

Possible Impossible

instit90 – lire et comprendre.

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.

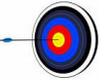
Cette fiche ne doit par conséquent, en aucun cas, se retrouver sur un site comportant une quelconque démarche commerciale, directe ou indirecte.

(sites commerciaux de soutien, sites d'enseignants « sponsorisés »)

Les images proviennent du site <http://pdictionary.com/french/browse.php?bm=177&db=pd>

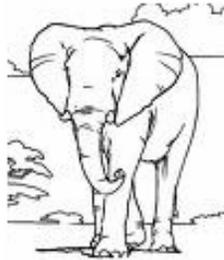
Ce document contient :

- ↳ Une présentation pédagogique du support de médiation proposé
- ↳ les cartes de jeu
- ↳ Des exemples d'activités « retour au scolaire »

Champ disciplinaire	Lecture compréhension comprendre ce qu'il faut mettre en jeu pour comprendre.	Cibles 	Elèves faibles décodeurs et mauvais « <i>compreneurs</i> »
Objectifs  Identifier des mots et comprendre des phrases courtes ; Valider ou invalider les propositions ; justifier sa réponse en repérant les incohérences éventuelles.		Entraînement Prise de conscience de stratégies inefficaces Outillage procédural associé	✓ ✓ ✓
<u>Matériel :</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ des « <i>cartes-textes</i> » ↳ Des « <i>cartes-dessins</i> » 			
<p style="text-align: center;"><u>Possible -impossible</u></p> <p>But du jeu : avoir le plus possible de cartes en fin de partie</p> <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ chaque joueur pioche une carte et la lit silencieusement. ↳ chaque carte est ensuite lue à haute voix : le lecteur dit « possible » ou « impossible » et justifie sa réponse ↳ validation ou invalidation par le groupe ; ↳ si le lecteur a sa réponse validée, il gagne la carte lue. <p>gagnant : le joueur ayant le plus de cartes en fin de partie</p> <p>variante : introduire les cartes-dessins : si on tire une carte dessin, il faut rédiger, seul ou à plusieurs, un texte « possible ou impossible » en relation avec le dessin.</p>			
<p>Conseils pour la mise en oeuvre:</p>  <ul style="list-style-type: none"> ↳ Provoquer les interactions entre élèves : contrôle, justification, argumentation, validation, identification de l'erreur, Faire justifier systématiquement les réponses,... utilisation de « parce que » ↳ laisser l'erreur se produire pour amener les élèves à revenir sur l'action : éviter les questionnements fermés, préférer des questionnements permettant aux élèves de revenir mentalement sur leur activité intellectuelle (retour sur action) Exemple : « <i>quelle erreur avons-nous faite ?</i> » ↳ Pourquoi jouer ? 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 se confronter seuls à la tâche et de faire les liens nécessaires. 			

 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Le chien a deux oreilles, une queue et cinq pattes.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>On va à l'école le lundi, le mardi, le mercredi et le jeudi.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Dans ma trousse, j'ai rangé un stylo, une gomme, un feutre rouge, un avion et de la colle.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Elle a quatre pattes, une queue et deux oreilles : c'est une girafe.</p> <p>instit90</p>
 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Il a quatre pattes, une queue, deux oreilles et il aboie : c'est le chien.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Elle a deux ailes, un bec, mange des graines et pond des œufs : c'est une poule.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>La vache fait du lait ; elle adore manger de l'herbe et des bonbons.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Mon ami Paul est allé en vacances sur la Lune.</p> <p>instit90</p>

 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Mardi, la récréation a duré 15 jours.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Chaque jour, je joue à la balle dans la cour de l'école.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Dans mon sac, j'ai rangé des livres, des cahiers, une télévision et ma trousse.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Ses griffes sont pointues, ses moustaches sont longues : c'est le chat.</p> <p>instit90</p>
 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Ses griffes sont pointues, ses moustaches sont longues : c'est la souris.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Un cheval avec des ailes, un chien avec des cornes, un papillon avec des bottes.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Ses griffes sont pointues, ses moustaches sont longues : c'est la vache.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Dans ma trousse, j'ai mis des stylos, une gomme, des feutres et une bille rouge.</p> <p>instit90</p>

 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Dans ma trousse, j'ai rangé une règle, des stylos, une gomme, de la colle et un classeur.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Maman a fait la cuisine : elle a fait une soupe de papillons.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Dans une semaine, il y a huit jours.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Mon grand-père a cent cinquante ans.</p> <p>instit90</p>
 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Dans notre classe, il y a des élèves, une maîtresse et un rat.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>Sinan peut porter la voiture de son papa.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p> <p>La baguette de pain coûte cent euros.</p> <p>instit90</p>	 <p>Possible ! Impossible !</p>  <p>instit90</p>



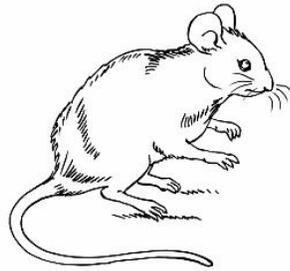
Possible ! Impossible !



instit90



Possible ! Impossible !



instit90



Possible ! Impossible !



instit90



Possible ! Impossible !



instit90



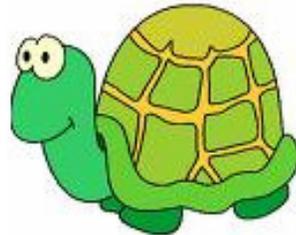
Possible ! Impossible !



instit90



Possible ! Impossible !



instit90



Possible ! Impossible !



instit90



Possible ! Impossible !



instit90

Retour au scolaire

Finalité : comprendre ce qu'il faut mettre en jeu pour comprendre.

Objectifs :

Identifier des mots et comprendre des phrases courtes ;

Valider ou invalider les propositions ; justifier sa réponse en repérant les incohérences éventuelles.

Possible 😊 impossible ☹️ ; Souligne les anomalies.

exemple	Dans une semaine, il y a huit jours.	😊	☹️
---------	--------------------------------------	---	----

1	Paul est un garçon de 10 ans. Il est au CP.	😊	☹️
2	Dans mon sac à dos, j'ai mis des chaussures, un goûter et un pull.	😊	☹️
3	Dans mon cartable, j'ai mis mes cahiers, ma trousse, un classeur et mon vélo.	😊	☹️
4	Dans ma poche, j'ai un mouchoir, des billes et des bonbons.	😊	☹️
5	Chaque jour, on reste 12 heures à l'école.	😊	☹️