. Je peux poser une carte qui contient ou ou eu, par exemple beaucoup.  Si je n’ai aucune carte avec un des sons alors je pioche. Si je peux la poser, je le fais tout de suite. Sinon je la garde.  Distribuer 5 cartes à chaque élève. Les autres cartes constituent la pioche.  Retourner la 1ère carte de la pioche. Décider d’un sens de jeu. Le 1er joueur commence, puis le 2ème….jusqu’à ce qu’un joueur n’ait plus de cartes dans ses mains. |  |