



Un catalogue d'activités possibles : lectures de syllabes, mots, courtes phrases

pour améliorer le décodage (syllabes, pseudo mots / mots / phrases)

pour développer la voie directe, l'identification automatisée des mots (mots / phrases)

Activités qui peuvent être utilisées lors de la consolidation des correspondances grapho phonémiques (un module sur les « an, en, am, em » / un module sur le g qui se lit / j / ou / g / ...) ou ensuite pour des modules d'entraînements pas spécifiquement focalisés sur certaines correspondances grapho phonémiques.

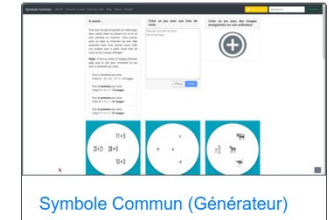
Nom de l'activité	Objectif	modalités	supports (* : numériques)	description
<u>de toutes les couleurs...</u> syllabes, mots, courtes phrases presque identiques	lire, repérer syllabes ou mots lus	<i>un groupe avec l'enseignant ou collectif</i>	- support collectif : affiche ou tableau / projections * - syllabes ou mots ou courtes phrases « en vrac » (pas en listes avec présentation horizontale ou verticale)	Des syllabes sont écrites chacune en une couleur. Un élève lit une syllabe au choix. Ceux qui l'ont repérée lèvent le doigt. L'enseignant interroge rapidement un d'eux qui doit dire la couleur et si le lecteur valide, à son tour il lit une autre syllabe... Même chose pour des mots.
<u>la tapette à mots</u> mots	lire, repérer des mots lus	<i>un groupe avec l'enseignant</i>	- étiquettes mots ou liste de mots (attention : tous les élèves voient les mots à l'endroit)	(activité proposée dans le guide « pour enseigner la lecture et l'écriture au CE1 » p. 23) Parmi des étiquettes-mots étalées sur la table, l'élève meneur de jeu choisit un mot qu'il lit à voix haute ; le premier qui pose la main dessus gagne l'étiquette ; il doit aussi la relire. Les élèves peuvent aussi simplement pointer les mots sur la liste qui leur a servi d'entraînement à la lecture.
<u>le mot-cible</u> mots	repérer, lire	<i>un petit groupe avec l'enseignant ; chaque élève à tour de rôle avec l'enseignant pendant que les autres s'entraînent à voix basse à des lectures de listes</i>	- listes de mots, avec mise en page horizontale (plusieurs fois le même)	(activité proposée dans le guide « pour enseigner la lecture et l'écriture au CE1 » p. 23) Un mot cible est dit par l'enseignant. L'élève parcourt la liste avec son doigt et lit à voix haute chaque fois qu'il voit le mot cible.

<p>lectures répétées de listes syllabes, mots, courtes phrases comprenant beaucoup des mots vus dans les listes de mots</p> <p>lire sans erreur</p>	<p><i>collectif / un groupe avec l'enseignant puis révisions, entraînements possibles en individuel ou binômes en autonomie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - présentations verticale ou horizontale (sens de la lecture) - supports individuels (police Arial, au moins taille 14) – supports collectifs : tableau, affiches, projections * - progression dans chaque liste de mots : des mots de plus en plus longs <p>Après une première lecture qui permet de traiter les erreurs, faire lire et relire en enchaînant les activités à un rythme soutenu : (variantes pour les présentations verticales : de haut en bas, de bas en haut)</p> <ul style="list-style-type: none"> - lire à l'unisson / variante : l'écho : un lecteur lit un mot et tout le groupe le relit en chœur - en deux groupes d'élèves, lire les mots en alternance (un mot sur deux, visualisation facilitée si on a écrit les mots en alternant ceux en gris et ceux en noir par exemple) - le furet : lire un mot chacun sans interruption entre les élèves (si erreur, l'enseignant rectifie, l'élève relit et on enchaîne rapidement avec l'élève suivant)
<p>qui va le plus loin sans se tromper syllabes, mots</p> <p>lire sans erreur</p>	<p><i>un groupe avec l'enseignant</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - présentations verticale ou horizontale - supports individuels (police Arial, au moins taille 14) – supports collectifs : tableau, affiches, projections * <p>Pour le travail avec support collectif, chaque élève essaie et on note son initiale au niveau de la syllabe ou du mot atteint sans erreur / quand tous les élèves du groupe ont essayé, on recommence une ou deux fois et on re note les initiales (en général, elles sont plus loin dans la liste – chaque élève va de plus en plus loin) Remarque : on peut commencer par les élèves les moins fragiles, ainsi les plus fragiles voient et entendent plusieurs fois la lecture de la liste avant qu'arrive leur tour.</p> <p>Pour le travail avec support individuel (plastifié par exemple) ; tout le monde a le même ; chacun fait une marque à l'endroit où il a dû s'arrêter parce qu'ensuite il y a eu une erreur / à l'essai suivant, nouvelle marque, en général plus loin dans la liste...</p>
<p>ma boîte qui se remplit syllabes, mots, courtes phrases</p> <p>lire sans erreur</p>	<p><i>individuel avec un expert superviseur (enseignant ou élève tuteur)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - des étiquettes avec des syllabes, mots, courtes phrases dans une enveloppe individuelle nominative (différenciation possible) / une boîte personnalisée par élève <p>L'élève lit chaque étiquette. S'il n'y a pas d'erreur, il la met dans sa boîte. S'il y a erreur, il rectifie, avec aide si nécessaire mais ne la met pas dans la boîte. Quand l'enveloppe est vide, il remet à l'intérieur les étiquettes qui n'ont pas été lues correctement. L'activité est reprise, par exemple le lendemain et jusqu'à ce que toutes les étiquettes soient dans la boîte. On peut alors remettre dans l'enveloppe et recommencer. Généralement la boîte se remplit alors plus rapidement.</p>

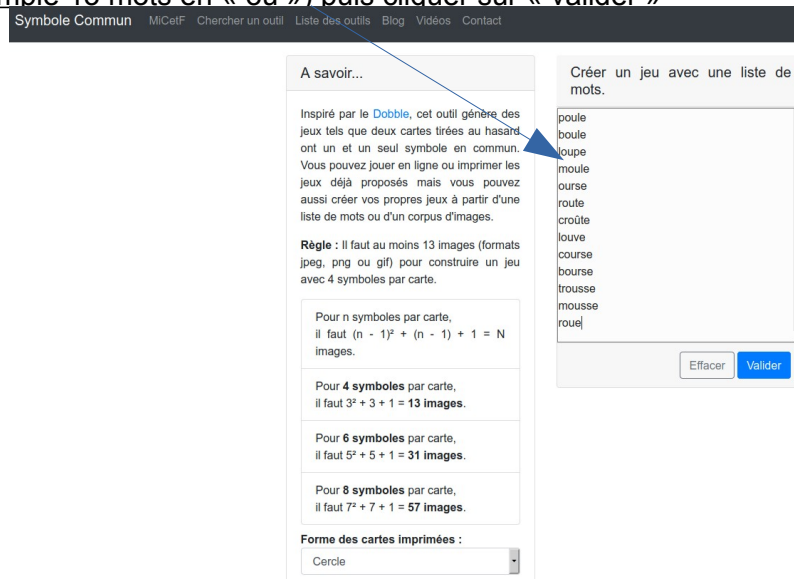
<p>la course syllabes, mots, courtes phrases (listes)</p> <p>lire des syllabes, mots de plus en plus vite</p>	<p><i>en individuel, en binômes</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - avec les chuchoteurs / avec sabliers ou minuteurs, chronomètres / avec des outils numériques* pour s'enregistrer, pour lire en même temps qu'une lecture enregistrée exacte et assez rapide - reprise des listes travaillées avec l'enseignant (cf ci-dessus) - supports individuels, papier ou sur tablettes*, ordinateurs* <p>Lecture individuelle. Prévoir que l'élève puisse faire plusieurs fois la même lecture en notant où il est arrivé, le nombre de syllabes ou mots lus en une minute</p>
<p>la course (variante par rapport à l'activité ci-dessus : mots montrés un par un)</p>	<p><i>en petit groupe avec l'enseignant, en collectif</i></p> <p>(activité proposée dans le guide « pour enseigner la lecture et l'écriture au CE1 » p. 23) Des diaporamas proposant un minutage de l'animation de plus en plus court. * En l'absence d'écran, le professeur peut cacher les mots donnés à lire au tableau, au fur et à mesure, en jouant sur la vitesse de dissimulation. Imposer cette contrainte entraîne l'élève à lire de plus en plus vite et donc contribue à automatiser la reconnaissance des mots.</p>
<p>jeu de l'oie syllabes, mots, courtes phrases</p>	<p><i>en petit groupe avec l'enseignant, en binôme (si au moins un des deux élèves est suffisamment à l'aise pour lire sans erreur). Pour que chaque élève lise de manière intensive, il est préférable que pas plus de deux ou trois joueurs jouent ensemble.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - plateau de jeu, dé - sur les cases, différentes consignes : lire vite et sans erreur des mots, une phrase / dans une liste, ne lire que les mots dans lesquels on entend « ent » (donc pas les verbes à la troisième personne du pluriel) / ne lire que les mots où on entend « an » (donc pas « animal » par exemple) ... <p>Variante : des cases avec des couleurs et des cartes avec les mêmes couleurs (une couleur = un type d'activité). Avantage : avec un même plateau, on peut fabriquer différentes versions du jeu en fonction des consignes, des mots/ phrases (→ le faire évoluer / différencier)</p> <p>Déroulé classique d'un jeu de l'oie.</p>
<p>jeux de paires : memory, mistigri syllabes, mots</p> <p>reconnaître, associer, lire</p>	<p><i>jeu en binômes ou petits groupes (supervision par l'enseignant si le groupe comprend des élèves fragiles qui risquent de faire des erreurs / en autonomie si au moins un élève du groupe est suffisamment avancé pour servir de régulateur pour ne pas laisser des erreurs non corrigées)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - cartes avec, sur chacune, une syllabe ou un mot. Elles sont en double : une écrite en lettres scriptes et l'autre en lettres cursives. <p>Il s'agit, soit avec la règle du jeu du memory, soit avec celle du mistigri, d'apparier les cartes ayant la même syllabe ou le même mot en deux écritures. Il faut obligatoirement lire quand la paire est constituée pour la gagner.</p>

<p>jeu de paires : loto</p> <p>syllabes, mots, courtes phrases (avec mots identiques, notamment les débuts de phrases)</p> <p>reconnaître, associer, lire</p>	<p><i>mêmes modalités que ci-dessus</i></p> <p>variante des précédents</p> <p>Chaque élève a plusieurs cartes en une écriture. Dans la pioche, les cartes avec l'autre écriture. Un élève prend une carte dans la pioche et la lit Celui qui a la même la pose dessus puis pioche et lit...</p>
<p>le point commun (variantes des jeux du commerce : Dooble / Tam tam) syllabes, mots</p> <p>repérer, lire</p>	<p><i>petit groupe avec l'enseignant / binômes</i></p> <p>- des cartes avec des mots. Il s'agit de trouver et lire le mot commun sur deux cartes. Remarque : il est préférable d'écrire les mots avec une police comme Arial, mots en une seule couleur ce qui limite les distracteurs préjudiciables aux élèves fragiles. Ceci n'est pas le cas du jeu Tam Tam. Un générateur de cartes existe en ligne. Il permet de fabriquer des cartes imprimables (pdf) ou d'afficher les cartes pour un jeu en autonomie en ligne*. Site : https://micetf.fr/symbole-commun/#alphabet (présentation en annexe)</p> <p><i>Règle du jeu la plus simple : deux cartes sont piochées et retournées faces visibles. Le premier qui a trouvé et lu le mot identique sur les deux cartes les remporte.</i> <i>Des variantes du Dooble : http://jeuxstrategie1.free.fr/jeu_dobble/regle.pdf</i></p>

Annexe : le générateur de cartes mots avec mots communs (variante Dooble) <https://micetf.fr/symbole-commun/#alphabet>



1 – saisir les mots (ici par exemple 13 mots en « ou ») puis cliquer sur « valider »



2 – Une carte apparaît. Cliquer soit sur le symbole bleu pour générer un pdf avec les cartes imprimables, soit sur le symbole vert pour un jeu en ligne, en autonomie (auto correctif)

