

Des jeux pour lire au CE1

Réf. : F2817

Patrick Bérat

Ludivine Oréal

Pierre Stinville

Illustrations : Clément Lefèvre

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 le 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	
Barre ou supprime	
Écris	
Relie ou joins	
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 le 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 : 14 CM → La fiche n°14 est un coloriage magique.

- | | |
|--------------------------|-----|
| - Coloriages magiques | CM |
| - Une lettre change tout | LCT |
| - Mots mêlés | MM |
| - D'un mot à l'autre | MAA |
| - Le mot mystère | MMY |
| - Le fouillis des mots | FM |
| - Juste ou faux | JF |

Compétences mises en œuvres	1 ^{er} niveau Début CE1 1 ^{er} trimestre 20 jeux 1 à 20	2 ^e niveau Mi CE1 2 ^e trimestre 20 jeux 21 à 40	3 ^e niveau Fin CE1 3 ^e trimestre 20 jeux 41 à 60
Reconnaître les unités distinctives composant les mots			
• déplacer des lettres • changer des lettres • transformer des mots par raccourcissement ou allongement	1 MMA 2 MMA 3 MMA 4 MMA 5 MMA	21 LCT 22 LCT 23 LCT 24 LCT 25 LCT 26 LCT 27 LCT 28 LCT 29 LCT 30 LCT	
• transformer des mots par inversions des syllabes	6 MMY 7 MMY 8 MMY 9 MMY 10 MMY		

déchiffrer des mots réguliers contenant des graphèmes complexes (ien, gn, ill...)	11 CM 12 CM 13 CM 14 CM 15 CM 16 CM 17 CM 18 CM 19 CM 20 CM		
Renforcer le répertoire des mots connus			
identifier les mots outils les plus fréquents			41 MM
- identifier les mots usuels des activités de la classe et du vocabulaire acquis dans le cadre d'autres enseignements : - la date (jours de la semaine et mois de l'année) - les noms d'exercices ou d'activités - le matériel scolaire - les noms des nombres et de figures géométriques connues - le vocabulaire des mesures		31 FM 32 FM 33 FM	42 MM 43 MM
Reconnaître les difficultés de l'analyse liées aux irrégularités de l'orthographe			
les lettres finales muettes		34 FM	44 MM 45 MM
les marques du genre des noms		35 CM 37 CM	46 JF 47 JF
- les marques du pluriel des noms « nt » du pluriel des verbes du 1^{er} groupe « nt » du pluriel des verbes fréquents		36 FM	48 JF 49 JF 50 JF 51 JF
Identifier des mots dans les domaines « découverte du monde », « éducation artistique » ou « littérature de jeunesse »			
des noms		38 FM 39 FM 40 FM	52 FM 53 FM 54 FM
des verbes			55 MM 56 MM 57 MM 58 MM
des adjectifs			59 MM 60 MM

II. FAMILLES DE JEUX ET NOTIONS DU PROGRAMME

- D'un mot à l'autre, MAA

- 1 MAA** Trouver un mot en changeant l'ordre des lettres d'un mot donné : les aliments
- 2 MAA** Trouver un mot en changeant l'ordre des lettres d'un mot donné : le corps
- 3 MAA** Trouver un mot en changeant l'ordre des lettres d'un mot donné : les animaux
- 4 MAA** Trouver un mot en changeant l'ordre des lettres d'un mot donné : les activités sportives
- 5 MAA** Trouver un mot en changeant l'ordre des lettres d'un mot donné : successions d'anagrammes

- Le mot mystère, MMY

- 6 MMY** Trouver et écrire des syllabes manquantes
- 7 MMY** Ordonner les syllabes d'un mot
- 8 MMY** Supprimer une syllabe d'un mot donné pour obtenir un nom
- 9 MMY** Reconstituer des mots à partir de syllabes données
- 10 MMY** Ordonner des syllabes pour reconstituer des mots

- Coloriages magiques, CM

- 11 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (1 son/2 lettres : ph, ch, sh)
- 12 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (g, gu, gn)
- 13 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (1 son/2 lettres : ou, oi, on)
- 14 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (1 son/2 lettres : ei, eu, en, an)
- 15 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (1 son/3 lettres : oin, ion, oui)
- 16 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (1 son/3 lettres : ier, ieu, ien)
- 17 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (euille, euil, ouil, ouille, eille)
- 18 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (1 son/1 lettre : y ; 1 son/2 lettres : il ; 1 son /3 lettres : ill)
- 19 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (1 son/3 lettres : ein, ien)
- 20 CM** Reconnaître les unités distinctives composant les mots : les graphèmes (1 son/3 lettres : ain, ian)
- 35 CM** Reconnaître les marques de genre et de nombre des noms
- 37 CM** Reconnaître les marques de genre et de nombre des noms

- Une lettre change tout, LCT

- 21 LCT** Changer une lettre pour former un autre mot sans modifier l'ordre des autres lettres
- 22 LCT** Ajouter une lettre à un mot pour former un autre mot
- 23 LCT** Supprimer une lettre d'un mot pour en former un autre.
Changer l'ordre des lettres si nécessaire

- 24 LCT** Changer une lettre d'un mot pour constituer un autre mot
- 25 LCT** Changer une lettre pour former un autre mot sans modifier l'ordre des autres lettres
- 26 LCT** Reconstituer des mots par suppression de lettres et remise en ordre
- 27 LCT** Composer des mots par ajout et suppression de lettres
- 28 LCT** Composer des mots par ajout et suppression de lettres
- 29 LCT** Composer des mots par ajout et suppression de lettres
- 30 LCT** Composer des mots par ajout et suppression de lettres

- Le fouillis des mots, FM

- 31 FM** Identifier des noms usuels dans des activités scolaires : le matériel
- 32 FM** Identifier des noms usuels dans des activités scolaires :
le vocabulaire mathématique, les nombres et les figures
- 33 FM** Identifier des noms usuels dans des activités scolaires :
le vocabulaire mathématique, les mesures
- 34 FM** Reconnaître les difficultés de l'analyse liées aux irrégularités de l'orthographe :
les finales muettes
- 36 FM** Reconnaître les difficultés de l'analyse liées aux irrégularités de l'orthographe :
« s » du pluriel des noms
- 38 FM** Identifier des noms usuels dans le domaine « découverte du monde » :
le corps humain
- 39 FM** Identifier des noms usuels dans le domaine « découverte du monde » :
le paysage
- 40 FM** Identifier des noms usuels dans le domaine « découverte du monde » :
l'habitation
- 52 FM** Identifier des noms usuels dans le domaine « découverte du monde » :
le temps qu'il fait
- 53 FM** Identifier des noms usuels dans des activités de loisirs
- 54 FM** Identifier des noms usuels dans le domaine « littérature de jeunesse » :
les contes

- Mots mêlés, MM

- 41 MM** Identifier les mots outils les plus fréquents
- 42 MM** Identifier des mots usuels des activités de la classe : la date
- 43 MM** Identifier des mots usuels des activités de la classe :
les noms d'exercices ou d'activités
- 44 MM** Reconnaître les difficultés de l'analyse liées aux irrégularités de l'orthographe :
les finales muettes d'adjectifs usuels
- 45 MM** Reconnaître les difficultés de l'analyse liées aux irrégularités de l'orthographe :
les finales muettes de noms usuels
- 55 MM** Identifier des verbes dans le domaine « découverte du monde » :
l'éducation à la santé
- 56 MM** Identifier des verbes dans le domaine « découverte du monde » :
les activités physiques et sportives
- 57 MM** Identifier des verbes dans le domaine « découverte du monde » :
les végétaux
- 58 MM** Identifier des verbes dans le domaine « littérature de jeunesse »

- 59 MM** Identifier des adjectifs usuels dans le domaine « littérature de jeunesse » :
les contes et légendes
- 60 MM** Identifier des adjectifs dans le domaine « découverte du monde » :
les cinq sens

- Juste ou faux, JF

- 46 JF** Reconnaître des difficultés particulières : les marques du genre
- 47 JF** Reconnaître des difficultés particulières : les marques du genre
- 48 JF** Reconnaître des difficultés particulières : les marques du pluriel des noms
- 49 JF** Reconnaître des difficultés particulières : les marques du pluriel des noms
- 50 JF** Reconnaître des difficultés particulières : « nt » du pluriel des verbes
du 1^{er} groupe
- 51 JF** Reconnaître des difficultés particulières : « nt » du pluriel des verbes être,
avoir, aller, faire, voir, pouvoir, dire, devoir



D'UN MOT À L'AUTRE

Trouver un mot en modifiant l'ordre des lettres d'un mot donné : les aliments



NIVEAU 1

Que mange-t-on chez les Gloutons aujourd'hui ?



Retrouve les noms des aliments sur la table.



Colorie-les.

Attention, sur la table
il y a des aliments à
ne pas colorier !

sapin

crues

trois

tapes

proies

face

gardienne

diras



2

D'UN MOT À L'AUTRE

Trouver un mot en modifiant l'ordre des lettres d'un mot donné : le corps



Retrouve et écris les mots en changeant la place des lettres dans les étiquettes ci-dessous.



Découpe les étiquettes et colle-les au bon endroit.



Colorie le personnage.



poli

mina

zen

bars

douce

tend

eloi

coupe

venter

3

D'UN MOT À L'AUTRE

Trouver un mot en modifiant l'ordre des lettres d'un mot donné : les animaux

NIVEAU 1

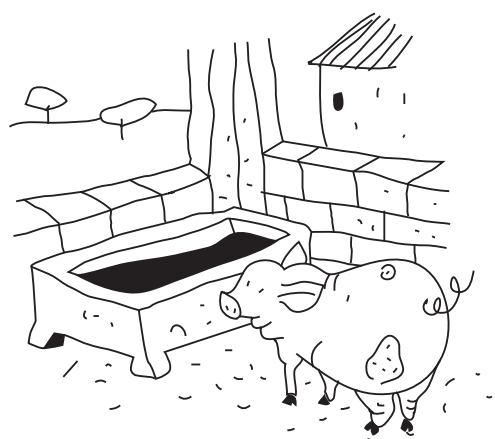
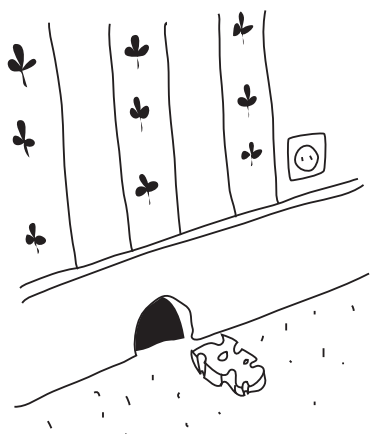
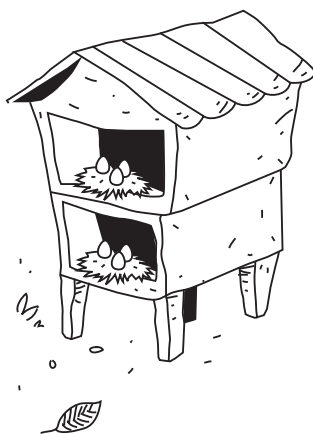
Les animaux de Léonard se sont échappés.



Retrouve et écris leurs noms.



Relie l'animal à l'endroit où il devrait être.

corps
.....niche
.....poisons
.....câpre
.....loupe
.....loin
.....star
.....signe
.....roussi
.....



D'UN MOT À L'AUTRE

Trouver un mot en modifiant l'ordre des lettres d'un mot donné : les activités sportives



Retrouve les 15 mots qui se rapportent à des activités sportives.

traîner
.....

ports
.....

label
.....

démaille
.....

range
.....

rives
.....

pouce
.....

sature
.....

linge
.....

ample
.....

volé
.....

amer
.....

buta
.....

saies
.....

troue
.....



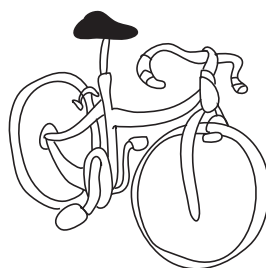
Écris 5 de ces mots à leur place sous les dessins à colorier.



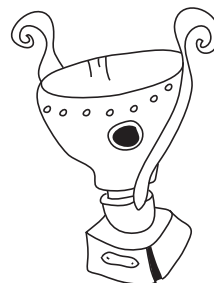
.....



.....



.....



.....



.....



D'UN MOT À L'AUTRE

Trouver un mot en modifiant l'ordre des lettres d'un mot donné : successions d'anagrammes



NIVEAU 1



Passe d'un mot à un autre en changeant l'ordre des lettres.



Aide-toi des explications.

Saper → → →

limes pour le bois	ensuite	déjeuner ou souper
--------------------	---------	--------------------

Amer → → →

pour faire avancer une barque	pour tirer, se défendre	petite étendue d'eau sur le sol
-------------------------------	-------------------------	---------------------------------

Rosit → → →

il est parti dehors	après deux	plats de viande
---------------------	------------	-----------------

Ripas → → →

comme les nombres 2, 4, 6...	demandas poliment	capitale de la France
------------------------------	-------------------	-----------------------

Suer → → →

abîmer quelque chose à force de s'en servir	voies pour circuler dans la ville	comme le renard
---	-----------------------------------	-----------------



LE MOT MYSTÈRE

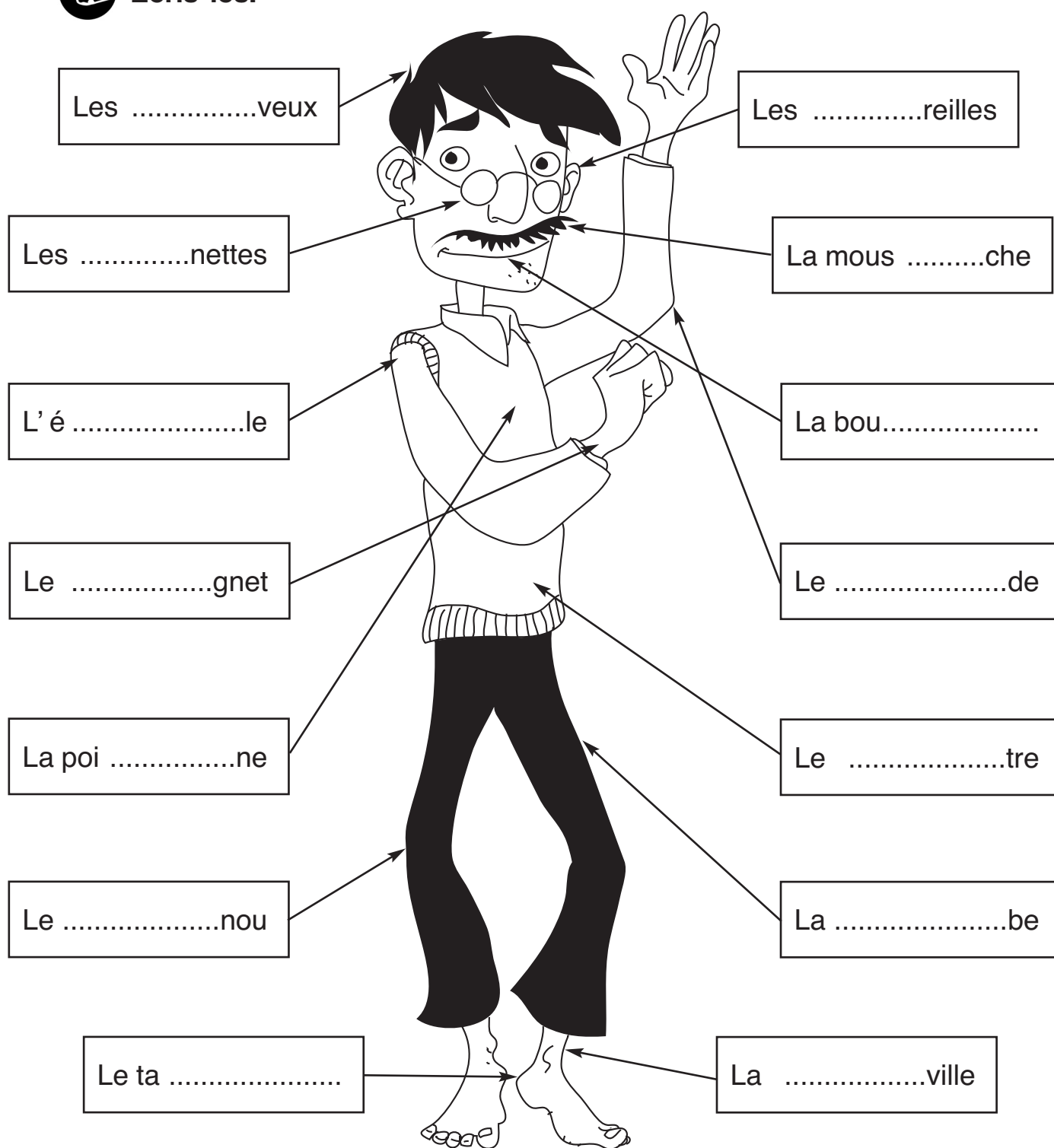
Trouver et écrire des syllabes manquantes



L'imprimeur a oublié certaines syllabes dans les mots.



Écris-les.



Colorie les différentes parties du bonhomme.