|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **N° Atelier** | **Matériel à prévoir** | **Localisation** |
| 1 | Tic tac Boum | Valise 5 |
| 2 | Dixit | Valise 5 |
| 3 | Tabou junior | Matériel coordonnatrice |
| 4 | Times up version école | Matériel coordonnatrice |
| 5 | Le petit bac | Valise 6 |
| 6 | Interprétons | Matériel coordonnatrice |
| 7 | Vocabulon Junior | Matériel coordonnatrice |
| 8 | Improvisation théâtrale | Matériel coordonnatrice |
| 9 | Raconte-toi | Matériel coordonnatrice |
| 10 | Fabriquons des phrases | Matériel coordonnatrice |
| 11 | Imagidés | Valise 6 |
| 12 | Unanimo | Valise 6 |
| 13 | Mes sentiments | Matériel coordonnatrice |
| 14 | Ni oui Ni non | Valise 5 |
| 15 | Pour ou contre | Matériel coordonnatrice |

**15 Ateliers CYCLE 3 :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **N°** | Nom de l’atelier | Principe du jeu |
| **1** | Tic tac Boum | T**rouver à tour de rôle un mot contenant la syllabe-son demandée.** |
| **2** | Dixit | Un des joueurs fait office de conteur. **À partir d'une des cartes présentes dans sa main, il devra mettre au point une phrase en rapport avec l'image** et la dire à haute voix. |
| **3** | Tabou junior | **Faire découvrir le plus de mots possible sans prononcer les mots interdits, les mots tabous.** |
| **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** | Le petit bac | **Trouver le plus possible de mots en rapport avec un thème donné et commençant par une lettre donnée.** |
| **6** | Interprétons | **Prononcer une phrase selon un ton imposé.**  Exemple : en colère, joyeux, un serpent, un robot, pressé… |
| **7** | Vocabulon Junior | **Faire deviner un mot en donnant sa définition.**  **Inventer une définition pour faire deviner un mot.** |
| **8** | Improvisation théâtrale | Par groupe de 3, **mettre en scène une situation cocasse.**  Exemple : un ascenseur en panne, Je participe à un concours de danse. |
| **9** | Raconte-toi ! | **Parler de soi à travers des thèmes variés** |
| **10** | Fabriquons des phrases | **Inventer des phrases à partir d’un mot tiré au sort.**  Exemple : adverbe de manière, de lieu, de temps |
| **11** | Imagidés | **Lancer les dés et inventer une histoire à plusieurs en utilisant les images des dés pour raconter l’histoire.** |
| **12** | Unanimo | **Proposer des mots en relation avec un thème donné**. Jeu avec 2 équipes. Chaque mot commun à tous les membres d’une équipe rapporte un point. |
| **13** | Mes sentiments | **Prendre la parole pour exprimer ses sentiments et sa vision du monde.** |
| **14** | Ni oui ni non | **Poser des questions à un élève pour l’inciter à dire oui ou non**. Répondre aux questions. |
| **15** | Pour ou contre | **Donner son avis en trouvant des arguments en faveur ou en défaveur du thème du débat.**  Pour ou contre la chasse ? Pour ou contre ouvrir les magasins le dimanche ?... |

|  |  |
| --- | --- |
| Atelier 1  Cycle 3  TIC TAC BOUM  But de l’atelier :  Trouver des mots ayant une syllabe donnée.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur dire le nom de l’atelier. Leur demander d’expliquer le jeu si un des élèves le connaît.  Sinon leur présenter les règles simplifiées du jeu : « Vous allez piocher à tour de rôle une carte sur laquelle est inscrite une syllabe. Chacun votre tour, vous allez essayer de trouver un mot qui comporte cette syllabe.  Dès que le premier joueur commence, il déclenche la bombe. Il la 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 les mots par les enfants. | Atelier 2  Cycle 3  DIXIT  But de l’atelier :  Inventer une phrase en rapport avec une image.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom.  • Leur dire le nom de l’atelier. Leur demander d’expliquer le jeu si un des élèves le connaît.  Leur présenter les règles simplifiées du jeu : « Un élève sera le conteur. Chacun aura 6 cartes. Le conteur va choisir une de ses cartes **(sans la montrer aux autres)** et inventer une phrase en rapport avec l’image qu’il a choisie. Il dit cette phrase à voix haute aux autres. Les autres joueurs observent leurs cartes et en désignent une qui pourrait correspondre à la phrase énoncée par le conteur. Ils la donnent au conteur qui les mélange avec celle qu’il avait choisie dans son jeu au départ. Il dispose ensuite les cartes sur la table. Les élèves doivent retrouver celle du conteur.  Ensuite, chacun ramassera sa carte. Un deuxième joueur fera le même travail. etc»  • Distribuer 6 cartes à chaque joueur et commencez le jeu en désignant un conteur. |
| Atelier 3  Cycle 3  TABOU  But de l’atelier :  Faire deviner un mot sans prononcer les mots interdits.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur dire le nom de l’atelier. Leur demander d’expliquer le jeu si un des élèves le connaît.  Sinon leur présenter les règles simplifiées du jeu : « Vous allez piocher à tour de rôle une carte sur laquelle est inscrit un mot à faire deviner. (leur en montrer une). Sous ce mot, il y a des mots que vous n’aurez pas le droit de dire pour faire deviner le mot principal. Ce sont les mots tabous. Si vous en prononcer un, alors la carte est perdue et vous devrez en piocher une autre. Vous avez le temps d’un sablier pour faire deviner le maximum de mots. Je tiens le BUZ. Si vous l’entendez, changez de carte. Vous aurez prononcé un mot interdit.»  Faire piocher une carte au premier joueur. Il essaie de faire deviner aux autres. Chaque élève va faire un essai avec une carte.  Inciter les enfants à expliquer, à dire tout ce qui leur passe par la tête. | Atelier 4  Cycle 3  TIMES UP version école  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 3  LE PETIT BAC  But de l’atelier :  Trouver les mots appartenant à une catégorie (mot générique) commençant par la lettre demandée.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur dire le nom de l’atelier. Leur demander d’expliquer le jeu si un des élèves le connaît.  Sinon leur présenter les règles simplifiées du jeu : « Vous allez piocher des catégories de mots. Ensuite nous choisirons les lettres. Une catégorie, une lettre. Vous devez trouver en un minimum de temps un mot pour chaque catégorie qui commence par la lettre qui va être choisie. Pour cela, faire réciter l’alphabet à un élève dans sa tête et dites à un autre de dire stop.»  Distribuer un crayon et une feuille par élève.  Tracer 6 colonnes. Inscrire les titres des catégories.  Inscrire la première lettre tirée au hasard en début de ligne et c’est parti !  Un mot rapporte 1 point. Lorsque un premier joueur a trouvé les 6 mots, on arrête d’écrire. On compte les points obtenus.  *Variante : un mot écrit par plusieurs enfants ne rapporte aucun point*. | Atelier 6  Cycle 3  INTERPRETONS  But de l’atelier :  Prononcer une phrase selon une intonation pour la faire deviner aux autres.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom.  • Leur dire le nom de l’atelier.  Leur présenter les règles simplifiées du jeu : « Un élève va piocher une carte sans la montrer aux autres. Il devra faire deviner l’intonation aux autres en prononçant sa phrase.  Choisissons une phrase courte.  Faire jouer le premier joueur : l’inciter à joindre le geste à la parole. Laisser deviner les autres.  Un deuxième joueur fera le même travail etc…» |
| Atelier 7  Cycle 3  VOCABULON JUNIOR  But de l’atelier :  Trouver un mot d’après sa définition.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur dire le nom de l’atelier. Leur demander d’expliquer le jeu si un des élèves le connaît.  Sinon leur présenter les règles simplifiées du jeu : « Le but du jeu est de trouver le mot dont on va vous donner la définition.»  Un mot rapporte 1 point.  Faire piocher une carte à un premier joueur : Lui faire lire la définition. Donner la première lettre si les autres joueurs ne trouvent pas.  Au bout de 2 tours, inciter les enfants à inventer des définitions de mots courants pour que les autres devinent le mot. | Atelier 8  Cycle 3  IMPROVISATION THEATRALE  But de l’atelier :  Mettre en scène une situation à plusieurs.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom.  • Leur dire le nom de l’atelier.  Leur présenter les règles simplifiées du jeu : « Vous allez travailler en 2 équipes. Vous allez piocher une carte sur laquelle est inscrite une situation que vous allez devoir mettre en scène. Vous avez 10 minutes pour préparer comment vous allez le jouer. Ensuite, vous jouerez à l’autre équipe ce que vous avez imaginé.»  Faire piocher une carte « situation » à chaque équipe selon le nombre de joueurs dans l’équipe.  Préparer la saynète.  Faire jouer aux élèves après un temps de préparation. |

|  |  |
| --- | --- |
| Atelier 9  Cycle 3  RACONTE-TOI !  But de l’atelier :  Parler de soi à travers des thèmes variés.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom.  • Leur dire le nom de l’atelier.  Leur présenter les règles simplifiées du jeu : « On va choisir un pion chacun. On va lancer le dé et avancer son pion sur la piste. Quand on tombe sur une case, on doit parler de soi par rapport au thème écrit. Attention, au maximum, 30 s par réponse.»  Instaurer un sens de rotation et jouez ! | Atelier 10  Cycle 3  INVENTONS UNE PHRASE !  But de l’atelier :  Fabriquer des phrases contenant des mots imposés.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom.  • Leur dire le nom de l’atelier.  Leur présenter les règles simplifiées du jeu : « Vous allez devoir inventer **une** phrase qui comporte un ou plusieurs mots imposés.»  Faire piocher une carte à chaque enfant. Faire parler chaque enfant à tour de rôle : il propose la phrase qu’il a inventée.  Même travail avec 2 cartes piochées, 3 cartes etc… |
| Atelier 11  Cycle 3  IMAGIDES  But de l’atelier :  Inventer une histoire à plusieurs en utilisant les images des dés.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur dire le nom de l’atelier.  Leur présenter les règles simplifiées du jeu : « Le but du jeu est d’inventer une histoire à partir de dessins figurant sur des dés. Chacun va choisir à tour de rôle un dé. Il le lance. La face indique ce que le joueur va devoir mentionner dans son histoire.  Le premier joueur raconte le début de son histoire. Le deuxième joueur continue l’histoire avec l’image du dé qu’il vient de lancer. Et ainsi de suite jusqu’à épuisement des 12 dés.  Lorsque l’histoire est terminée, on rejoue avec tous les dés.» | Atelier 12  Cycle 3  UNANIMO  But de l’atelier :  Proposer des mots en relation avec un thème donné.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom.  • Leur dire le nom de l’atelier.  Leur présenter les règles simplifiées du jeu : « On va constituer 3 équipes. On va piocher une carte thème. Chaque équipe va écrire 8 mots qui ont un rapport avec ce thème. Lorsqu’une première équipe a fini d’écrire, elle dit STOP. Les autres arrêtent d’écrire. Chaque mot commun à plusieurs équipes rapporte autant de points que d’équipes qui l’ont trouvé. Si 2 équipes ont trouvé ce mot : 2 points pour chaque équipe. 0 point pour celle qui a trouvé un mot que personne d’autre n’a trouvé.»  Faire piocher une carte thème par la première équipe.  Faire écrire les 8 mots. Ecouter les propositions des équipes et écrire les points sur la feuille de score de chaque équipe. Ainsi de suite… |

|  |  |
| --- | --- |
| Atelier 13  Cycle 3  MES SENTIMENTS  But de l’atelier :  Parler de soi en faisant part de ses sentiments et sa vision du monde.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur dire le nom de l’atelier.  Leur présenter les règles simplifiées du jeu : « Le but du jeu **est terminer une phrase qui parle de quelque chose de personnel : ses sentiments**. Pour cela, chacun notre tour, on va tirer au sort une carte. Le joueur va ensuite continuer la phrase pour dire ce que l’on ressent.»  Au cours du jeu, on peut avoir un **joker** (un seul) si on ne veut pas répondre à une question.  Faire piocher un volontaire et commencer le jeu.  A la fin du jeu, on peut prendre 5 minutes pour demander aux élèves :   Avez-vous été gênés par certaines questions ?   Est-ce vraiment un jeu ?   Avez-vous appris des choses sur les joueurs ?   Avez-vous appris des choses sur vous-même ?   Pourrait-on l’améliorer, trouver d’autres sujets à mettre sur les cartes ? | Atelier 14  Cycle 3  NI OUI NI NON  But de l’atelier :  Répondre à des questions sans prononcer les mots « OUI » et « NON ».  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur dire le nom de l’atelier. Leur demander d’expliquer le jeu si un des élèves le connaît.  Sinon leur présenter les règles simplifiées du jeu : « Le but du jeu est de répondre à des questions sans prononcer ni le mot OUI ni le mot NON.»  Chaque joueur part avec 10 points. Si un joueur répond à une question par oui ou par non, il perd un point. Si un joueur ne prononce ni de oui ni de non pour une question, il gagne un point.  C’est le joueur qui aura le plus de points qui gagne la partie.  Faire piocher une carte enfant (jaune) à un premier joueur : Le joueur à sa gauche lui lit les questions.  Au bout d’un tour complet, donner les scores et établir le classement.  L’adulte note les scores sur une ardoise. |

|  |  |
| --- | --- |
| Atelier 15  Cycle 3  POUR OU CONTRE ?  But de l’atelier :  Exprimer son avis sur une problématique.  Déroulement :  • Accueillir les élèves en les saluant et leur dire votre prénom. Leur demander à leur tour leurs prénoms.  • Leur dire le nom de l’atelier.  Leur présenter les règles du débat : « Le but de cet atelier est de donner son point de vue, son avis en expliquant pourquoi on pense cela.  Le thème du débat sera tiré au sort et ensuite vous pourrez parler. Les règles du débat sont les mêmes que celles dans la classe.  Il y aura juste en plus un bâton de parole pour permettre à chacun de s’exprimer. C’est moi qui le donnerai à celui qui veut parler. Lorsque vous l’avez, vous avez le droit de parler et les autres vous écoutent, sinon vous n’avez pas le droit de parler.»  Faites piocher un thème de débat et commencez ! |  |