



# Par deux ! Mémoire !



instit90 – appariement de mots phonétiquement proches

## 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 »)

Les cartes de ce jeu peuvent être ajoutées aux cartes du jeu B D T P cf instit90 page Code B-D-T-P ainsi qu'aux cartes V F cf instit90 page Code V F

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 »](#)

<b>Champ disciplinaire</b>	lecture, apprentissage du code	<b>Cibles</b> 	Apprentis lecteurs ou élèves en difficulté (CP CE1...) <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Confusions [m][n]</li> <li>↳ Mémorisation des correspondances [M] [N]</li> </ul>
----------------------------	--------------------------------	--	---

 <b>Objectifs</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- "identifier » des mots comportant « m » et « n »</li> <li>- prendre conscience de la nécessité de poursuivre le décodage jusqu'au bout et que deviner mène à des erreurs.</li> </ul>	Entraînement	✓
	Prise de conscience de stratégies inefficaces	✓
	Outillage procédural associé	✓

<p><b>Matériel</b> : des cartes comportant des mots phonétiquement proches : un seul phonème change (exemple : fais et vais)</p> <p><b>finalités</b>: apparier le plus possible de cartes phonétiquement proches (un seul son de différence)</p>	
<p><b>But du jeu 1 : mémoire</b> Avoir le plus possible de cartes en fin de jeu.</p> <p> <b>Règles</b> du jeu 1 :</p> <p>Classique, tout le monde connaît ! Les cartes sont retournées sur la table, il s'agit de retrouver les paires.</p> <p><b>Gagnant</b> : celui qui a le <b>plus</b> de cartes en fin de jeu.</p> <p> <b>Conseils pour la mise en oeuvre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Aider les élèves à faire émerger ou à mettre des mots sur les difficultés identifiées pour trouver des réponses adaptées : <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Pourquoi ne réussit-on pas à décoder ? → Confusions ? Segmentation ? Stratégies (devineurs) ? etc...</li> <li>↳ Comment faire ? Se doter d'outillage personnalisé.</li> </ul> </li> <li>↳ Provoquer les interactions entre élèves : contrôle, validation, identification de l'erreur, ...</li> <li>↳ Pourquoi jouer ? <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ 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 »)</li> <li>↳ 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 faire les liens nécessaires (voir exemples ci-dessous)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<p><b>But du jeu 1 : par deux !</b> Se défausser de toutes ses cartes.</p> <p><b>Règles</b> du jeu 2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Chaque joueur reçoit 5 cartes qui sont posées face visible sur la table ; le reste des cartes reste au centre de la table (réserve) ;</li> <li>↳ Chaque joueur, successivement, pioche et lit à haute voix une carte de la réserve;</li> <li>↳ Les joueurs vérifient s'ils ont un mot phonétiquement proche : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Deux cas : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ L'un des joueurs a un mot phonétiquement proche : les deux cartes sont retirées du jeu</li> <li>▪ Personne n'a de mot phonétiquement proche : la carte est conservée par le joueur qui l'a « piochée »</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p><b>Gagnant</b> : celui qui a le <b>moins</b> de cartes en fin de jeu.</p>



institut90

mou



institut90

nous



institut90

niche



institut90

miche



institut90

nid



institut90

mie



institut90

mon



institut90

non



institut90

maître



institut90

naître



institut90

marine



institut90

narine



institut90



institut90



institut90



institut90



institut90



institut90



institut90



institut90

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

---

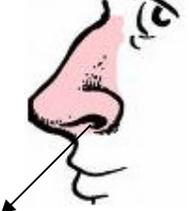
1/ lecture (à mettre en forme !)

Sources : IPS13

mou/nous, mie/nid, mon/non, maître/naître, marine/narine, miche/niche

voir syllabogrammes et liens sur [instit90](#) , page « Code M N » :

2/ écris les mots sous les dessins

Accepter les transcriptions phonétiques au départ (CP), mais ne pas oublier d'écrire systématiquement, sous les essais des élèves, le mot correctement orthographié → autant éviter d'installer chez nos élèves de fausses représentations sur le fonctionnement de l'écrit : *l'écrit ne fonctionnerait que sur une transcription phonétique*. Cette représentation, issue de nos méthodes « phonétiques » et sur laquelle il est difficile de revenir, est plus fréquente qu'on ne le pense !!!