

Ateliers reconnaissance orthographique de mots familiers

Avec l'enseignant	En autonomie
<p>Des mots sont distribués aux enfants du groupe, les images correspondantes sont retournées sur la table et constituent la pioche. A tour de rôle, chaque enfant pioche une image et dit ce qu'il voit, l'enfant qui possède le mot doit l'annoncer et poser sa carte-mot sur l'image correspondante ; c'est le groupe qui valide</p> <p><i>En cas d'erreur, on remet l'image dans la pioche. Celui qui se débarrasse le premier de ses cartes-mots a gagné.</i></p>	<p>Jeu à réaliser en autonomie après quelques séances avec l'enseignant.</p>
<p>Variante : ce sont les cartes-mots qui constituent la pioche.</p> <p>Ce second jeu est plus difficile car il suppose de déchiffrer (ou reconnaître) le mot pioché.</p>	<p><i>Id</i></p>
<p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les mots se ressemblent d'un point de vue orthographique - Les mots appartiennent à une même catégorie (couleurs, animaux ...) - Les mots sont plus ou moins connus (ou familiers) des enfants - Les mots sont plus ou moins nombreux - Les mots appartiennent au lexique d'un album lu en classe 	<p><i>Id</i></p>
<p>On utilise des images représentant une scène familière (cour de récréation, cirque...) et des cartes-mots correspondant aux images.</p> <p>Les mots sont distribués aux enfants, les images retournées sur la table sont piochées une à une : l'enfant qui associe un mot à l'image peut poser sa carte, le groupe valide</p> <p><i>On peut commencer ce jeu par une description orale des images afin d'en repérer les mots-clés.</i></p>	<p>Relier des cartes-images aux cartes-mots correspondantes. RM1</p> <p><i>Proposer ou non des cartes intrus</i></p> <p>Selon les compétences acquises, écrire les mots correspondant aux cartes - images. RM2</p> <p><i>Chaque carte image peut correspondre à un seul mot ou à plusieurs.</i></p>

<p>Des cartes-mots appartenant à des catégories connues des enfants (animaux, couleurs ...) sont distribuées.</p> <p>Le meneur de jeu annonce une catégorie et les enfants doivent déposer leurs cartes-mots correspondant à cette catégorie.</p>	<p>Classement de cartes-mots en catégories définies préalablement. RM3</p> <p>Classement libre, les enfants devront préciser leurs critères (initiale, nombre de lettres ...)</p>
<p>Des cartes-mots appartenant au lexique de la classe (noms, verbes, adjectifs, déterminants) sont distribués de manière aléatoire ; le maître dit une phrase et les enfants qui possèdent les cartes utiles doivent se lever et se placer dans l'ordre de la phrase, le groupe valide.</p> <p><i>Variante : on peut faire intervenir les autres élèves pour opérer des substitutions (le chat dort sur son coussin, le chat dort sur son lit)</i></p>	<p>Ordonner des cartes-mots pour écrire une phrase. RM4</p> <p><i>Proposer ou non des cartes intrus, proposer des cartes-mots pouvant donner lieu à différentes phrases possibles.</i></p>
<p>Jeu du mot oublié :</p> <p>Chaque enfant reçoit 3 ou 4 cartes-mots, le maître prononce une phrase en remplaçant par "tra la la" un mot du stock distribué. L'enfant qui l'a en main doit lever le doigt.</p>	<p>Compléter des phrases lacunaires à l'aide d'étiquettes-mots RM5</p> <p><i>Proposer seulement les étiquettes utiles ou ajouter des étiquettes intrus</i></p>
<p>Variantes :</p> <p>Le meneur de jeu demande de déposer le mot le plus long, le mot qui commence par la lettre <i>b</i>, le mot qui commence comme <i>pantalon</i>,...</p> <p>Chaque enfant à tour de rôle dépose une carte-mot et prononce une phrase qui contient ce mot.</p>	
<p>Jeu du pendu :</p> <p>Il s'agit de faire découvrir le plus vite possible un mot familier, connu des enfants.</p> <p>Une grille correspondant au nombre de lettres du mot choisi est affichée.</p> <p>Les enfants ont à disposition des lettres mobiles ; à tour de rôle, chacun d'entre eux propose une lettre qui vient ou non se placer sur la grille.</p> <p>Les lettres «refusées» sont placées sur le côté; un enfant qui propose une lettre déjà refusée a un gage.</p> <p>L'enfant qui le premier découvre le mot a gagné.</p>	<p>RM6</p> <p>Retrouver l'ordre des lettres d'un mot (toutes les lettres sont données, mais en désordre)</p> <p>Compléter un mot (une seule ou plusieurs lettres sont effacées)</p>
<div data-bbox="156 1760 323 1912"> </div> <p>Penser à sélectionner des mots fréquemment utilisés, appartenant au lexique de la classe (ceux qui sont proposés, le sont à titre d'exemples !)</p>	