

Avertissement :

Je ne souhaite pas retrouver mes fiches sur des sites commerciaux ou sur des sites de collègues cherchant un financement de leur activité.


Le site **instit90** s'est inscrit dans une démarche coopérative impliquant une totale gratuité.



Cette fiche ne doit par conséquent, en aucun cas, se retrouver sur un site comportant une quelconque démarche commerciale, directe ou indirecte.
(sites commerciaux de soutien, sites d'enseignants « sponsorisés »)





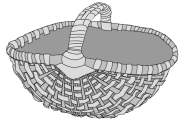






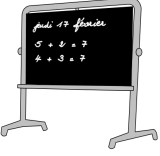
Ce document contient :

- ✦ Une [présentation pédagogique](#) du support de médiation proposé
- ✦ Un [ensemble de cartes à imprimer, à plastifier et à découper](#)
- ✦ Des exemples d'[activités « retour au scolaire »](#)


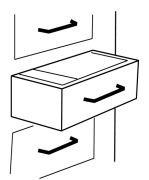









Champ disciplinaire	lecture, apprentissage du code	Cibles 	↳ GS CP
----------------------------	--------------------------------	--	---------


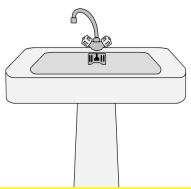
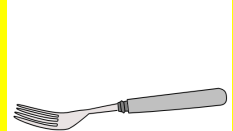






 Objectifs <ul style="list-style-type: none"> - <i>Conscience phonologique : identifier des syllabes d'attaque</i> - <i>Se détacher du signifié pour ne se préoccuper que du signifiant (vers la compréhension du Principe Alphabétique)</i> 	Entraînement	✓
	Prise de conscience de stratégies inefficaces	✓
	Outillage procédural associé	✓

<p>Matériel : des « cartons dessins » (planche de gauche, distribuée aux joueurs) ; des « cartes dessins » à découper (planche de droite, cartes de la pioche)</p> <p>Finalités : il s'agit d'apparier des mots commençant par la même syllabe.</p> <p>But du jeu 1 : Loto : recouvrir le plus vite possible :</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ Une ligne ↳ Une colonne ↳ Le carton complet <p> Règles du jeu</p> <p>Classique, tout le monde connaît ! Les joueurs reçoivent un carton-dessins (planche de gauche) Chaque joueur tire successivement une « carte-dessin » et énonce le mot à haute voix. Le joueur qui a, dans son « carton dessins », un mot commençant par la même syllabe annonce distinctement « MOI »</p> <p>Gagnant : celui qui a le plus de dessins recouverts en fin de partie.</p> <p> Conseils pour la mise en oeuvre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ Aider les élèves à faire émerger ou à mettre des mots sur les difficultés identifiées pour trouver des réponses adaptées : ↳ Provoquer les interactions entre élèves : contrôle, validation, identification de l'erreur, ... ↳ Pourquoi jouer ? <ul style="list-style-type: none"> ↳ Un jeu, peut être utilisé pour des intentions limitées d'entraînement : son « rendement » est alors faible dans la mesure où l'intensité de lecture reste limitée (rapport « temps – quantité d'action ») ↳ Un jeu doit répondre à un besoin identifié : <ul style="list-style-type: none"> ○ Les élèves savent pourquoi on propose ce jeu ; ○ L'activité fait l'objet d'une synthèse : qu'avons-nous appris ? ○ Le jeu doit se poursuivre par une activité « scolaire » permettant aux élèves de faire les liens nécessaires (voir exemples ci-dessous)
--

		
instit90	instit90	instit90
		
instit90	instit90	instit90
		
instit90	instit90	instit90
		
instit90	instit90	instit90

		
instit90	instit90	instit90
		
instit90	instit90	instit90
		
instit90	instit90	instit90
		instit90
instit90	instit90	

Quelques exemples de **Retour au scolaire V F**

Relie les mots qui commencent par la même syllabe

