

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 **institut90** 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
- ↳ [Les cartes de jeu](#)
- ↳ [retour au scolaire \(3 pistes\)](#)

<b>Champ disciplinaire</b>	Décodage (fusion) Identification de mots Principe alphabétique (une même syllabe peut se retrouver dans différents mots) Mémoire	<b>Cibles</b> 	Apprentis lecteurs en difficulté (CP/ CE1 en difficultés) <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ élèves éprouvant des difficultés à fusionner ou à mémoriser certaines correspondances grapho-phonémiques</li> <li>↳ élèves « décodeurs purs » ne cherchant pas à identifier des mots (reconstitution et identification)</li> <li>↳ élèves ne parvenant pas à décoder rapidement des syllabes</li> </ul>
----------------------------	---	--	--

 <b>Objectifs</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ décoder des syllabes pour identifier des mots;</li> <li>↳ mémoriser les correspondances vues en classe</li> <li>↳ automatisation du code (dans sa partie retour au scolaire : cartons éclairs)</li> </ul>	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: right;">Entraînement</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Prise de conscience de stratégies inefficaces</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Outillage procédural associé</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </table>	Entraînement	✓	Prise de conscience de stratégies inefficaces	✓	Outillage procédural associé	✓
Entraînement	✓						
Prise de conscience de stratégies inefficaces	✓						
Outillage procédural associé	✓						

**Matériel** : des « étiquettes-mots » coupées en deux (=étiquettes syllabes): c'est le matériel de « jeu ». Dans la variante proposée, la syllabe 1 est en bleue, la syllabe 2 est en rouge.  
 Des « étiquettes-dessins » correspondant aux mots : c'est un matériel de différenciation pour les élèves les plus en difficulté

**But du jeu** : trouver le maximum de mots.



**Règles :**

- les « étiquettes-syllabes » sont dispersées, faces visibles, sur la table.
- Les élèves puisent dans le stock pour reconstituer des mots bisyllabiques.

**Gagnant** : le binôme ayant reconstitué le plus de mots.

**Variantes :**

- ↳ Proposer des syllabes non différenciées (de la même couleur) /// Nombre de mots (ne pas donner tous les mots à des élèves en difficulté)



**Conseils pour la mise en oeuvre:**

- ↳ Provoquer les interactions entre élèves : contrôle, validation, identification de l'erreur, ... Ce n'est pas le maître qui valide.
- ↳ Préférer le jeu en binômes pour favoriser les interactions plutôt qu'une confrontation individuelle
- ↳ Ce jeu peut être difficile pour des élèves en difficulté : on pourra proposer les « étiquettes-dessins » à reconstituer au préalable (en puzzle).
- ↳ Pourquoi jouer ?
  - ↳ Un jeu, peut être utilisé pour des intentions limitées d'entraînement : son « rendement » est alors faible pour des élèves en difficultés dans la mesure il ne permet pas la mise en lien avec les compétences pourtant identiques à mettre en œuvre dans les activités plus scolaires portant sur l'écrit
  - ↳ Un jeu doit répondre à un besoin identifié :
    - 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.

ba teau

tou pie

cou teau

cal cul

cou rir

co ller

ca rotte

l'é cole

mi cro

tor tue

bou cher

ta bleau

pou péé

au to

pi rate

sau ter

mar cher

co ller

tau reau

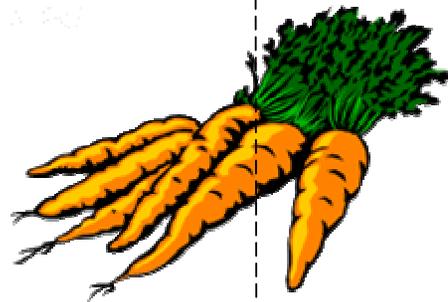
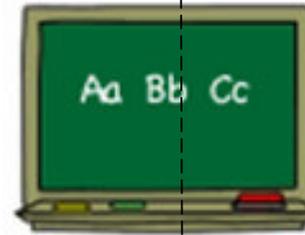
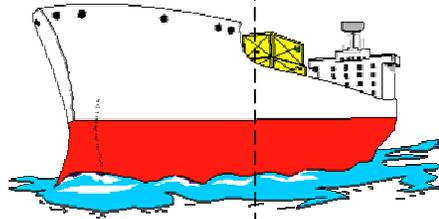
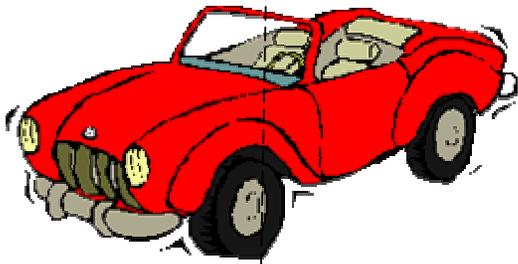
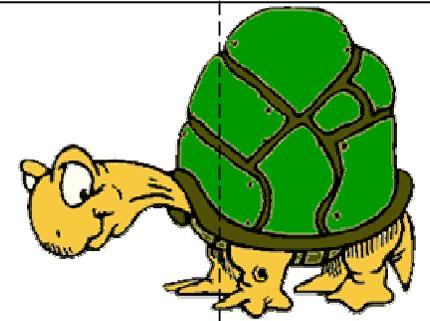
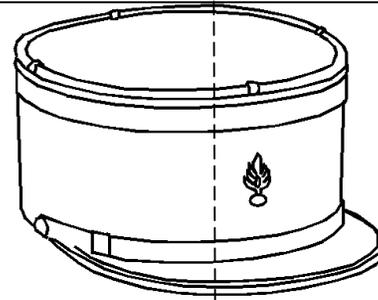
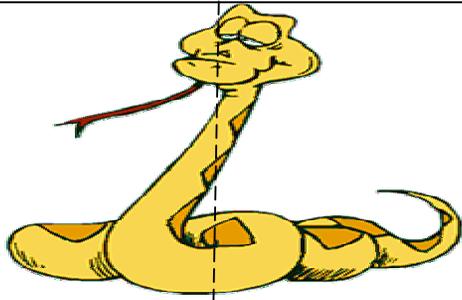
bo a

ké pi

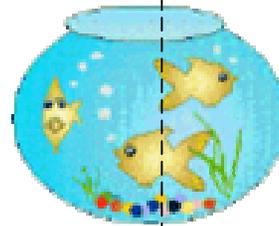
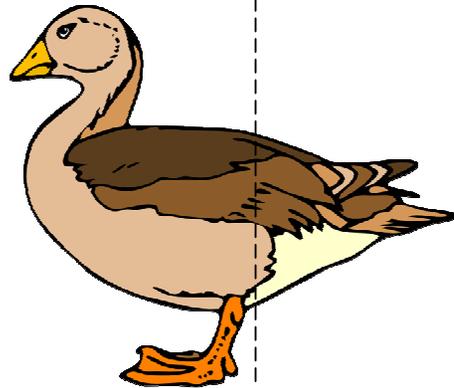
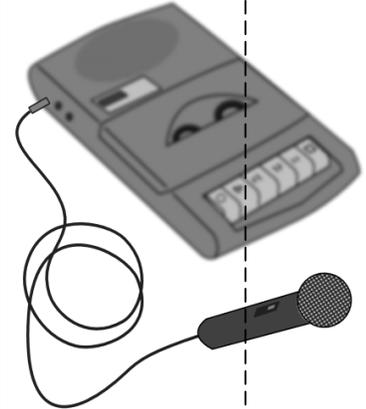
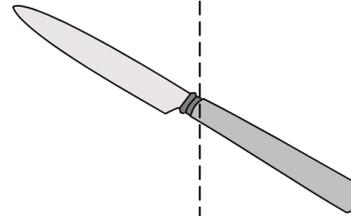
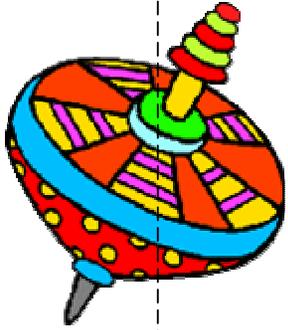
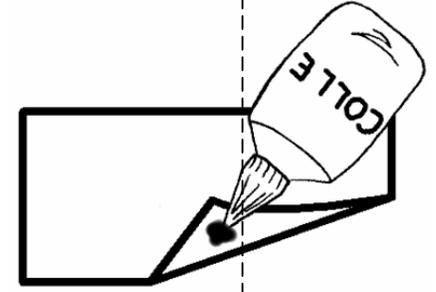
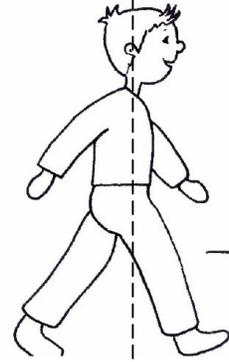
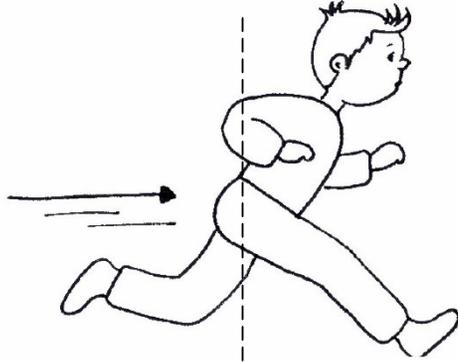
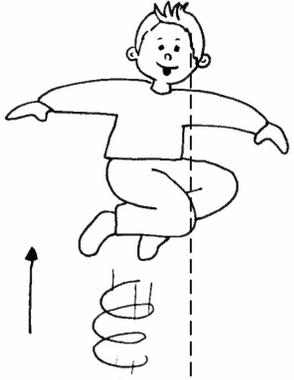
re nard

ca nard

bo cal



$$3 + 6 = 9$$



**Mots puzzles**  
institgo

Retour au scolaire 1/: relie les syllabes pour reconstituer des mots

---

ca

re

ba

seau

cou

cal

teau

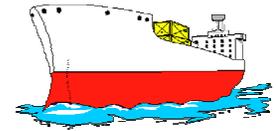
rir

nard

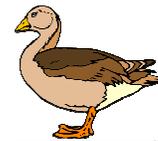
cul

rottes

beau



$$3 + 6 = 9$$



## **Retour au scolaire 2/ : cartons éclairs**

---



Utilisation des syllabes du jeu ;  
Présentations éclairs des étiquettes ;  
Les élèves doivent les identifier rapidement pour les gagner ;  
Gagnant : celui qui a le plus d'étiquettes en fin de jeu

Remarque : on vise ici l'automatisation du code ; il faut par conséquent voir les étiquettes plus d'une fois dans une même partie ;

- les étiquettes en plusieurs exemplaires si on veut les donner pour comptage en fin de jeu (on peut aussi utiliser des jetons)
- y rejouer plusieurs fois ; plusieurs jours d'affilée

Pour le comptage, on peut utiliser les échelles (voir supports ludiques du site « instit90 »)

## **Retour au scolaire 3/ : lecture de mots**

---

On pourra, en fonction des difficultés des élèves ... préparer la lecture en surlignant les digrammes ou les trigrammes.

Un renard ; un canard ; un bocal ; un micro ; un couteau ; une

poupée ; une toupie ; sauter ; courir ; marcher ; coller ; calcul ;

L'école ; des carottes ; le boucher ; un pirate ; un tableau ; un bateau ; une auto ;

un boa ; un képi ; un taureau ; une tortue

