

Des jeux pour lire au CP

Réf. : F2815

Patrick BÉRAT

Pierre STINVILLE

Illustrations : Franck Marro

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Par cet ouvrage nous avons voulu fournir à l'enseignant **une banque de jeux organisée** qu'il pourra utiliser selon les besoins de sa classe, aux moments qu'il jugera opportuns.

Ce sont de véritables jeux et non pas des exercices.

Les jeux proposés peuvent accompagner n'importe quelle méthode d'apprentissage de la lecture. Ils ne font pas double emploi avec les exercices communément proposés. Ils s'en distinguent par leur statut de jeux reconnus des enfants. Si l'enjeu reste la réussite comme pour un exercice, ils sont fondés sur le divertissement comme les jeux qui sont présents dans les revues enfantines notamment.

Nous avons veillé à ce que **chaque jeu corresponde à une compétence des programmes** officiels et à ce que l'enseignant puisse le situer dans l'année scolaire (voir tableau programmation).

Ainsi chaque élève peut recevoir un jeu adapté à ses possibilités du moment et prendre un réel plaisir à le réaliser quel que soit son niveau.

1. Autonomie









En tout début d'année scolaire l'enseignant doit présenter les premiers jeux à la classe entière en lisant les consignes.

Selon son rythme d'acquisition des compétences de lecteur, chaque élève va peu à peu apprendre à décoder les consignes seul.

Afin de faciliter la mise en œuvre de l'autonomie des élèves nous avons choisi un système de consignes permettant une prise d'indices différenciée. Selon son niveau de lecture, chaque élève peut puiser des informations sur la tâche à réaliser.

La consigne étant un texte essentiellement injonctif, nous avons porté l'accent en premier lieu sur l'action et donc le verbe. Ainsi, ce dernier est symbolisé par un pictogramme.

LISTE DES PICTOGRAMMES UTILISÉS

Colorie	
Colle	
Suis	
Entoure	
Barre	
Écris	
Relie	
Dessine	

2. Répétitivité

La répétitivité des jeux et des consignes facilitent l'anticipation et la compréhension de la tâche à accomplir.

À cet effet nous avons limité les jeux à 7 grandes familles. À l'intérieur de chaque famille les jeux suivent une progression (voir tableau « Programmation »).

3. Gestion/Organisation

Pour faciliter la mise en place des jeux de lecture au sein de la classe, nous proposons une double entrée :

- **une programmation** qui situe précisément chaque jeu dans l'année scolaire,
- **un répertoire** qui indique à quelle famille appartient chaque jeu et précise la notion qu'il permet de travailler.

I. PROGRAMMATION

Dans le tableau chaque fiche à photocopier est identifiée par un numéro et deux lettres.

Exemple : 24 CM. La fiche n°24 est un coloriage magique.

- Coloriages magiques CM
- Méli-mélo MM
- Parcours et labyrinthes PL
- Tout s'envole TSE
- Le mot caché MC
- L'imprimeur maladroit IM
- Grilles de mots GM

Compétences mises en oeuvres	1 ^{er} niveau Début CP 1 ^{er} trimestre 20 jeux 1 à 20	2 ^e niveau Mi CP 2 ^e trimestre 20 jeux 21 à 40	3 ^e niveau Fin CP 3 ^e trimestre 20 jeux 41 à 60
Reconnaître les unités distinctives composant les mots			
• lettre	1 PL 2 CM 3 CM 4 CM 5 TSE 6 TSE		
• syllabe (prendre conscience de la structure syllabique des mots)	7 TSE 8 TSE	21 TSE 22 TSE 23 PL	41 TSE 42 PL
• retrouver des sons dans les mots • retenir les correspondances régulières entre graphèmes et phonèmes • phonème (distinguer 2 phonèmes proches : t/d ; p/b ; f/v ; s/z ; m/n ; an/on...)	9 CM 10 CM 11 CM 12 CM 13 CM 14 CM	24 PL 25 PL 26 PL	43 PL
Renforcer le répertoire des mots connus			
• identifier des mots outils			44 IM 45 IM
• identifier des mots courts (4 à 6 lettres)	15 MC 16 MC 17 MC	27 MC 28 MC	

• trouver des mots qui commencent ou finissent comme des mots donnés	18 MM 19 MM 20 MM	29 MM 30 MM	46 MM
• identifier des mots longs fréquents		31 MC 32 MC	47 MC 48 IM
• repérer des similitudes et des différences entre des mots		33 MM	49 MM
Reconnaître les difficultés de l'analyse liées aux irrégularités de l'orthographe			
• u après g			50 PL
• nt du pluriel des verbes			51 IM 52 IM
• s du pluriel des noms			53 IM 54 PL
• lettres finales muettes		34 TSE 35 TSE	
Identifier des mots dans les domaines Découverte du monde ou éducation artistique			
• des noms		36 GM 37 GM 38 GM 39 GM 40 GM	55 GM 56 GM
• des verbes			57 GM 58 GM 59 GM
• des adjectifs			60 GM

Sources :

– Programmes de l'école élémentaire 2002

– « Lire au CP. Repérer les difficultés pour mieux agir » Documents d'accompagnements des programmes. CNDP. Février 2003

– « Lire au CP [2] Enseigner la lecture et prévenir les difficultés ». Novembre 2004

II. FAMILLES DE JEUX ET NOTIONS DU PROGRAMME

—Coloriages magiques, CM

- 2 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les lettres proches (b, d, p, q / m, n, u, v)
- 3 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les lettres proches (e, é, è, ê / l, h, k, b)
- 4 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les lettres proches (B, R, P, D / C, G, O, Q)
- 9 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (1 son/1 lettre : a, o, u, i)
- 10 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (1 son/1 lettre : a/o, j'entends/je n'entends pas ; i/u, j'entends/je n'entends pas)
- 11 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (1 son/1 lettre : p et b/t et d)
- 12 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (1 son/1 lettre : f et v/s et z)
- 13 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (1 son/2 lettres : on/an)
- 14 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (1 son/2 lettres : ou et oi)

—Méli-mélo, MM

- 18 MM** Trouver des mots qui commencent comme des mots donnés
- 19 MM** Trouver des mots qui commencent comme des mots donnés
- 20 MM** Trouver des mots qui commencent comme des mots donnés
- 29 MM** Trouver des mots qui finissent comme des mots donnés
- 30 MM** Trouver des mots qui finissent comme des mots donnés
- 46 MM** Trouver des mots qui commencent ou finissent comme des mots donnés
- 33 MM** Repérer des similitudes et des différences entre des mots (aspect lexical)
- 49 MM** Repérer des similitudes et des différences entre des mots (aspect lexical)

—Parcours et labyrinthes, PL

- 1 PL** Reconnaître les unités distinctives composant les mots :
les lettres proches (m/n ; f/t)
- 23 PL** Reconnaître les unités distinctives composant les mots :
les syllabes (mots à 3 syllabes)
- 42 PL** Reconnaître les unités distinctives composant les mots :
les syllabes (mots à 4 syllabes)
- 24 PL** Reconnaître les unités distinctives composant les mots :
les graphèmes (1 son/2 lettres : on et an)
- 25 PL** Reconnaître les unités distinctives composant les mots :
les graphèmes complexes (1 son/plusieurs graphèmes : o, au, eau)
- 26 PL** Reconnaître les unités distinctives composant les mots :
les graphèmes complexes (1 son/plusieurs graphèmes : è, ê, ai, ei)
- 43 PL** Reconnaître les unités distinctives composant les mots :
les graphèmes complexes (1 son/plusieurs graphèmes : un, in, ain, ein)
- 50 PL** Reconnaître des difficultés particulières : u après c et g
- 54 PL** Reconnaître des difficultés particulières : s du pluriel des noms

—Tout s'envole, TSE

- 5 TSE** Reconnaître les unités distinctives composant les mots :
les lettres majuscules
- 6 TSE** Reconnaître les unités distinctives composant les mots :
les lettres, différentes typographies
- 7 TSE** Reconnaître les unités distinctives composant les mots :
les syllabes (mots à 2 syllabes)
- 8 TSE** Reconnaître les unités distinctives composant les mots :
les syllabes (mots à 2 syllabes)
- 21 TSE** Reconnaître les unités distinctives composant les mots :
les syllabes (mots à 3 syllabes)
- 22 TSE** Reconnaître les unités distinctives composant les mots :
les syllabes (mots à 3 syllabes)
- 41 TSE** Reconnaître les unités distinctives composant les mots :
les syllabes (mots à 4 syllabes)
- 34 TSE** Reconnaître des difficultés particulières :
les lettres finales muettes (noms)
- 35 TSE** Reconnaître des difficultés particulières :
les lettres finales muettes (adjectifs usuels)

—Le mot caché, MC

- 15 MC** Renforcer le répertoire des mots connus, identifier des mots courts (4 lettres)
- 16 MC** Renforcer le répertoire des mots connus, identifier des mots courts (4 lettres)
- 17 MC** Renforcer le répertoire des mots connus, identifier des mots courts (4 ou 5 lettres)
- 27 MC** Renforcer le répertoire des mots connus, identifier des mots courts (4 à 6 lettres)
- 28 MC** Renforcer le répertoire des mots connus, identifier des mots courts (4 à 6 lettres)
- 31 MC** Identifier des mots longs fréquents
- 32 MC** Identifier des mots longs fréquents
- 47 MC** Identifier des mots longs fréquents

—L'imprimeur maladroit, IM

- 44 IM** Identifier des mots outils
- 45 IM** Identifier des mots outils
- 53 IM** Reconnaître des difficultés particulières : s du pluriel des noms
- 51 IM** Reconnaître des difficultés particulières : nt du pluriel des verbes
- 52 IM** Reconnaître des difficultés particulières : nt du pluriel des verbes
- 48 IM** Identifier des mots longs

—Grille de mots, GM

- 36 GM** Identifier des noms : la vie chez les animaux
- 37 GM** Identifier des noms : la vie chez les végétaux
- 38 GM** Identifier des noms : le corps de l'enfant
- 39 GM** Identifier des noms : nutrition, régimes alimentaires
- 40 GM** Identifier des noms : moyens de transport
- 55 GM** Identifier des noms : diversité des milieux
- 56 GM** Identifier des noms : les instrument de musique
- 57 GM** Identifier des verbes : la locomotion chez les animaux
- 58 GM** Identifier des verbes : les cinq sens
- 59 GM** Identifier des verbes : objets et matériaux
- 60 GM** Identifier des adjectifs d'usage courant



PARCOURS ET LABYRINTHES

Reconnaître les unités distinctives composant des mots : les lettres proches (m/n ; f/t).



Suis le chemin des t et tu sauras où Aurélien passe ses vacances.

Aurélien →

t	t	f	f	f	f	t	t	f	f
f	t	t	t	t	f	f	t	t	t
f	t	f	f	t	f	f	f	t	f
t	t	f	t	t	f	t	t	t	f
f	f	f	t	t	f	t	f	f	t
t	t	t	t	f	f	t	f	f	t
f	t	f	f	f	t	t	f	f	t
f	t	t	t	t	t	f	f	t	t

Mer

Montagne

Campagne

Aurélien passe ses vacances à



Suis le chemin des m et tu sauras ce qu'Omex mange.

Suis le chemin des n et tu sauras ce que Rouxy mange.

Omex →

Rouxy →

m	m	m	n	n	n	n	n	m	m
n	n	n	n	m	m	m	n	m	m
m	m	m	n	m	n	m	n	m	m
n	m	n	n	m	n	m	n	n	n
n	m	m	m	m	n	m	m	m	m
m	n	n	n	n	m	n	n	n	m
m	n	m	m	n	m	n	m	n	n
n	n	m	m	n	n	n	m	m	m

Os

Rôti

Côtelette

Omex mange

Rouxy mange



PARCOURS ET LABYRINTHES

Reconnaître les unités distinctives composant des mots : les lettres proches (m/n ; f/t).



Suis le chemin des t et tu sauras où Aurélien passe ses vacances.

Aurélien →

t	t	f	f	f	f	t	t	f	f
f	t	t	t	t	f	f	t	t	t
f	t	f	f	t	f	f	f	t	f
t	t	f	t	t	f	t	t	t	f
f	f	f	t	t	f	t	f	f	t
t	t	t	t	f	f	t	f	f	t
f	t	f	f	f	t	f	f	t	t
f	t	t	t	t	f	f	t	t	t

Mer

Montagne

Campagne

Aurélien passe ses vacances à la mer.



Suis le chemin des m et tu sauras ce qu'Omex mange.

Suis le chemin des n et tu sauras ce que Rouxy mange.

Omex →

m	m	m	n	n	n	n	n	m	m
n	n	n	n	m	m	m	n	m	m
m	m	m	n	m	n	m	n	m	m
n	m	n	n	m	n	m	n	n	n
n	m	m	m	m	n	m	m	m	m
m	n	n	n	n	m	n	n	n	m
m	n	m	m	n	m	n	m	n	n
n	n	m	m	n	n	n	m	m	m

Os

Rôti

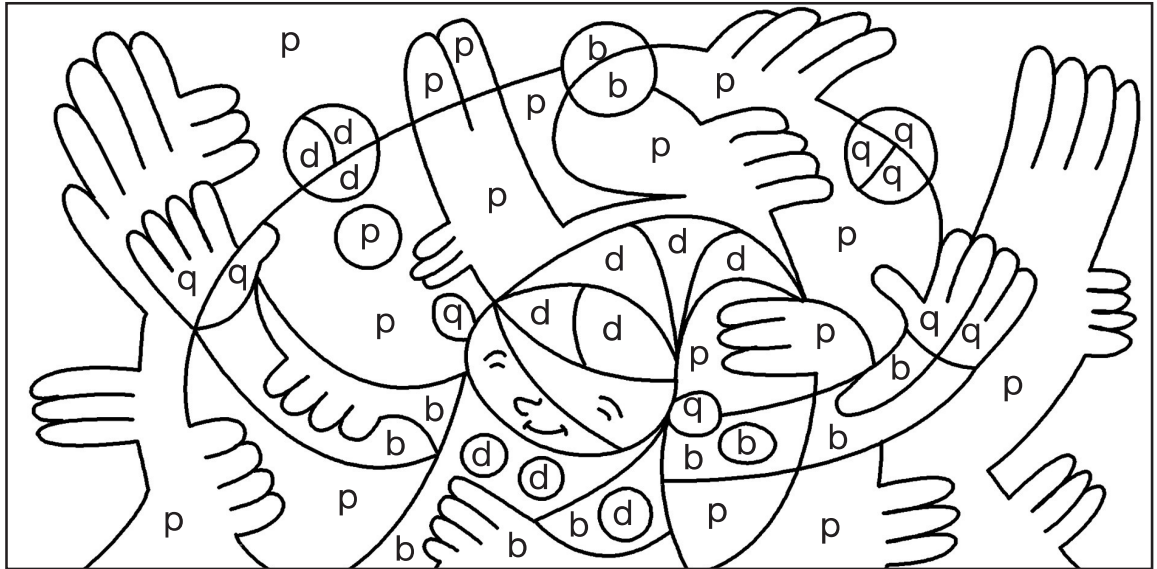
Côtelette

Omex mange le rôti.

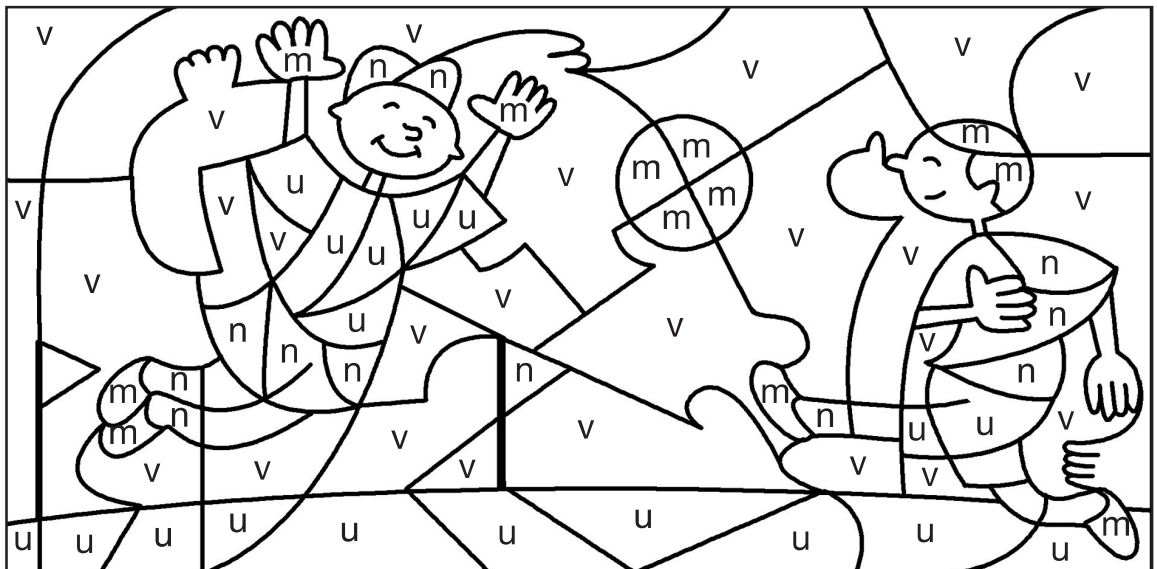
Rouxy mange la côtelette.



Colorie b en rouge, d en vert, p en bleu, q en jaune.



Colorie m en marron, n en jaune, u en vert, v en bleu.



2

COLORIAGES MAGIQUES

Reconnaître les unités distinctives composant les mots :
les lettres proches (b, d, p, q / m, n, u, v).



Colorie b en rouge, d en vert, p en bleu, q en jaune.

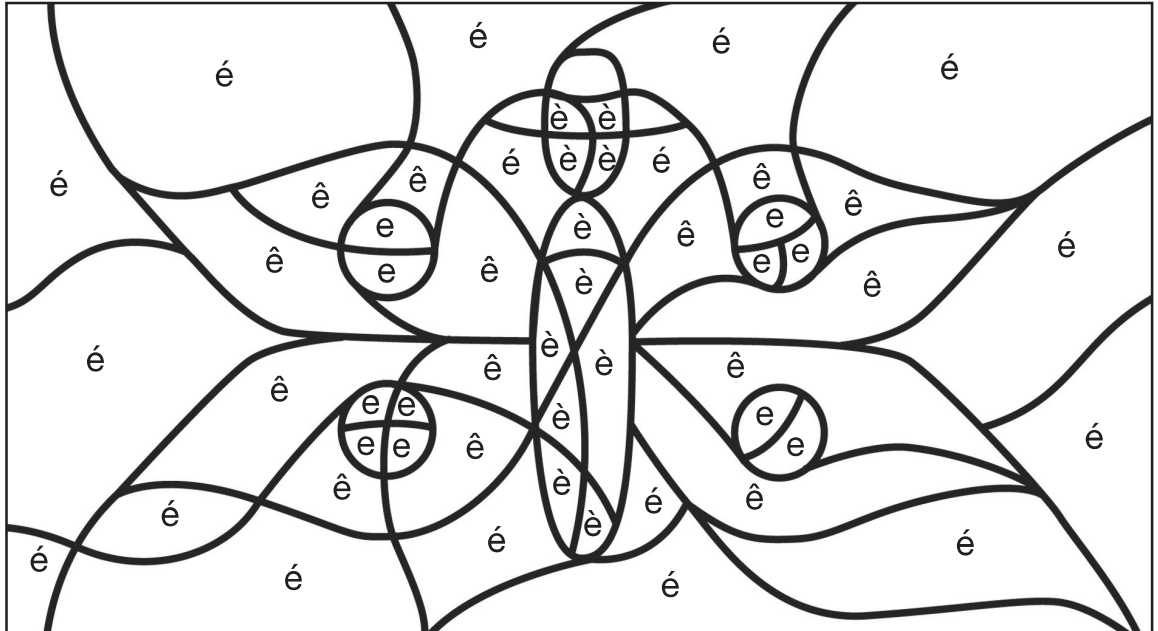


Colorie m en marron, n en jaune, u en vert, v en bleu.

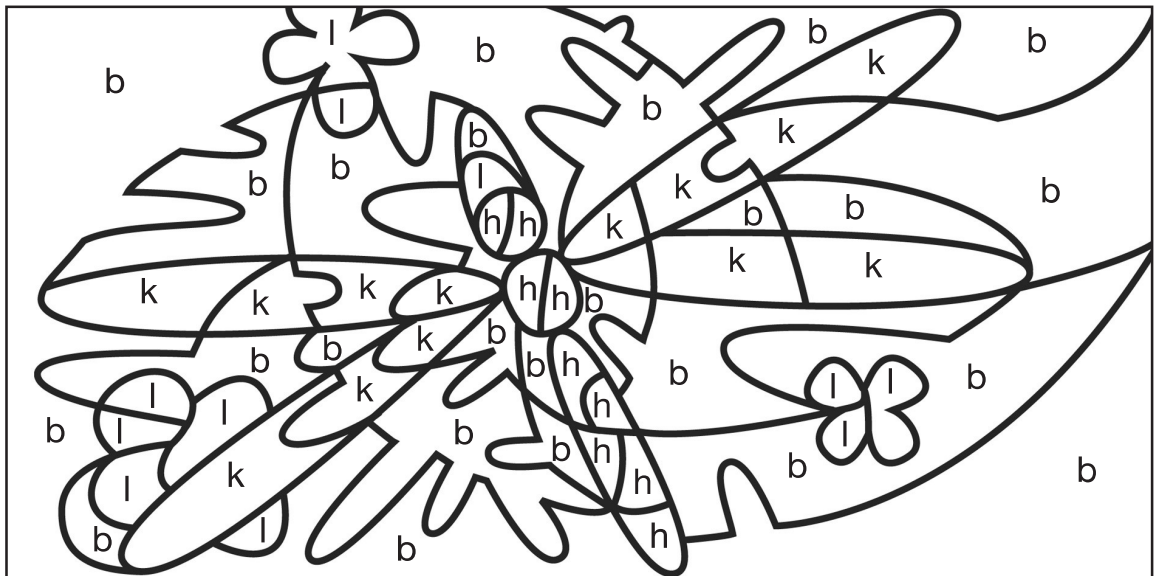




Colorie e en rouge, é en vert, è en bleu, ê en jaune.

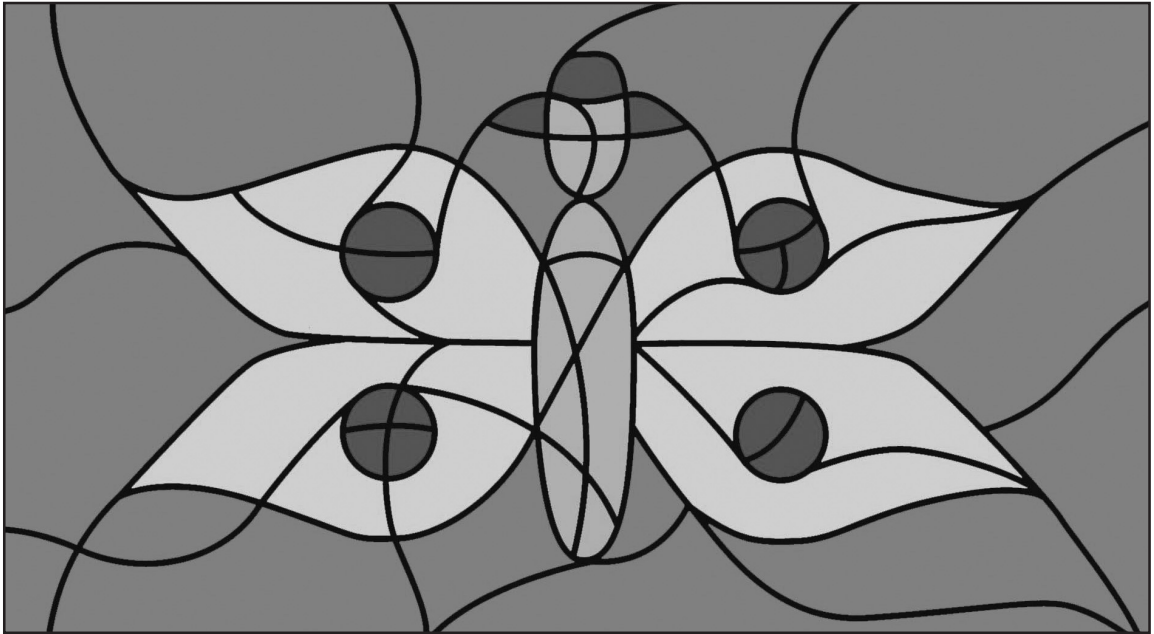


Colorie l en rouge, h en vert, k en bleu, b en jaune.

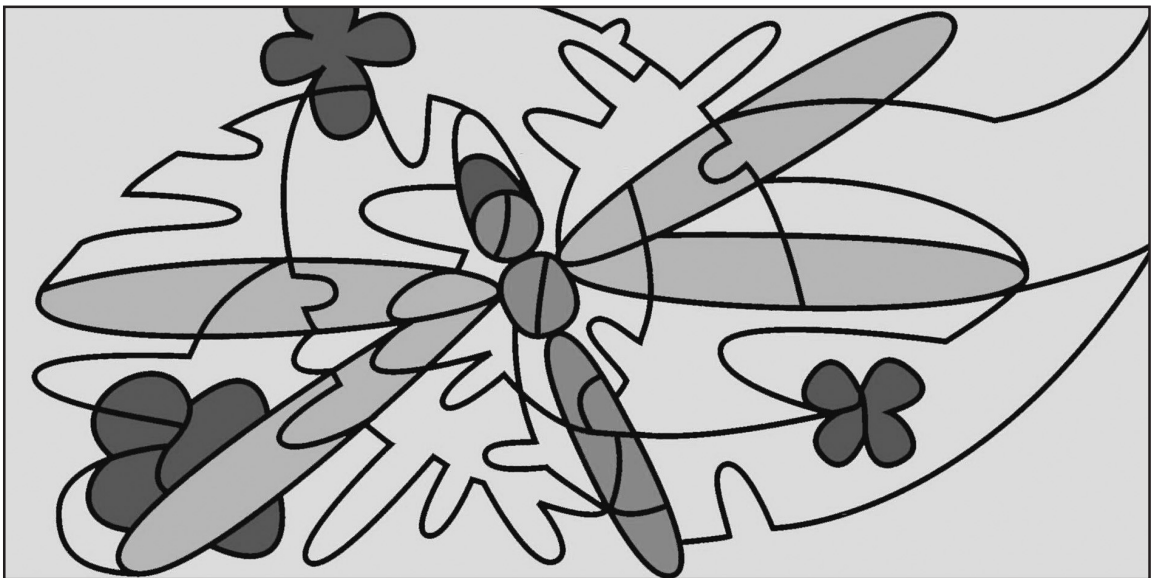




Colorie e en rouge, é en vert, è en bleu, ê en jaune.

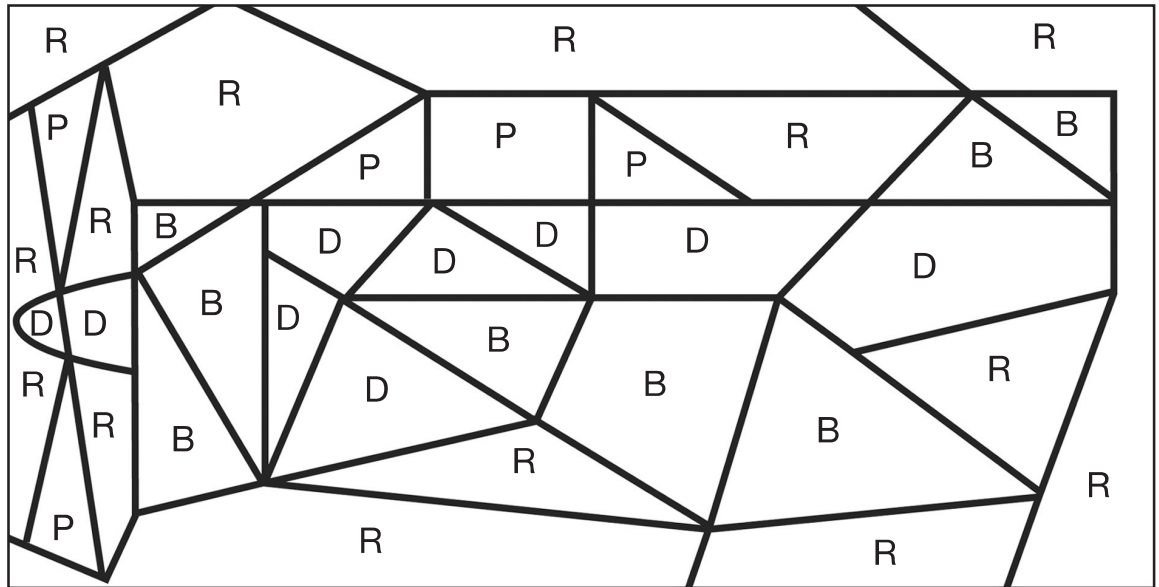


Colorie l en rouge, h en vert, k en bleu, b en jaune.

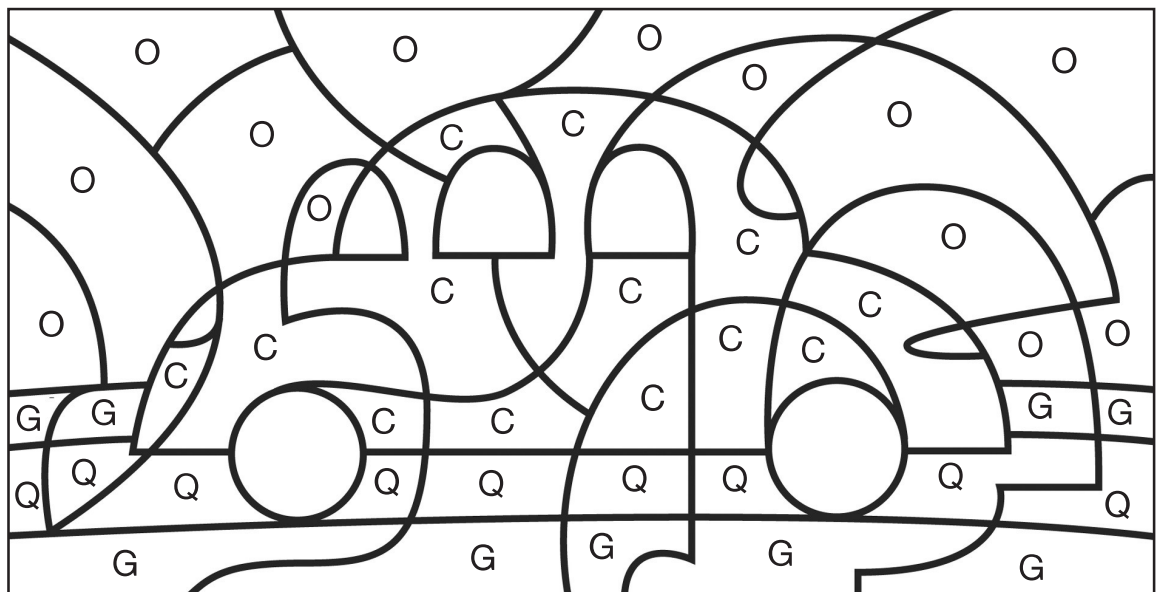




Colorie B en rouge, R en bleu, P en vert, D en jaune.

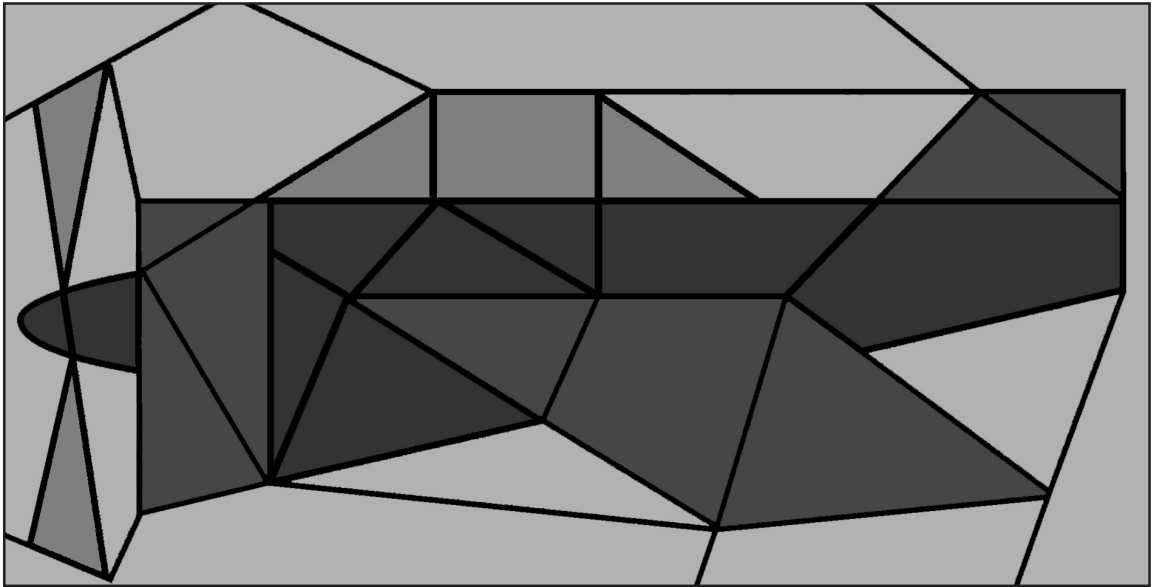


Colorie C en rouge, G en vert, O en bleu, Q en jaune.

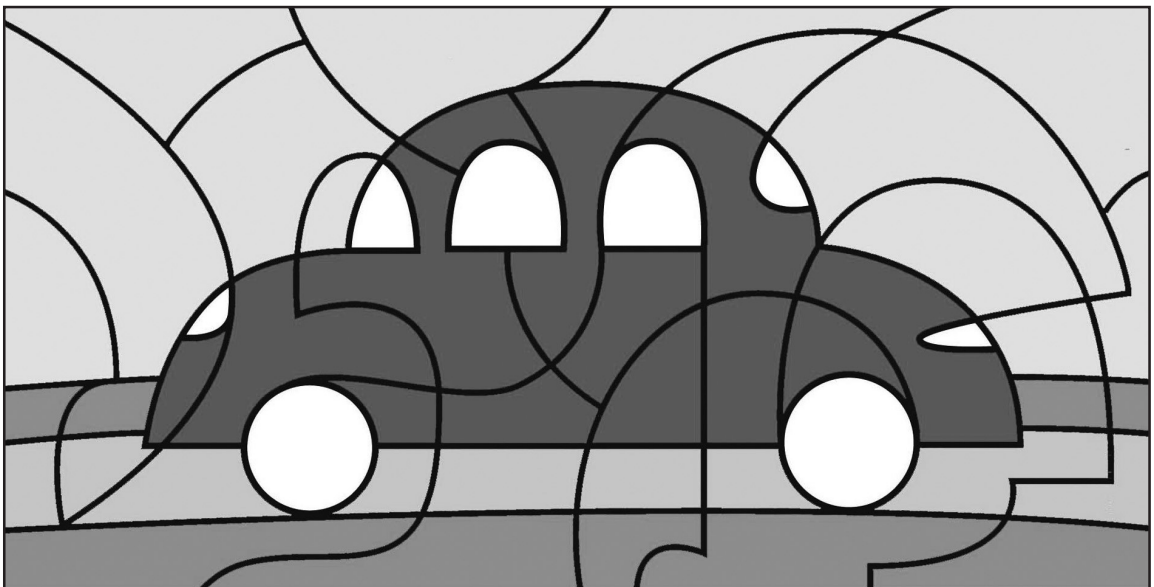




Colorie B en rouge, R en bleu, P en vert, D en jaune.



Colorie C en rouge, G en vert, O en bleu, Q en jaune.

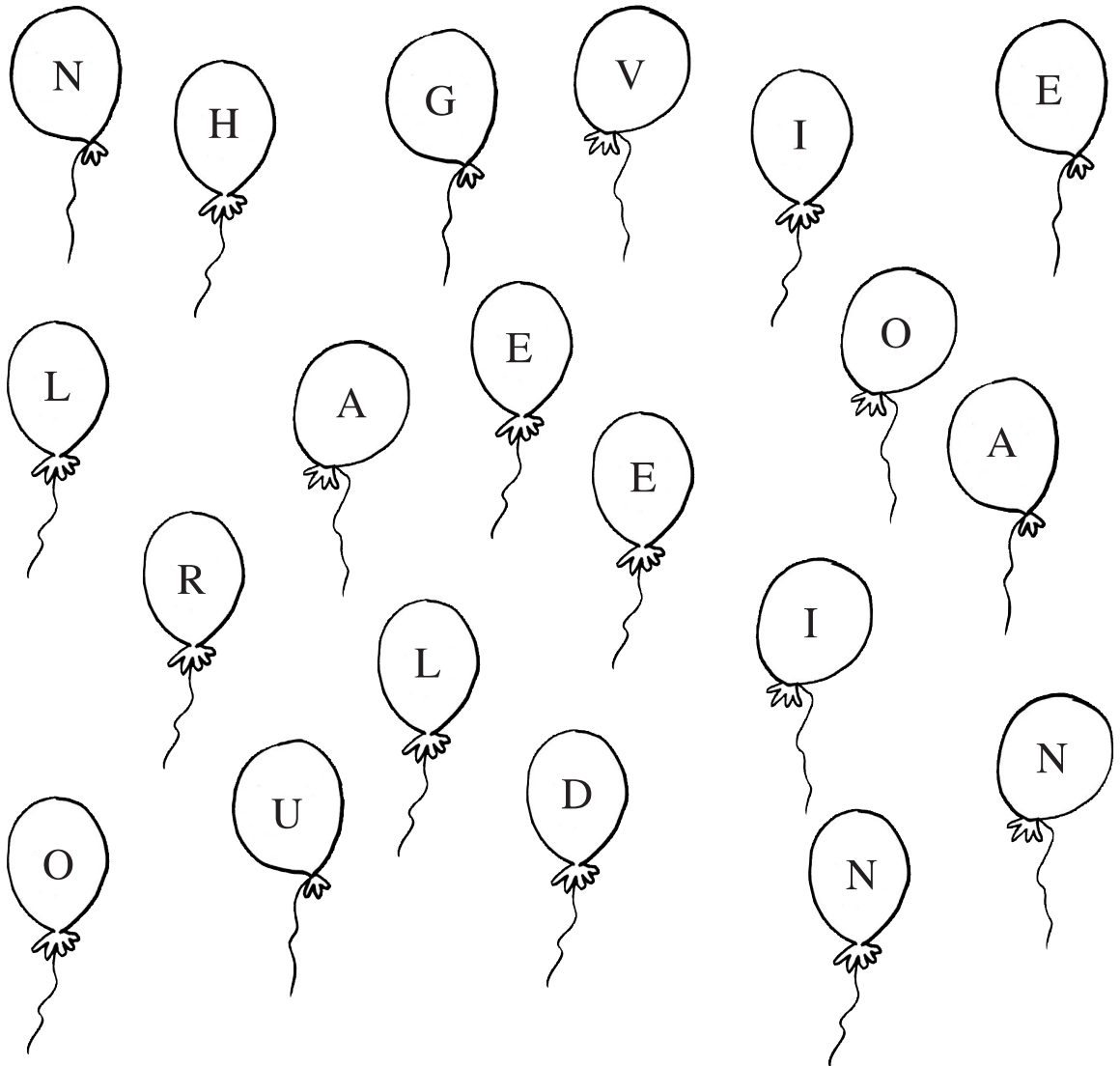




Colorie le nuage en bleu, l'avion en jaune, l'hirondelle en gris.

Colorie les lettres envolées de chaque mot avec sa couleur.

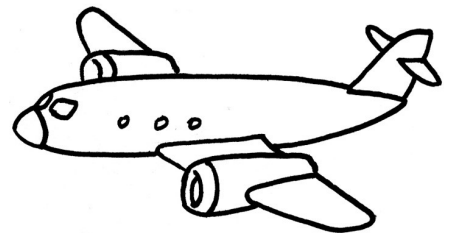
Attention, il existe plusieurs solutions.



NUAGE



HIRONDELLE



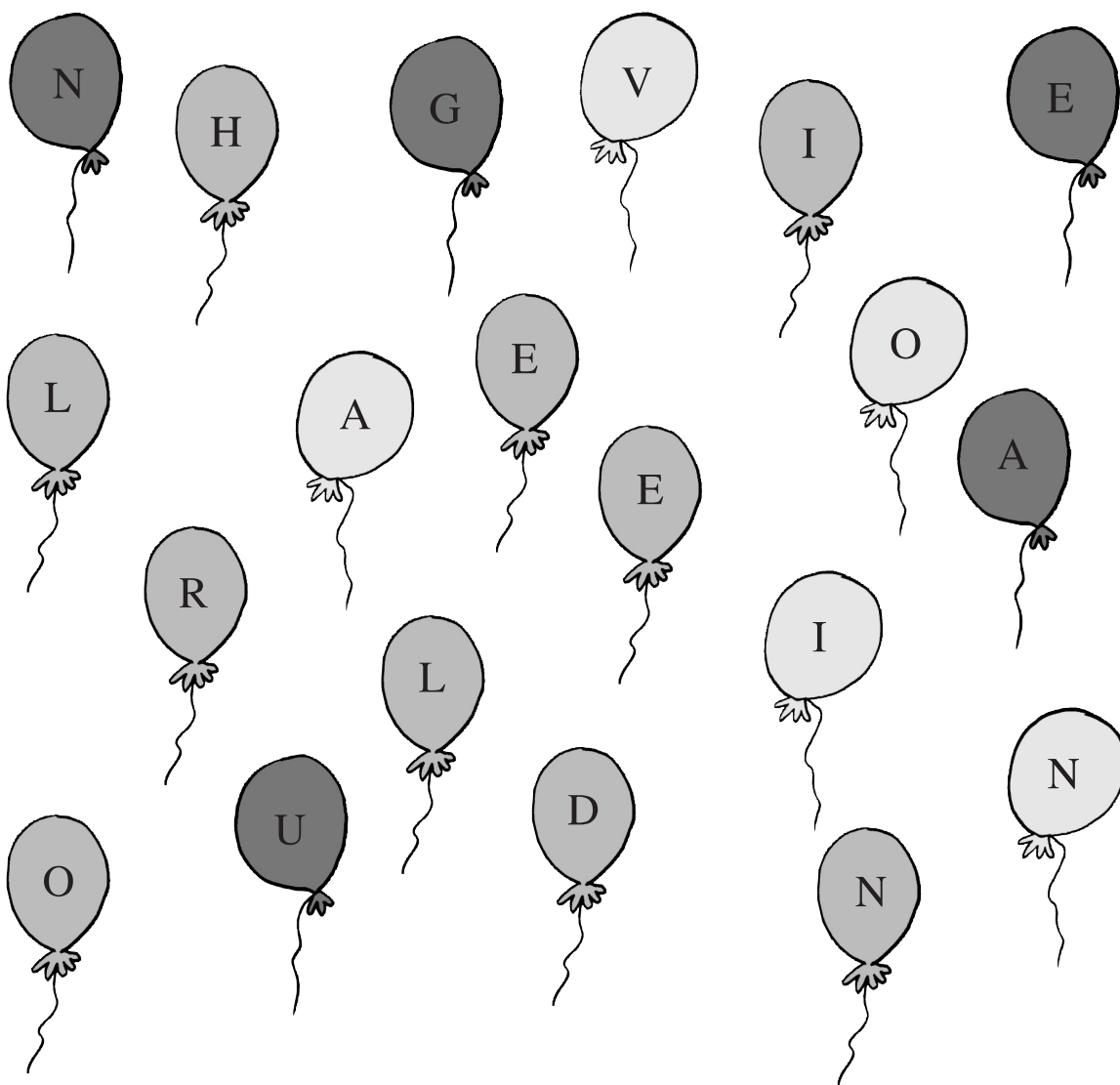
AVION



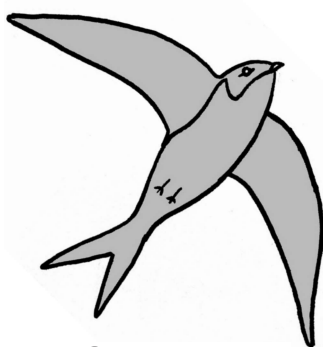
Colorie le nuage en bleu, l'avion en jaune, l'hirondelle en gris.

Colorie les lettres envolées de chaque mot avec sa couleur.

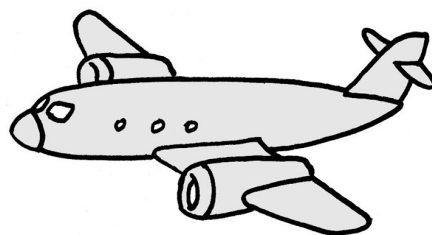
Attention, il existe plusieurs solutions.



NUAGE



HIRONDELLE



AVION