

Petit vert, petit rouge ou petit noir !

B - D - P - T

instit90 – jeu de déplacement type « jeu de l'oie »



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 plateau de jeu
- ↳ Des exemples d'activités « retour au scolaire »

Champ disciplinaire	lecture, apprentissage du code	 Cibles	Apprentis lecteurs ou élèves en difficulté (CP CE1...) ↳ Confusions visuelles b – d ↳ Mémorisation des correspondances [D] [B] [T] [B] ↳ Inversions
----------------------------	--------------------------------	---	--

 Objectifs - "identifier » des mots comportant "b" , « t » , « p » et "d" - apprendre à s'auto-contrôler (vers la régulation de la tâche): la forme orale produite correspond-elle à un mot (rapport au signifiant) ? - prendre conscience de la nécessité de poursuivre le décodage jusqu'au bout et que deviner mène à des erreurs.	<table border="1"> <tr> <td>Entraînement</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>Prise de conscience de stratégies inefficaces</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>Outillage procédural associé</td> <td>✓</td> </tr> </table>	Entraînement	✓	Prise de conscience de stratégies inefficaces	✓	Outillage procédural associé	✓
Entraînement	✓						
Prise de conscience de stratégies inefficaces	✓						
Outillage procédural associé	✓						

Matériel : un plateau de jeu comportant des personnages verts, orange, rouges ou noirs ; des cartes classées par niveau de difficulté (vertes, orange, rouges, noires), un dé ; des jetons, des aides compensatoires (Voir exemples en page B-D)

But du jeu : arriver en tête dans la dernière case



Règles :

- ↳ Les cartes sont classées par couleur et posées en 4 tas sur la table.
- ↳ Chaque joueur lance à tour de rôle le dé et avance du nombre de cases indiqué ;
- ↳ Prendre une carte de la même couleur que le personnage de la case occupée (s'il y a deux personnages, prendre deux cartes)
 - ↳ Deux cas possibles :
 - Le joueur décode correctement, il reste sur la case
 - Le joueur ne décode pas, il retourne sur la case occupée précédemment



Conseils pour la mise en oeuvre:

- ↳ Aider les élèves à faire émerger ou à mettre des mots sur les difficultés identifiées pour trouver des réponses adaptées :
 - ↳ Pourquoi ne réussit-on pas à décoder ? → Confusions ? Segmentation ? Stratégies (devineurs) ? etc...
 - ↳ Comment faire ? Se doter d'outillage personnalisé.
- ↳ Provoquer les interactions entre élèves : contrôle, validation, identification de l'erreur, ...
- ↳ Pourquoi jouer ?
 - ↳ 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 :
 - 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)

départ



instit90 Jeu gratuit



instit90



instit90





bar



dard



tard



rade



pédale



pur



dur



vite



vide



dire



tir



dos



tôt



tortue



tordu



tu



du



tord



dort



bord



borde



port



balle



pâle



il a pu



il a bu



pépé



bébé



bol



paul



bras



drap



poutre



poudre



boue



pou



doux



toux



bras



bar



drap



prune



brune



poule



boule



Un crabe dans un port

Une carpe dans un bar

Une tête dans un cadre

**Quatre dents dans la
bouche**

**Un poisson boit une
boisson dans un bar**



boisson / poisson

partons / pardon

pelle / belle

rentre / rendre

pétale


















quatre / cadre

ventre / vendre

pleut / peu / bleu / deux

peau / beau / dos / tôt

paba / bapa / dapa / tada

 planche	 blanche	 tranche	 branche	 peur
 beurre	 plomb	 blond	 bond	 proche
 broche	 peu	 bleu	 deux	 pleut

Quelques exemples de **Retour au scolaire d-b**

1/ Relie par un trait

doux

toux

pou

boue

bras

bar

prune

brune

boule

poule

beurre

pleurs

peur



2/ Complète par « d , p, t ou b» puis relie les mots à leur image

.....ou

.....ras

.....ar

.....rune

.....rune

.....oule








.....oule

.....leurs

.....eur



3/ écris les mots sous les dessins

						
une	une	une	un	un	un	un

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 !!!