



**Ce jeu ne se suffit pas à lui-même : il faut l'associer à d'autres séries de cartes disponibles sur le site instit90**

Avertissement :

**Mes fiches ne doivent en aucun cas se retrouver sur des sites commerciaux ou sur des sites de collègues cherchant un financement de leur activité.**

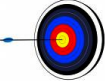
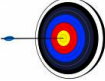

Le site **instit90** s'est inscrit dans une démarche coopérative impliquant une totale gratuité.

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 », sites dévorés par les publicités)

Ce document contient :

- ↳ Une [présentation pédagogique](#) du support de médiation proposé
- ↳ les [cartes de jeu](#)
- ↳ des [cartons éclairs](#)

<b>Champ disciplinaire</b>	<b>Lecture</b> <b>voie d'assemblage</b>	<b>Cibles</b> 	Elèves de CP apprenant avec la méthode <b>GAFI</b> : temps de la méthode : «t» * mots à identifier par voie d'assemblage						
 <b>Objectifs</b>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="435 477 1401 521">Entraînement</td> <td data-bbox="1401 477 1476 521">✓</td> </tr> <tr> <td data-bbox="435 521 1401 566">Prise de conscience de stratégies inefficaces</td> <td data-bbox="1401 521 1476 566">✓</td> </tr> <tr> <td data-bbox="435 566 1401 611">Outillage procédural associé</td> <td data-bbox="1401 566 1476 611">✓</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier des mots par voie d'assemblage ; entraîner la mémoire de travail : restituer un mot après décodage ;</li> <li>- Revoir les correspondances vues dans la méthode ;</li> <li>- Tenter de passer d'un assemblage lettre par lettre à un assemblage prenant en compte de plus grandes unités (syllabes)... cf. cartons éclairs.</li> </ul>			Entraînement	✓	Prise de conscience de stratégies inefficaces	✓	Outillage procédural associé	✓
Entraînement	✓								
Prise de conscience de stratégies inefficaces	✓								
Outillage procédural associé	✓								
<p><b>Matériel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ des « cartes-mots », mots dont une ou plusieurs <b>lettres</b> (monographes ou polygraphes) sont surlignées</li> </ul>									
<p>Il s'agit d'apparier des mots ayant une syllabe commune.</p> <p><b>But du jeu :</b> se défausser de toutes ses cartes</p> <p><b>Règles :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ chaque joueur reçoit 5 cartes (à adapter) qui sont déposées sur la table, faces visibles ;</li> <li>↳ le reste des cartes est en pioche, au milieu de la table ;</li> <li>↳ E.1 pioche une carte et la retourne : il cherche dans sa série un mot comportant la syllabe surlignées <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ S'il a un mot comportant les mêmes lettres surlignées: il doit lire les deux mots pour se défausser de ses deux cartes ;</li> <li>↳ S'il n'a pas de mot comportant les mêmes lettres surlignées, il garde la carte piochée (il aura ainsi une carte de plus)</li> </ul> </li> </ul> <p><b>gagnant :</b> le joueur ayant le moins de cartes en fin de partie</p>									
<p> <b>Conseils pour la mise en oeuvre:</b></p> <p>1 <b>Exiger une formulation précise :</b> je cherche "[T]" qui s'écrit avec la lettre « t »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ <b>Provoquer les interactions entre élèves :</b> contrôle, justification, argumentation, validation, identification de l'erreur,</li> <li>↳ <b>Pourquoi jouer ?</b> Un jeu doit répondre à un besoin identifié : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Les élèves savent pourquoi on propose ce jeu ;</li> <li>○ L'activité fait l'objet d'une synthèse : qu'avons-nous appris ?</li> <li>○ Le jeu doit se poursuivre par une activité « scolaire » permettant aux élèves de se confronter seuls à la tâche et de faire les liens nécessaires.</li> </ul> </li> </ul>									

La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre
tortue	tomate	pelure	repars	repas
Instit90	Instit90	Instit90	Instit90	Instit90
La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre
tulipe	tort	petite	petit	repos
Instit90	Instit90	Instit90	Instit90	Instit90
La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre
tutu	tortue	loto	pelote	relis
Instit90	Instit90	Instit90	Instit90	Instit90
La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre
tutu	tortue	loto	pelote	relis
Instit90	Instit90	Instit90	Instit90	Instit90

<p>La même lettre</p> <p><b>otite</b></p> <p>Institit90</p> <p>La même lettre</p> <p><b>otite</b></p> <p>Institit90</p>	<p>La même lettre</p> <p><b>porc</b></p> <p>Institit90</p> <p>La même lettre</p> <p><b>porc</b></p> <p>Institit90</p>	<p>La même lettre</p> <p><b>tape</b></p> <p>Institit90</p> <p>La même lettre</p> <p><b>tape</b></p> <p>Institit90</p>	<p>La même lettre</p> <p><b>tapis</b></p> <p>Institit90</p> <p>La même lettre</p> <p><b>tapis</b></p> <p>Institit90</p>	<p>La même lettre</p> <p><b>tuile</b></p> <p>Institit90</p> <p>La même lettre</p> <p><b>tuile</b></p> <p>Institit90</p>
<p>La même lettre</p> <p><b>tir</b></p> <p>Institit90</p> <p>La même lettre</p> <p><b>tir</b></p> <p>Institit90</p>	<p>La même lettre</p> <p><b>porte</b></p> <p>Institit90</p> <p>La même lettre</p> <p><b>porte</b></p> <p>Institit90</p>	<p>La même lettre</p> <p><b>retire</b></p> <p>Institit90</p> <p>La même lettre</p> <p><b>retire</b></p> <p>Institit90</p>	<p>La même lettre</p> <p><b>tarte</b></p> <p>Institit90</p> <p>La même lettre</p> <p><b>tarte</b></p> <p>Institit90</p>	<p>La même lettre</p> <p><b>rôti</b></p> <p>Institit90</p> <p>La même lettre</p> <p><b>rôti</b></p> <p>Institit90</p>
<p><b>Règles :</b>  chaque joueur reçoit 3 à 5 cartes qui sont déposées sur la table, faces visibles ; le reste des cartes est en pioche, au milieu de la table ;  E.I. pioche une carte et la retourne : il cherche dans sa série un mot comportant des lettres surlignées communes (mono ou polygraphes)  S'il a un mot comportant des lettres surlignées communes : Il doit lire les deux mots pour se défausser de ses deux cartes ;  S'il n'a pas de mot comportant des lettres surlignées communes, il garde la carte piochée (il aura ainsi une carte de plus)  <b>gagnant</b> : le joueur ayant le moins de cartes en fin de partie</p>	<p>La même lettre</p> <p><b>pot</b></p> <p>Institit90</p> <p>La même lettre</p> <p><b>pot</b></p> <p>Institit90</p>	<p>La même lettre</p> <p><b>tata</b></p> <p>Institit90</p> <p>La même lettre</p> <p><b>tata</b></p> <p>Institit90</p>	<p>La même lettre</p> <p><b>tard</b></p> <p>Institit9t</p> <p>La même lettre</p> <p><b>tard</b></p> <p>Institit9t</p>	<p>La même lettre</p> <p><b>partie</b></p> <p>Institit90</p> <p>La même lettre</p> <p><b>partie</b></p> <p>Institit90</p>

La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre
patate	patte	pilote	pipe	pipo	
patate	patte	pilote	pipe	pipo	
Institit90	Institit90	Institit90	Institit90	Institit90	Institit90
La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre
bape	par	pile	pile	pipo	
bape	par	pile	pile	pipo	
Institit90	Institit90	Institit90	Institit90	Institit90	Institit90
La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre	La même lettre
petite	pâte	pirate	pirate	pirate	Les mêmes lettres avec les lettres r p t GAFI
petite	pâte	pirate	pirate	pirate	
Institit90	Institit90	Institit90	Institit90	Institit90	

Mots à découper pour mieux les lire

petit	patate
pirate	pilote
repas	repos
tulipe	tortue
pelote	otite

Mots à découper pour mieux les lire

petit	patate
pirate	pilote
repas	repos
tulipe	tortue
pelote	otite