

Fiche inventaire : jeux de phonologie, lecture, écriture.

Voici un document de synthèse des ressources que j'ai trouvées sur le net ou récupérées en formation.

Les différentes sources utilisées sont les suivantes (parfois je les ai perdues ou ne les sais tout simplement pas. Si vous reconnaissez des idées de votre travail, n'hésitez pas à me le signaler) :

- Travail des enseignants de GS, CP, CE1 lors du stage « Enseignement de la lecture au CP », proposé par la circonscription de Chaumont, les 3 et 4 Novembre 2005.
- Site [A la petite école de Mélanie](#)

Jeux de discrimination visuelle (activité préparatoire) GS/CP

Jeux de kim : 5 objets sur la table ou dessins, en enlever ou ajouter lequel est-ce ?

Variante : montrer 5 dessins a memoriser et les redessiner

Le langage oral structure de notre langue (exercices structuraux s + v + c) et vocabulaire (diction et articulation

GS/CP - M. Chuchote, un enfant doit répéter aux autres ce qu'elle dit. Répéter le dernier mot de la phrase en articulant (« je sais faire des tours extraordinaires, du trapèze » ex avec mots contenant [tr]

CP/CE1 - Jeux du portrait structure interrogative : « est-ce un garçon ? » non ce n'est pas un garçon

CE1 - Type de phrases

M. A une marotte, il énonce des phrases affirmatives, la marotte dit la phrase a la forme négative (idem avec phrase interrogatives). Ex : M. : elle est gentille / Marotte : elle n'est pas gentille. Un enfant devra prendre la place de la marotte en imitant la structure

Jeux début d'année

Les mots de la classe a replacer au bon endroit (bureau, tableau)

Les couleurs au tableau «le tableau est jaune » (les enfants écrivent vrai ou faux sur l'ardoise)

Jeux sur les prénoms (à partir du CP)

- mots valises sur 2 prénoms (exploitation à faire en arts plastiques, mélanger 2 enfants et créer 1 enfant imaginaire)

- Verlan amir / irma

- Couper un prénom en syllabes, retrouver le prénom venir le montrer dans la liste ou mélanger les syllabes de 2 prénoms

- Assonances : le ballon pour Gaston, le chocolat pour Hana ,.....inversement , inventer un prénom a partir d'un objet

- M. Décompose un prénom en son, les enfants doivent retrouver ce prénom

- Une syllabe ou une lettre en trop dans un prénom, chercher l'erreur

- Trouver tous le prénom contenant tel ou tel son, commençant par telle lettre ...

- Associer les 2 écritures scriptes cursives

- Distribuer les étiquettes prénoms de façon aléatoire aux enfants, un enfant appelle un prénom, l'enfant qui l'a vient l'afficher au tableau

-Trouver la syllabe commune a 2 prénoms

- Dire un prénom, venir le montrer dans la liste affichée au tableau

- Epeler un prénom et retrouver lequel est-ce

- Classer les étiquettes filles/garçons

- Chercher l'intrus (prénoms de filles sauf 1)

- Prénoms écrits ou oraux commandent un mouvement du corps : Etiquette Younes (on lève le bras)

- Le tirage au sort : 2 boites étiquettes 1 prénom et 1 dessin objet à gagner. Tirer une étiquette dans chaque boite.

Ecrire au tableau le message ex : Younes a gagné (ou →) un Les enfants peuvent écrire le message au tableau (pour ne pas oublier qui a gagné quoi). Variante : un enfant sort, on tire les étiquettes. Il doit lire le message en revenant

Le phonème

• Jeux de discrimination auditive - activités préparatoires *GS/CP :

- Identification de bruits (objets , animaux ,...) / Imitation de bruits : vent , instruments de musique, animaux...
- Appareil phonatoire : bruits de bouche , parler fort, doucement, grave, aigu , formule magique , observer le mouvement de ses lèvres
- Sons musicaux : reproduire un son, reproduire et coder un rythme , différencier 2 sons

• Jeux oraux sur les phonèmes - activités préparatoires (niveau conseillé/activités) :

*GS/CP :

- Retrouve les phonèmes communs dans des mots (bateau biberon)
- Exercice inverse , pourquoi a t-on mis ces images ensemble (quel est le son commun)
- Trier des dessins j'entends / j'entends pas
- Donner des mots où l'on entend
- Chercher la rime, l'assonance
- Paires minimales : changer le son de consonnes ou voyelles bo, bu , ...
- Retrouver le son oublié (le roi habite dans un cha ...eau)
- Jouer sur les paires minimales je me lave, je prends mon pain (bain)
- Décomposer un mot en son (à l'aide de jetons) , localiser un son
- M. décompose un mot en son , les enfants doivent retrouver ce mot
- Pareil ou pas pareil : lever le bras si on entend la même chose
- vers / faire (jouer sur opposition v/ f , d/ t , p/ b)
- Corbillon je mets des mots contenant le son
- maison des sons (découper images dans magazines contenant le son)
- Fragmentation de la chaîne sonore au niveau du mot : permutation : [mar] / [ram] - addition/ suppression : [ky] / [kly] cou / clou - commutation : [tyr] / [kyr] tour / court
- La bataille des sons : 2 équipes . Tirer un carton phonème : chacun son tour, un enfant de chaque équipe doit donner un mot contenant le son (un point par mot trouvé)
- Je pars en voyage, j'apporte... Pour les plus grands, on augmente le niveau de difficulté ! Le meneur choisit ce qu'il apporte en voyage et décide en même temps ce qu' il apportera ou non en choisissant une contrainte. Par exemple : Je pars en voyage, j'apporte des lunettes (mon critère étant que j'accepterai tous les mots commençant par le son [l] ou la lettre L)

* CP :

- La lettre qui change le mot : proposer carton avec lettres c, f, h, m, p, r mot au tableau « roule » un enfant vient avec son carton (ex b) et doit lire le mot changé (boule) variantes : donner la définition du mot l'enfant qui a la bonne lettre vient au tableau « elle picore c'est la » poule...
- La boîte à sons : Piocher un son et trouver des mots commençant par celui-ci, proposer une écriture de ces mots puis les recopier ou selon le niveau, les écrire seul. Inventer des phrases à partir des mots trouvés. Les recopier ou les écrire.

* CP-CE1 :

- Sac à son (am – p – ou – l – e)
- Chasse aux sons : dans le texte, dans les affichages

• Activités à l'oral et à l'écrit (compétence => activité) :

- Analyser et segmenter des mots en phonèmes (repérage, dénombrement) => J'écoute et je compte les sons - J'entoure les lettres qui correspondent à chaque son
- Localiser un phonème dans un mot => Je trouve le son ... et j'entoure les lettres qui correspondent à ce son - Je situe le son dans le mot (début, milieu, fin)
- Identifier un phonème dans des mots => J'entoure le mot si j'entends le son - J'entoure le dessin si j'entends le son - Je joue à la chasse aux mots, à pigeon vole
- Chercher dans un référent des mots ayant un phonème donné => J'écris des mots dans lesquels j'entends le son
- Etablir une correspondance entre phonèmes et graphèmes => Je complète les mots avec l'écriture correcte du son - Je trouve le son commun ... et j'entoure les lettres qui correspondent à ce son - Je relie les mots ayant un phonème commun - Je cherche un phonème connu dans un mot inconnu - Je trouve les mots écrits dans lesquels j'entends le son ... et je les classe - Je classe les mots - J'écris les différentes graphies du phonème
- Recomposer des mots à partir de phonèmes (synthèse grapho-phonétique) => Je retrouve les mots à partir des sons dictés et je les écris
- Transformer des mots en manipulant des phonèmes (allongement, raccourcissement, substitution) => J'ajoute un son au mot, je trouve un autre mot - Je retire un son au mot, je trouve un autre mot - Je change un son dans le mot, je trouve un autre mot - J'invente des mots
- Réaliser des manipulations sur les phonèmes => Je fais des chaînes en substituant un son : balle, sale, sac, bac, bouc... - Je corrige les mots tordus - Je fusionne avec un délai (mise en mémoire) - Je produis des rimes et des assonances

La lettre

• Activités à l'oral et à l'écrit (compétence => activité) :

- Différencier la lettre du nombre ou d'autres « signes » => J'entoure, je colorie les lettres
- Identifier des lettres parmi d'autres lettres (même graphie) => J'entoure la lettre modèle - J'entoure la lettre dictée par le maître - Je nomme les lettres
- Reconnaître les différentes graphies de la lettre => J'entoure la lettre - Je relie les différentes graphies de la lettre
- Ecrire les lettres => Je représente la lettre avec mon corps, dans l'espace, sur différents plans (horizontal, vertical)
- Identifier des lettres dans des mots => Je compte le nombre de lettres du mot - Je colorie la lettre ... dans les mots

La syllabe

• Activités à l'oral et à l'écrit (compétence => activité) :

- Différencier la lettre du nombre ou d'autres « signes » => J'entoure, je colorie les lettres
- Identifier des lettres parmi d'autres lettres (même graphie) => J'entoure la lettre modèle - J'entoure la lettre dictée par le maître - Je nomme les lettres
- Reconnaître les différentes graphies de la lettre => J'entoure la lettre - Je relie les différentes graphies de la lettre
- Ecrire les lettres => Je représente la lettre avec mon corps, dans l'espace, sur différents plans (horizontal, vertical)
- Identifier des lettres dans des mots => Je compte le nombre de lettres du mot - Je colorie la lettre ... dans les mots

Le mot

• Jeux oraux - activités préparatoires (niveau conseillé/activités) :

*GS/CP :

- Ordre des mots: répéter une suite de mots oralement dans l'ordre
- Repérer la place d'un mot dans la phrase
- Certains mots commandent les mouvements des élèves dès qu'ils sont prononcés dans une phrase, les élèves lèvent le bras, une jambe,....

• Jeux écrits (niveau conseillé/activités) :

*CP :

- Sac à lettres (h - c - i - e - n) mot à reconstituer (chien) aide : dessin , devinettes
- Kim au mot (possibilité mot contenant un phonème) au tableau, barrer le nom du mot que tu n'as pas vu dans la liste
- Dessiner le mot écrit au tableau
- Jeux des définitions : plusieurs mots affichés, 1 élève donne la définition d'un mot sans le nommer, les autres devinent le mot concerné et l'écrivent .
- Jeu du photographe (M. écrit un mot, l'efface, les élèves écrivent le plus rapidement possible)

* CP/CE1 :

- Le mot dans le dos L'enseignant choisit un élève qui vient s'asseoir à l'avant, dos au tableau. L'enseignant écrit un mot au tableau que l'enfant doit deviner à l'aide des indices des autres élèves. Ça peut être les mots de la semaine, des mots en relation avec la leçon donnée.
- Le plus de mots : boîtes voyelles , boîtes consonnes - tirer 6 lettres, constituer le plus de mots possibles.
- Chercher le plus rapidement possible un mot dans le texte (ce1 dire sa nature grammaticale)
- Donner la définition d'un mot et le chercher dans le texte le mot qui vient après/avant
- Chercher les mots de la même famille.
- Ecrire des phrases avec un mot proposé au tableau.
- Ecrire le deuxième ou le troisième mot de la première phrase.

Le mot - suite

• Activités à l'oral et à l'écrit (**compétence => activité**) :

- Reconnaître un mot parmi d'autres ayant des indices visuels proches (image orthographique proche) => J'entoure le mot identique au modèle - Je barre le mot intrus dans chaque liste - Je reconnais le mot dicté dans une liste
- Identifier des mots par la voie directe pour les mots fréquents (utilisation de la forme orthographique mémorisée) ou par la voie indirecte pour les mots nouveaux (déchiffrage) => Je relie chaque mot à son dessin - J'entoure le mot qui correspond au dessin - Je dessine ce qui est écrit - J'associe les bons mots aux bons dessins - Je retrouve les mots mêlés - Je retrouve un mot parmi d'autres et je l'écris
- Reconnaître un mot par des indices visuels (image orthographique) => J'écris chaque mot dans sa boîte - Je reconnais les mots et je les écris - Je réalise une copie active - J'identifie les mots écrits, tâchés
- Déchiffrer un mot régulier nouveau en prenant appui sur des mots familiers => J'entoure un mot « court » dans un mot « long » (journée)
- Proposer une écriture possible et phonétiquement correcte => Je propose une écriture pour chaque mot
- Reconnaître des familles de mots selon leur sens => Je relie les mots de la même famille
- Connaître l'alphabet et s'y repérer => Je range les mots dans l'ordre alphabétique
- Identifier instantanément un mot classé parmi les 50 mots les plus fréquents => Je travaille sur les petits mots
- Compléter des mots avec une ou des lettres manquantes => Je complète les mots avec la lettre manquante
- Recomposer des mots à partir de lettres en désordre => J'assemble des lettres pour fabriquer des mots
- Repérer des similitudes entre deux mots en mettant en relation oral et écrit => Je joue avec des anagrammes simples : poule, loupe ; niche, chien...

La phrase

• Jeux oraux - activités préparatoires (niveau conseillé/activités) :

*GS/CP :

- Répéter en criant une phrase chuchotée et inversement
- « telephone arabe »
- Jeu d'intonation (tristesse, joie, pleurs,...)
- La phrase exacte : retrouver à l'oral la phrase modèle parmi plusieurs propositions (ajout , suppression ,...) .
- « marcher » la phrase, id. avec un ballon (1 passe par mot) ou tracer autant de traits que de mots ou pâte à modeler (une boule par mot)
- Fragmentation de la chaîne sonore : permutation : il jouera demain / demain, il jouera - addition/ suppression : Le ballon/ le gros ballon - commutation : mon crayon / ton crayon
- E. P. S : 4 clochettes avec 4 sons différents et 4 foulards - 4 moutons ont les yeux bandés , ils doivent retrouver leur berger en reconnaissant le son de leur clochette - 4 clochettes ou instrument ou lettres commandent un mouvement.

• Jeux écrits (niveau conseillé/activités) :

*CP :

- Phrase ou non phrase ? Phrases écrites au tableau. ex « Rouge souriceau est »
- Phrase à découper : lecoqpicoredanslacour (ici etude phoneme k)
- Choisir le bon mot (mot outil) ex le chat est (sur /dans) la chaise, le bon article un ou une, le ou la à placer devant le mot écrit au tableau.
- Remettre les mots de la phrase en ordre
- Mot en trop dans la phrase (l'enfant l'écrit sur l'ardoise)
- Phrase a trou (écris le mot qui manque)

La phrase - suite.

- **Jeux écrits (niveau conseillé/activités) :**

- ***CP/CE1 :**

- vrai / faux: lire ou écrire une phrase , écrire sur l'ardoise vrai ou faux

- **Activités à l'oral et à l'écrit (compétence => activité) :**

- Dégager la signification d'une illustration (identifier les éléments et percevoir la situation suggérée) => J'entoure le dessin qui correspond à la phrase

- Montrer qu'on a dégagé le thème d'une phrase lue (de qui, de quoi parle la phrase) => Je dessine ce qui est écrit

- Reconnaître une phrase et ses caractéristiques => J'ajoute la ponctuation - Je barre les phrases incorrectes - Je barre les phrases qui n'ont pas de sens - Je reconnais les phrases négatives, interrogatives - Je reconnais une phrase au singulier, au pluriel

- Segmenter une phrase en mots => Je sépare les mots et j'écris la phrase - Je souligne la phrase écrite correctement

- Etablir l'articulation entre mots écrits et unités correspondantes de la chaîne orale => J'entoure les mots demandés

- Recomposer des phrases => Je recompose une phrase à partir de mots en désordre - Je recompose une phrase à partir de groupes de mots en désordre - J'écris une phrase en choisissant des mots - J'écris une phrase avec tous les mots donnés - Avec des mots proposés, j'écris le plus de phrases possibles

- Repérer le mot intrus dans un groupe de mots ou dans une phrase => Je barre le mot en trop

- Relier pour faire des phrases => Je relie le début et la fin d'une phrase parmi plusieurs possibles

- Compléter une phrase à trous => Je complète la phrase avec le mot qui manque

- Reconstituer le début ou la fin d'une phrase => J'écris le début de la phrase - J'écris la fin de la phrase

- Montrer qu'on a retrouvé des informations explicites d'un écrit en répondant par vrai ou faux à des questions précises => Je relie chaque phrase à vrai ou faux - J'écris vrai ou faux

- Montrer qu'on a retrouvé les informations explicites lues en choisissant la proposition correcte parmi plusieurs => Je coche la bonne réponse

- Montrer qu'on a retrouvé les informations contenues dans un écrit en répondant à des questions par des phrases => Je réponds à chaque question par une phrase

- Identifier et caractériser physiquement et moralement les personnages d'un récit => J'entoure les mots qui montrent que...

- Identifier un personnage ou un objet quels que soient les procédés utilisés pour le désigner => J'entoure les mots ou groupes de mots qui désignent...

Le texte

- **Activités diverses (niveau conseillé/activités) :**

- * **Mi CP/CE1**

- Texte en 3 morceaux. Cacher les morceaux n° 2. Les enfants lisent parties 1 et 3 silencieusement et essayent de deviner le passage qui manque.

- Texte en tranches : texte coupé en morceaux. Chaque morceau est distribué à un groupe (lecture silencieuse) le groupe qui a le début du texte lit à haute voix, le groupe qui a la suite doit lire la suite...

- Questions sur le texte après lecture

- Remettre morceaux du texte en ordre au tableau.

- A chacun sa bulle (bande dessinée ou dialogue) au tableau.

- Associer image/ texte

Le texte - suite

- **Activités à l'oral et à l'écrit (compétence => activité) :**
 - Repérer les codes de l'écrit => Je colorie la ponctuation, les connecteurs, les marqueurs du temps, les substituts
 - Reconnaître l'organisation d'un texte (début, fin, paragraphes, phrases...)
 - Montrer qu'on a compris le sens d'un texte => J'entoure le dessin qui correspond au texte - Je dessine ce qui est écrit - Je complète le dessin - Je trouve les erreurs dans le dessin - Je trouve le dessin qui raconte la fin de l'histoire - Je trouve un indice dans le texte - Je retrouve le titre du texte - Je choisis le bon résumé - Je complète la partie du texte qui manque, par une illustration, par la dictée à l'adulte, seul - J'imagine le début ou la fin du texte - Je choisis une suite possible au texte - Je remplis un QCM - Je sépare deux histoires mêlées
 - Dégager la signification d'une illustration => Je légende une illustration - Je complète les bulles d'une bande dessinée
 - Ordonner les fragments d'un texte pour en restituer la chronologie => Je range les phrases dans l'ordre de l'histoire
 - Mobiliser ses connaissances => J'analyse et je classe des textes de différente nature

Jeux sur l'alphabet

- CP :
 - Discri visuelle : voir vite : montrer rapidement une lettre en script, la reproduire en cursif, montrer 5 lettres , les mémoriser et les écrire le plus rapidement possible sur l'ardoise.
 - Algorithmes de lettres
 - Mistigris 4 jeux de cartes (4 portions de l'alphabet) chaque jeu a les lettres dans les 4 écritures + une carte mistigri. Appairer les lettres
- CE1:
 - Bataille des lettres en respectant l'ordre alphabétique (A vaut la plus faible A = 1, Z =26)
 - Une lettre ou un mot écrit peuvent également commander un mouvement

Message écrit lire pour agir

- Un objet caché ou le dessin d'un objet , un enfant sort, écrire au tableau : la voiture est sous l'armoire. Il doit lire la cachette et trouver l'objet.
- Que peut -on faire avec ? On écrit tout ce qu'on peut faire avec un objet (ex : un stylo) noter les propositions au tableau
- Un plan itinéraire au tableau : étiquettes phrases avec consignes (va du château à la maison ...)
- Jeu de piste