

ATELIER Jeux pour travailler le code et la compréhension au CP

L'arc en sons

Jeu de conscience phonologique
Editeur : « Le Grand Cerf »

Compétences travaillées :

Prendre conscience des composantes sonores de la langue :

→ Développer la conscience syllabique : manipuler oralement des syllabes

Ex : Carte rose → Trouver des mots qui riment.

→ Développer la conscience phonémique : isoler des phonèmes

Ex : Carte rouge → Compter le nombre de phonèmes.



Prérequis nécessaires :

-Distinguer syllabe et phonème.

-Vocabulaire

Prolongement(s) / Autre(s) exploitation(s) possible(s)

Jouer sans le plateau avec une seule compétence (couleur de carte)

L'Etoile des sons

Jeu de discrimination auditive et d'analyse de la composition phonétique des mots.

Editeur : « L'Oiseau magique »

Compétences travaillées :

Discrimination auditive : identifier des sons dans des mots.

Prérequis nécessaires :

-Avoir découvert les sons travaillés dans le jeu.

-Lire des images et acquérir du lexique : reconnaître et savoir nommer les dessins représentés sur les images.



Prolongement(s) / Autre(s) exploitation(s) possible(s)

■ Le nombre de syllabes dans un mot

■ Travail avec d'autres sons

■ Evocation de mots comportant un son donné

Malette « *Je lis, je comprends.* »

Œil de lynx

Associer des phrases aux illustrations qui leur correspondent.

Editeur : SED Prix : 89 euros

Compétences travaillées :

- Lire et comprendre de courts énoncés : associer texte et image.
- Repérer des similitudes et des différences dans des images et des textes.
- Comprendre le sens implicite d'une information écrite.
- Oral : Argumenter, donner son point de vue.



Prérequis nécessaires :

-Savoir lire tout seul (possible avec un adulte)

-Faire une lecture du plateau (Repérer les différents thèmes/formuler des descriptions/travailler l'implicite à l'oral)

Autre(s) exploitation(s) possible(s) :

Production d'écrit : Choisir une image et la décrire précisément pour qu'un lecteur puisse l'identifier

La course aux devinettes

Apparier des illustrations et des phrases de type « devinettes ».

Compétences travaillées :

- Lire et comprendre les informations d'un texte court.
- Comprendre le sens implicite (pour le niveau 2) d'une information écrite.
- Sélectionner les informations importantes et les mémoriser.



Autre(s) exploitation(s) possible(s) :

-Production d'écrit : inventer d'autres devinettes pour les illustrations du jeu.

-Fabriquer un nouveau jeu (pour l'offrir à une autre classe) : réalisation des dessins et rédaction des devinettes

Malette « Mission syllabes »

Le loto des syllabes

Manipuler et assembler des syllabes pour recomposer des mots.

Editeur : « Sed »

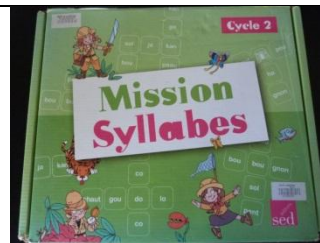


Compétences travaillées :

- Segmenter un mot en syllabes orales.
- Dénombrer, repérer, ordonner et déchiffrer les syllabes d'un mot.
- Associer une syllabe orale à sa forme écrite.
- Développer la maîtrise des correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies simples et complexes.
- Aborder l'orthographe lexicale des mots

Prérequis nécessaires :

- Savoir décomposer un mot en syllabes.
- Avoir abordé en lecture les correspondances graphèmes-phonèmes utilisées dans le jeu.
- Lire des images et acquérir du lexique : reconnaître et savoir nommer les dessins représentés sur les images.

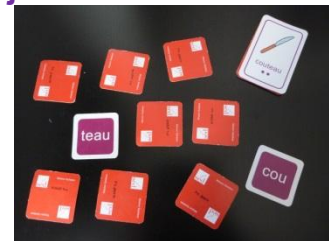


Autre(s) exploitation(s) possible(s) :

Jeu à adapter à la progression des CGP étudiées en classe

Travailler l'encodage : écrire un mot à partir d'une syllabe donnée

→ Découvrir d'autres jeux :



*Le mémo-pioche



*La course aux mots

*Mission Syllabe : Jeu de plateau

But du jeu : Reformuler les 5 mots des cartes de sa mission en allant chercher les syllabes correspondantes disséminées sur le plateau de jeu



→ Et pour travailler la compréhension :

L'annonceur : faire correspondre les cartes « illustration » et « définition »

→ Aborder l'orthographe lexicale des mots :

Exploiter des productions du type :

