

LIRE ET COMPRENDRE

Lecture CP

Notice des jeux

- Substitutio
- Loto des arts
- Quizzy
- Lexico

Cécile Ceillier
Michelle Caletti
Claire Hassan



Direction éditoriale : David Collet

Édition : Manon Lesaulnier, Stéphanie Taro

Droits images : Elsa Jourdan

Crédits : *Paulette et André*, Brassai, 1949 : © RMN-Grand Palais / Michèle Bellot © Estate Brassai - RMN-Grand Palais ; *Bleu II*, Joan Miró : © Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais / Philippe Migeat © Succession Miró / ADAGP, Paris 2018 ; *Statue d'épouvante*, Georges Braque, 1913 : © akg-images / CDA / Guillot © Georges Braque / ADAGP, Paris 2018 ; *Danse bretonne, Pont-Aven*, Paul Gauguin, 1888 : © akg-images ; Affiche *Mon voisin Totoro* : © Prod DB / AllPix / Aurimages ; *L'Homme qui marche I*, Alberto Giacometti, 1981 : © Succession Alberto Giacometti (Fondation Giacometti, Paris) © ADAGP, Paris, 2018 © Bridgeman Images ; Grotte Chauvet : © Bridgeman Images ; *Max Greger and his Big Band during their performance at the "Madame" Ball in the ballroom of the Bayerischer Hof in Munich*, 1963 : © SZ Photo / Alfred Strobel / Bridgeman Images ; Statue, tour Eiffel, tour de Pise, pyramide de Gizeh : © Fotolia ; *Nana Power*, Niki de Saint-Phalle, 1970 : © Aisa / Leemage © ADAGP, Paris 2018 ; *Nana Jaune*, Nikki de Saint-Phalle, photographie, 1996 : © Collection Artedia / Artedia / Leemage © ADAGP, Paris 2018 ; *Pyramide du Louvre*, architecte Ieoh Ming Pei : © Christophe Lehenaff / Photononstop.

Composition : Typo-Virgule

Illustrations : Marie-Hélène Tran-Duc

Réf. : F52500

© Éditions Sed, 2018

2, rue Chappe – 78130 Les Mureaux

Tél. : 01 34 92 78 78 – Fax : 01 34 92 82 50

www.editions-sed.fr

AVANT-PROPOS

Conçue pour les élèves de CP, lecteurs ou lecteurs débutants, la mallette **Lire et comprendre** est composée de 4 jeux ayant chacun pour objectif de développer, chez ces élèves, des compétences constitutives de la compréhension en lecture : repérer et utiliser des mots de substitution, mettre en rapport des énoncés descriptifs et les images correspondantes, inférer des informations, développer et structurer le lexique.

Ces jeux constituent un moyen ludique de mise en œuvre et de renforcement des compétences de lecteur. Ils peuvent être utilisés comme supports d'apprentissage, d'entraînement ou de remédiation (dans la classe, en ateliers, lors des activités pédagogiques complémentaires ou dans le cadre de l'ASH). Chaque jeu offre des opportunités d'échanges et de réflexion sur les stratégies utilisées, la justification des choix et leur pertinence, interactions essentielles au processus de compréhension.

Selon le niveau de lecture des élèves, un accompagnement plus ou moins rapproché par l'adulte (lecture oralisée par l'enseignant) pourra s'avérer nécessaire, en particulier dans le cadre des activités pédagogiques complémentaires ou dans le cadre de l'ASH. En effet, la compréhension de l'oral est un préalable à la compréhension de l'écrit dont elle constitue une composante essentielle.

• **Substitutio**

L'anaphore est un procédé de reprise d'un nom sous une forme différente (un pronom ou un autre nom) qui se réfère à la même personne ou à la même chose. Le mauvais traitement des anaphores entrave la compréhension des textes lus. C'est pourquoi il importe d'entraîner précocement les élèves au repérage et au maniement des anaphores, autrement dit des mots et procédés de substitution. Ce jeu se décline en 2 jeux distincts, de façon à en permettre l'utilisation simultanée par 2 groupes d'élèves. Il consiste à trouver, pour chaque texte, le substitut convenable au mot désigné.

• **Loto des arts**

De toutes les stratégies de lecture, la prise d'indices est la plus transversale et la plus polyvalente. Prendre des indices, c'est chercher, dans un texte ou dans des images, des éléments pertinents qui en permettent l'interprétation. Dans le « Loto des arts », il s'agit de prélever des éléments textuels et des éléments iconographiques et de les mettre en relation. Ce jeu consiste à associer chaque carte-image avec les 3 cartes-textes lui correspondant.

• **Quizzy**

L'inférence est une composante essentielle de la compréhension fine en lecture : c'est la capacité à construire des données nouvelles à partir des informations à disposition. Il s'agit de dépasser la compréhension littérale pour aller plus loin que

ce qui est présent en surface du texte. Dans « Quizzy », après lecture d'un texte court, il faut trouver la réponse à une question relative à une information implicite du texte. Sont mobilisées des capacités d'inférence d'agent, d'objet, de temps, de lieu, d'action, de cause ou de conséquence. « Quizzy » se décline en 2 jeux distincts, de façon à permettre l'utilisation simultanée par 2 groupes d'élèves. Le jeu consiste à appairer les cartes-textes et les cartes-réponses.

- **Lexico**

L'enrichissement lexical est étroitement corrélé à l'accès au sens des textes lus. Les activités de catégorisation sémantique participent au développement et à la précision du lexique. Elles aident à la structuration de la pensée et à la mémorisation des mots. « Lexico » se décline en 2 jeux distincts, de façon à permettre l'utilisation simultanée par 2 groupes d'élèves. Le jeu consiste à appairer les cartes comportant les mots génériques avec les cartes-phrases énumératives correspondantes, en respectant l'équivalence entre les groupes nominaux (cartes énumératives) et pronoms sujets (cartes « génériques »).

L'utilisation des 4 jeux n'obéit pas à une progression imposée, elle doit au contraire être souple et adaptée aux besoins des élèves comme à ceux des enseignants dans leur pratique quotidienne.

Nous espérons vivement que l'ensemble de ces jeux constituera une aide pour les enseignants dans leur pratique professionnelle et que leurs élèves y trouveront les situations ludiques leur permettant d'apprendre et de progresser.

Les auteurs

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES DANS LES DIFFÉRENTS JEUX

	SUBSTITUO	LOTO DES ARTS	QUIZZY	LEXICO
Lire des textes courts, narratifs ou descriptifs.	X	X	X	X
Écouter la lecture de textes courts, narratifs ou descriptifs.	X	X	X	X
Garder les informations en mémoire.	X	X	X	X
Reconnaitre le genre et le nombre d'un groupe nominal.	X	X		X
Repérer les différents termes désignant un personnage ou un objet.	X	X		X
Substituer un groupe nominal sujet par un pronom ou un autre groupe nominal, et inversement.	X			
Se familiariser avec des œuvres d'art.		X		
Repérer des éléments dans une image.		X		
Prendre des indices dans des illustrations.		X	X	
Associer des textes descriptifs et des images.		X	X	
Repérer des informations explicites et en inférer des informations implicites.		X	X	
Opérer des inférences de temps, lieu, action, agent, cause, conséquence.			X	
Repérer le mot générique correspondant à une liste de mots appartenant à une même catégorie sémantique.				X
Échanger, justifier, argumenter ; prendre en compte le point de vue d'autrui.	X	X	X	X

SUBSTITUO

Compétences spécifiques mises en œuvre :

- Repérer, dans un texte lu, les différents termes désignant un personnage ou un objet.
- Substituer un groupe nominal sujet ou complément par un pronom ou un autre groupe nominal, et inversement.

Matériel :

L'ensemble des cartes est réparti en 2 jeux indépendants, respectivement repérés par des signes distinctifs au verso. On choisira indifféremment d'utiliser l'un ou l'autre jeu, ou bien d'utiliser simultanément les 2 jeux avec 2 groupes d'enfants.

Jeu 1 :

- 12 cartes-textes, de grand format (marquées ■ au verso) ;
- 14 cartes-substituts (marquées ● au verso) ;
- 2 cartes de référence (marquées ●* au verso).

Jeu 2 :

- 12 cartes-textes, de grand format (marquées ■■ au verso) ;
- 14 cartes-substituts (marquées ●● au verso) ;
- 2 cartes de référence (marquées ●●* au verso).

Règles du jeu :

- Le jeu se joue de préférence à 4 joueurs, par équipe de 2 joueurs placés côte à côte (il est cependant possible de jouer à 2 ou 3 joueurs, de façon individuelle).
- Les 14 cartes-substituts sont étalées sur la table de jeu, faces cachées (comme pour un jeu de memory).
- Chaque équipe reçoit une carte-référence qu'il conserve pour la consulter si besoin.
- Les cartes-textes sont rassemblées en une pile constituant la pioche.
- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Une carte-texte est prélevée dans la pile et lue à haute voix par un joueur de l'équipe A. Le mot à substituer, repéré en orange dans le texte, est prononcé distinctement par le joueur. La carte-texte reste à disposition de l'équipe. Les joueurs peuvent alors éventuellement consulter la carte-référence pour anticiper sur le substitut à trouver.

- Le 1^{er} joueur de l'équipe A retourne 2 cartes-substituts sur la table. Si l'une des cartes retournées est un substitut qui convient, le joueur remporte la carte pour l'équipe et remet l'autre carte en place. Si aucune des cartes retournées ne convient, celles-ci sont remises en jeu, faces cachées, à la même place et c'est au 2^e joueur de l'équipe A de retourner 2 cartes, dont il remportera éventuellement celle qui convient pour son équipe.
- C'est ensuite au 1^{er} joueur de l'équipe B de tirer une carte-texte et de la lire. Une fois mis en évidence le mot à substituer, il retourne 2 cartes-substituts. Si l'une d'elle correspond au mot à substituer, il la remporte pour son équipe ; sinon, il la remet en jeu, face cachée, à la même place et c'est alors au second joueur de l'équipe B (son voisin et partenaire) de retourner 2 cartes-substituts et d'en remporter éventuellement une pour son équipe.
- Chaque équipe conserve la même carte-texte tant que le substitut convenable n'a pas été trouvé. Une fois le substitut obtenu, l'équipe devra piocher une nouvelle carte-texte au tour suivant.
- **L'équipe gagnante est celle qui, à l'issue du jeu, a remporté le plus de cartes-substituts.**

Remarques :

- Les pronoms « il » et « elle » ne peuvent être retenus que par défaut d'autre substitut possible.
- Selon le niveau des élèves, l'enseignant pourra choisir de lire lui-même les cartes-textes ou d'en accompagner la lecture.

LOTO DES ARTS

Compétences spécifiques mises en œuvre :

- Se familiariser avec des œuvres d'art.
- Repérer des éléments dans une image.
- Repérer des informations explicites dans un texte.
- Associer des textes descriptifs et des images.

Matériel :

Le jeu se présente sous la forme d'un loto. Il comporte 4 plateaux de jeu et 2 types de cartes :

- 15 cartes-images, représentant des œuvres d'art ou en lien avec un domaine artistique ;
- 45 cartes-phrases, présentant chacune un énoncé descriptif court correspondant à une des images.

Règles du jeu :

- Le jeu se joue à 4 joueurs.
- Chaque joueur place un plateau vierge devant lui et reçoit 3 cartes-images qu'il dispose, à gauche, sur son plateau (les cartes-images restantes sont mises de côté).
- Les cartes-phrases sont rassemblées en une pile.
- À tour de rôle, chaque joueur pioche une carte-phrase et la lit à haute voix. Si la phrase énoncée correspond à une image de son plateau, le joueur qui la possède se signale et place la phrase en face de l'image correspondante.
- Si aucun joueur ne se signale, la carte-phrase est remise sous la pile.
- **Le premier joueur ayant complété toutes les cases de son plateau a gagné la partie.**

Remarque :

Selon le niveau des élèves, l'enseignant pourra choisir de lire lui-même les cartes-phrases ou d'en accompagner la lecture.

Liste des iconographies :

Pyramide de Gizeh – Antiquité – Monument

Tour Eiffel – Gustave Eiffel – Monument

Tour de Pise – Bonanno Pisano – Monument

Pyramide du Louvre – Ieoh Ming Pei – Monument

La Guitare, statue d'épouvante – Georges Braque – Peinture

Paulette et André – Brassai – Photographie
Orchestre de jazz – Photographie
Animaux – Grotte Chauvet – Peintures rupestres
Bleu II – Miró – Peinture
Nana Power – Nicki de Saint-Phalle – Peinture
Danse bretonne, Pont-Aven – Paul Gauguin – Peinture
Nana jaune – Nicki de Saint-Phalle – Sculpture
L'Homme qui marche I – Alberto Giacometti – Sculpture
Statue équestre de Louis XIV – Sculpture
Mon voisin Totoro – Hayao Miyazaki – Affiche de film

QUIZZY

Compétences spécifiques mises en œuvre :

- Prendre des indices dans des illustrations.
- Associer des textes descriptifs et des images.
- Repérer des informations explicites et en inférer des informations implicites.
- Opérer des inférences de temps, lieu, action, agent, cause, conséquence.

Matériel :

L'ensemble des cartes est réparti en 2 jeux indépendants, respectivement repérés par des signes distinctifs au verso. On choisira indifféremment d'utiliser l'un ou l'autre jeu, ou bien d'utiliser simultanément les 2 jeux avec 2 groupes d'enfants.

Jeu 1 :

- 13 cartes-questions, comportant un texte et une question (marquées ■ au verso) ;
- 13 cartes-réponses illustrées (marquées ■■ au verso).

Jeu 2 :

- 13 cartes-questions, comportant un texte et une question (marquées ● au verso) ;
- 13 cartes-réponses illustrées (marquées ●● au verso).

Règles du jeu :

- Le jeu se joue à 2, 3 ou 4 joueurs.
- Les cartes-questions et les cartes-réponses sont respectivement empilées sur la table en 2 paquets distincts.
- Le 1^{er} joueur (A) tire une carte-question et la lit à haute voix. Il tire ensuite une carte-réponse qu'il lit également.
 - Si les 2 cartes tirées forment une paire, le joueur ramasse le pli.
 - Dans le cas contraire, le joueur expose la carte-réponse, face visible, sur la table et remet la carte-question sous la pile correspondante.
- Le joueur suivant (B) tire à son tour une carte-question qu'il lit à haute voix.
 - Si la carte-réponse précédemment rejetée par le joueur A convient, il s'en empare pour former une paire.
 - Sinon, il pioche une carte-réponse. Si celle-ci convient, il ramasse la paire constituée.

- Si la carte-réponse piochée ne convient pas, il l'expose, face visible, sur la table (à côté de celle rejetée par le joueur A) et remet la carte-question sous la pile correspondante.
- Chacun des joueurs suivants procède de la même façon : après avoir pioché et lu la question, il peut choisir une des cartes-réponses rejetées par les joueurs précédents, ou bien piocher une nouvelle carte-réponse.
 - **Le gagnant est le joueur qui, après épuisement des cartes, a constitué le plus de paires.**

Remarque :

Selon le niveau des élèves, l'enseignant pourra choisir de lire lui-même les cartes-questions ou d'en accompagner la lecture.

LEXICO

Compétences spécifiques mises en œuvre :

- Opérer des catégorisations lexicales sémantiques.
- Associer un mot générique à une liste de mots d'une même catégorie sémantique.
- Repérer le genre d'un groupe nominal ou d'un pronom sujet.
- Faire correspondre un groupe nominal sujet avec un nom ou pronom substitut.

Matériel :

L'ensemble des cartes est réparti en 2 jeux indépendants, respectivement repérés par des signes distinctifs au verso. On choisira indifféremment d'utiliser l'un ou l'autre jeu, ou bien d'utiliser simultanément les 2 jeux avec 2 groupes d'enfants.

Jeu 1 :

- 13 cartes-phrases énumératives avec une image-indice (marquées ■ au verso) ;
- 13 cartes-phrases incluant un mot générique (marquées ● au verso).

Jeu 2 :

- 13 cartes-phrases énumératives avec une image-indice (marquées ■■ au verso) ;
- 13 cartes-phrases incluant un mot générique (marquées ●● au verso).

Règles du jeu :

- Le jeu consiste à appairer les cartes-phrases énumératives avec les cartes-phrases « génériques » correspondantes. Cet appariement exige en outre de prendre en compte la correspondance entre le pronom sujet d'une carte et le groupe nominal sujet de la carte correspondante.
- Mélanger soigneusement les 2 types de cartes en un seul paquet.
- Chaque joueur reçoit 4 cartes qu'il tient en main, à l'abri du regard des autres joueurs. Les autres cartes constituent la pioche.
- Le 1^{er} joueur (A) lit une de ses cartes et interpelle un joueur de son choix (B) pour obtenir la carte correspondante : « *Je voudrais la carte qui signifie la même chose... qui a le même sens... qui va avec...* ».
- Le joueur B détient la carte demandée : il la donne au joueur A qui s'en empare pour constituer une paire (mais il ne rejoue pas).

- Le joueur B ne détient pas la carte demandée : le joueur A pioche une carte et la lit à haute voix. Si cette carte ne lui permet pas de former une paire, il la dépose, face visible, sur la table. Tout joueur peut alors s'emparer de cette carte si elle lui permet de former une paire, et ce, même si ce n'est pas son tour de jouer.
- C'est ensuite au joueur B de lire une de ses cartes et d'interpeler un autre joueur pour tenter de former une paire.
 - Au fur et à mesure du déroulement du jeu, les cartes rejetées sont empilées, face visible, et constituent le talon. Seule la dernière carte rejetée peut être prise par un joueur.
 - **Le gagnant est le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes.**

Remarque :

Selon le niveau des élèves, l'enseignant pourra choisir de lire lui-même les cartes-phrases ou d'en accompagner la lecture.

Achevé d'imprimer par Abaco, septembre 2018.
Dépôt légal : Octobre 2018



© Éditions Sed, 2018
2, rue Chappe – 78130 Les Mureaux
Tél. : 01 34 92 78 78 – Fax : 01 34 92 82 50
www.editions-sed.fr