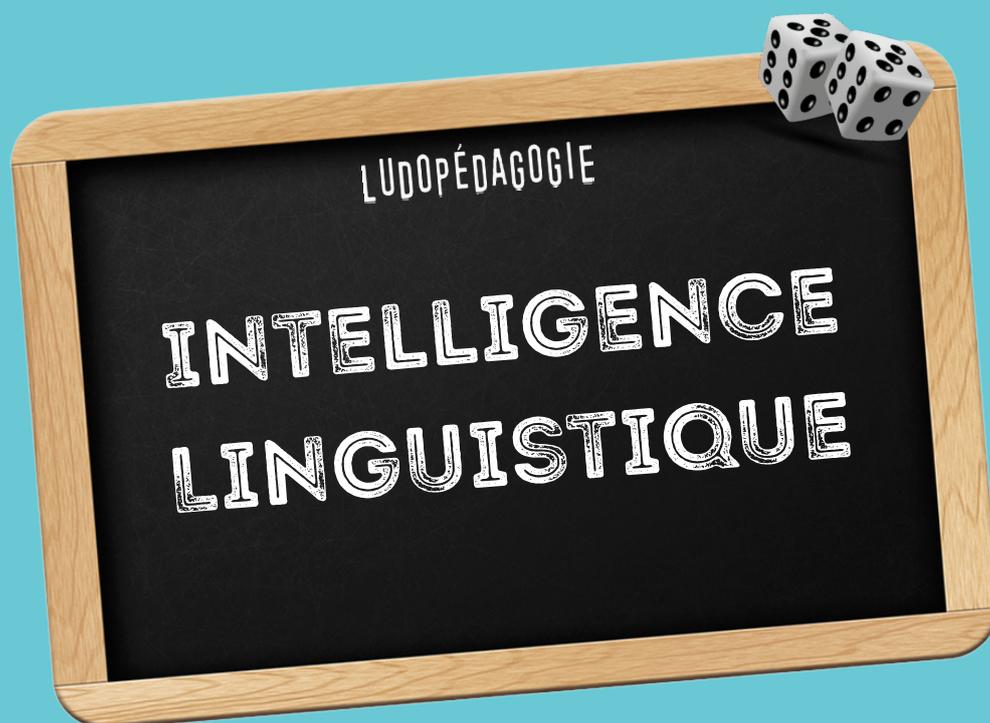


Brochure ludopédagogique

Renaud Keymeulen & Aurélie Berger



Centres Ludopédagogiques Des Talents (CLDT)



Plus d'infos sur nos activités ? kmim.eu & ludopedagogie.be



KMIM



CLDT
Ludopédagogie



Une initiative de KMIM Asbl,
Centre de formation en pédagogie, ludopédagogie et intelligences multiples

Rejoignez-vous sur : Facebook : <https://www.facebook.com/centresludopedagogiques/>

En partenariat avec :

HE2B
IESSID

La HE2B - IESSID
pour sa logistique
et son cadre
scientifique et
ludopédagogique

 **éditions**
érasme

Les éditions
Erasmus-Averbode
pour l'utilisation du
logo de la ligue des
talents



Le Festival Out of
the books qui
partage les
mêmes valeurs
sociales et
éducatives et qui
nous aide à diffuser
notre projet

La Haute-École Bruxelles Brabant (HE2B) et plus spécifiquement son baccalauréat de spécialisation en sciences et techniques du jeu proposent, pour les enseignants et les parents, des parcours ludopédagogiques ayant pour objectif le développement, de façon ludique, des compétences des enfants.

Créés par Aurélie Berger et Renaud Keymeulen, ces parcours ont été élaborés dans le cadre de l'installation d'un centre ludopédagogique des talents au sein de l'école fondamentale de l'institut fondamental Saint Joseph à Carlsbourg.

Afin d'aider les enseignants de cette école à organiser des séances de jeux à visée pédagogique, un processus spécifique a été mis en place pour favoriser l'autonomie des enfants. En premier lieu, nous proposons une identification des jeux éducatifs, des jeux de société et du matériel Montessori. Le choix de ceux-ci est fait en fonction des programmes scolaires et des référentiels de compétences. L'outil est donc sélectionné en fonction de sa thématique, des savoir-faire qu'il développe ou des compétences qu'il exerce grâce à sa mécanique ludique.

En fonction de ces caractéristiques, les jeux ont été classés en s'appuyant sur les intelligences multiples d'Howard Gardner.

- | | |
|----------------------------|-----------------------|
| • jeux linguistiques | • jeux naturalistes |
| • jeux logicomathématiques | • jeux musicaux |
| • jeux interpersonnels | • jeux visuospatiaux |
| • jeux intrapersonnels | • jeux kinesthésiques |

Cette logique d'identification a pour but de faciliter la sélection et le rangement d'un jeu par l'éducateur ou le joueur.

Un parcours ludopédagogique est une suite de jeux mis dans un ordre précis. Cela aide les joueurs à déterminer le jeu qu'ils devront choisir par la suite s'ils veulent poursuivre le développement de la compétence visée. Le parcours est présenté à l'aide d'un "schéma en plan de métro" (tubbing) afin de fournir une vue d'ensemble aux joueurs. Dans les centres ludopédagogiques, lorsqu'un enseignant travaille avec sa classe, il peut afficher le ou les parcours utilisés afin d'aider l'enfant à identifier le jeu qui serait le plus approprié pour la suite de l'activité.

Voici plusieurs compétences que nous proposons de développer au sein de parcours ludopédagogiques :

- Développer son vocabulaire
- Développer son orthographe
- Discours narratif
- Parcours matériel Montessori & jeux de manipulation : découverte de l'écriture/lecture
- Parcours matériel Montessori & jeux de manipulation : découverte des nombres
- Les opérations de base
- Développer sa logique
- Se reconnaître dans ses émotions et celles des autres - empathie
- La coopération/collaboration
- Le respect de la règle
- Développer son sens du rythme
- Développer son adresse
- Découverte de la nature
- Développer sa discrimination visuelle et l'association
- Visualisation en deux et trois dimensions
- Le dessin, la schématisation
- Saisir, traiter, utiliser et communiquer l'information
- Analyser et comprendre un message
- Développer la mémoire
- et d'autres dans un futur proche ou plus lointain...

Dans chacune de nos brochures, nous avons regroupé trois ou quatre parcours qui visent à développer l'une ou l'autre compétence scolaire. Les jeux ou le matériel utilisés se trouvent aisément dans le commerce ou en ludothèque.

Cette brochure propose quatre parcours :

- Développer son orthographe
- Développer son vocabulaire
- Le discours narratif
- Montessori : apprentissage lecture / écriture

Dans le futur, des parcours ludopédagogiques seront créés pour l'enseignement secondaire. En effet, l'Institut Ilon Saint-Jacques de Namur, l'Institut du Sacré-Cœur de Barvaux ainsi que l'Institut de la Providence de Champion ont décidé de mettre en place un centre ludopédagogique des talents à destination de la communauté éducative.

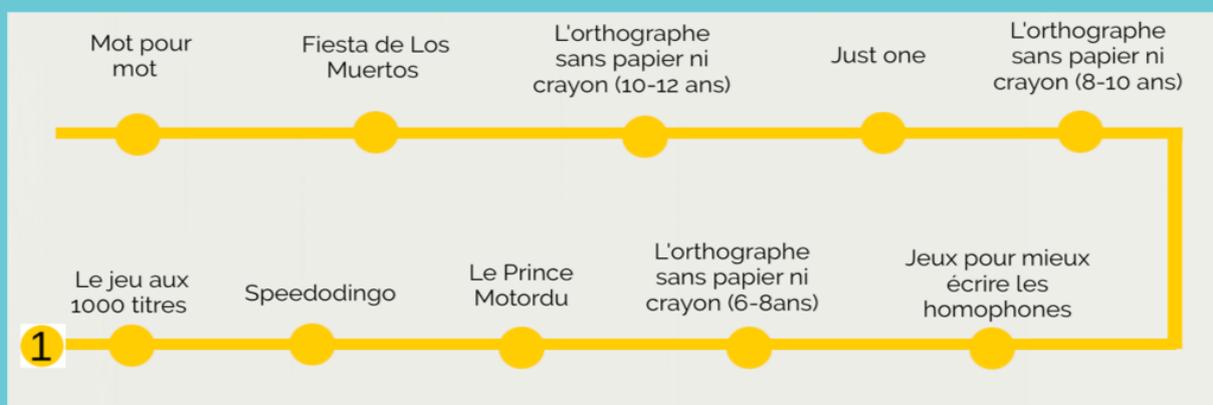
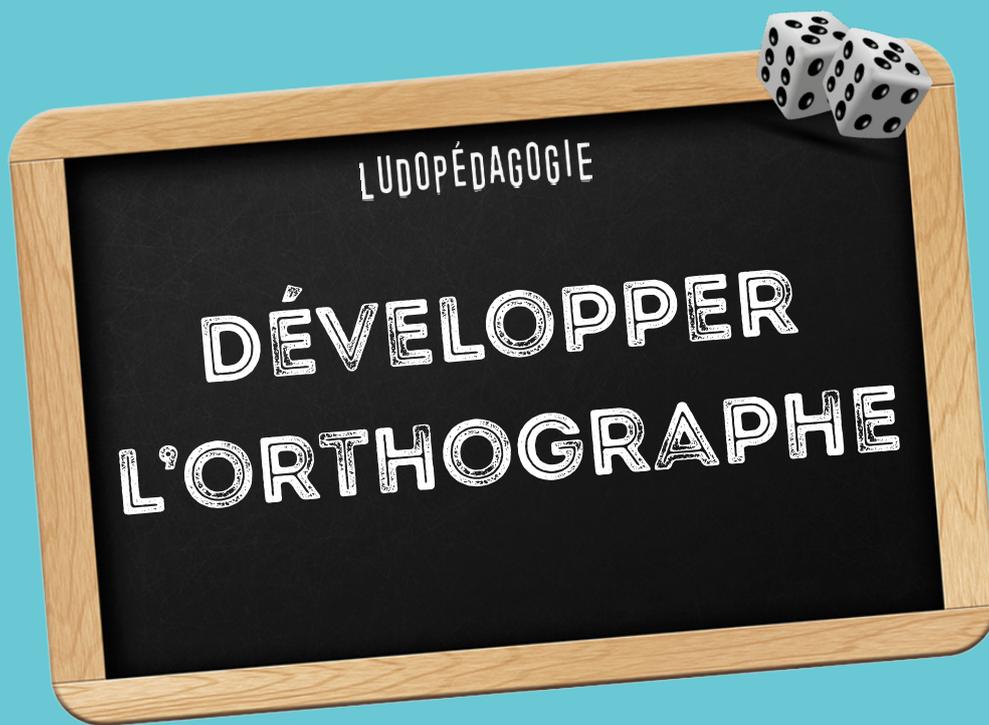
Nous vous proposons d'autres ressources :



Keymeulen R., Massin C., Van Langendonck M., Motivez les enfants par le jeu, De Boeck Supérieur, 2019, Bruxelles.



Site internet : www.ludopedagogie.be



Le jeu aux mille titres Masculin/féminin

Oya

De 2 à 8 joueurs

Le jeu aux mille titres est un jeu mettant en scène des couples de personnages à travers un plateau illustré de petits détails. Le but est de retrouver les paires retournées sur le plateau, en oralisant à chaque fois là où ils se trouvent.

C'est donc un jeu d'imagination et de mémoire.



Intérêts didactiques

Grâce à un plateau magnifiquement illustré, vous pourrez aborder le masculin et le féminin du nom grâce à des tuiles « métier » utilisées comme un memory, ou tout simplement découvrir les différents métiers.

Dans un premier temps, ce jeu permet de prendre conscience qu'il existe deux genres dans les noms : le féminin et le masculin. On n'apprend pas officiellement à retenir l'orthographe des mots, mais cette étape est nécessaire dans l'apprentissage.

Progression proposée

- Faire observer les tuiles aux enfants. Si certains peuvent lire les noms écrits en dessous, ils le peuvent. On fait émerger les différences : ce sont des personnages, ils exercent un métier, leur métier est écrit en dessous de la tuile, l'orthographe est différente quand c'est un homme ou une femme, etc.
- Disposer les tuiles retournées sur les emplacements du plateau. Quand un enfant retourne une tuile, il doit oraliser le personnage sur celle-ci et la situer sur le plateau. Cela permet de mieux se rappeler le lieu où elle se trouve. Si l'élève est déjà lecteur, il lit la tuile et dit si elle correspond à un garçon (masculin) ou une fille (féminin). S'il ne l'est pas, le professeur le lit. Évidemment, les dessins vont beaucoup aider, ce n'est pas grave. Il faudra progressivement s'en détacher et augmenter la difficulté.
- Quand l'élève maîtrise la notion des deux genres, et toujours en guise d'exercices, nous vous conseillons d'adapter la règle du jeu : quand l'enfant retourne un personnage, il doit donner un objet lié à son métier et dire si celui-ci est masculin ou féminin.

Certains personnages sont écrits au pluriel (les clowns). Si vous le désirez, n'hésitez pas à déjà expliquer brièvement la marque du pluriel, certains enfants retiendront cette notion pour la suite. Cachez un personnage et demandez à l'enfant comment l'appelle-t-on quand il est tout seul. Si celui-ci ne donne pas le déterminant « un/une » « le/la », donnez-lui un exemple « On dit une fleur, un camion. Comment dit-on pour le mot clown ? »

Speedodingo

Coktail Games

De 2 à 4 joueurs



Le jeu Speedodingo propose de nombreuses façons de jouer :

- Jeu du loto : on joue ici avec les cartes images sans la graphie du mot. Chaque joueur place huit cartes devant lui. Le joueur tire une lettre au hasard. S'ils en ont la possibilité, les joueurs enlèvent une carte du jeu qui possède cette lettre dans le mot représenté. Le premier qui se débarrasse de ses cartes a gagné.

Cette variante permet aux enfants de visualiser le mot pour en détacher une lettre précise.

- Alphadomino : comme le jeu des dominos, les enfants posent au fur et à mesure les cartes à côté des autres si elles possèdent une lettre en commun. On peut aussi demander que la première lettre soit en commun, ou encore la dernière. C'est très utile pour les sons que l'on peut confondre : ch, f, ph, qu, c, k, etc. Et également pour les lettres muettes. Il faut néanmoins faire attention de bien préciser que l'on se base sur l'écriture des mots et pas uniquement ce que l'on entend !

- Jeu des 10 paires : l'élève doit créer des paires avec les images qui ont au moins une lettre en commun. On peut également changer la règle comme pour le jeu Alphadomino. Ici, on change juste la mécanique de jeu, mais il travaille la même chose que celui cité précédemment.

- Alphaspeed : une image est au centre de la table, et le plus vite possible, l'élève doit prendre les lettres qui composent ce mot. Cette variante permet vraiment d'aller de la lettre vers le mot et d'assembler tout ce qui a été vu auparavant. Il est donc à utiliser en dernière position.

👍 Intérêts didactiques

Ce jeu est très intéressant pour sa progression. Il propose quatre variantes en fonction des niveaux de chacun. Les mots présents sont tout à fait adaptés pour des élèves à partir de la 2^e et 3^e primaire. Ils sont à utiliser dans l'ordre établi dans les règles ci-dessus.

S'ils le désirent, les enfants ont le droit de noter le mot sur une feuille et de consulter le dictionnaire en cas de doutes.

Pour permettre aux enfants d'être autonomes, il serait utile de leur laisser libre accès au dictionnaire ou de sélectionner les cartes qui vont être jouées au préalable et créer des fiches « réponse » pour qu'ils puissent s'autocorriger en groupe.

Le prince de Motordu

Nathan

De 2 à 4 joueurs



Différents thèmes sont présents : à l'école, ça se mange, c'est petit, etc. Les élèves lancent le dé dans une tour et celui-ci retombe par une porte qui indique quel challenge qu'ils vont devoir effectuer : rimes, syllabes, initiales ou mots. Ils piochent une carte avec la question s'y rapportant et doivent trouver la bonne réponse. Comme les questions dépendent du thème, il n'existe pas de cartes « réponse », c'est le groupe qui doit justifier si elle est bonne ou non.

👍 Intérêts didactiques

- Trouver des mots qui riment
- Utilisation du champ lexical
- Discrimination auditive des voyelles ou consonnes débutant un mot
- Retrouver des syllabes/phonèmes dans un mot

Avant de jouer au Prince de Motordu, nous vous conseillons de lire l'histoire du même nom, pour que les enfants comprennent l'histoire et l'originalité du jeu.

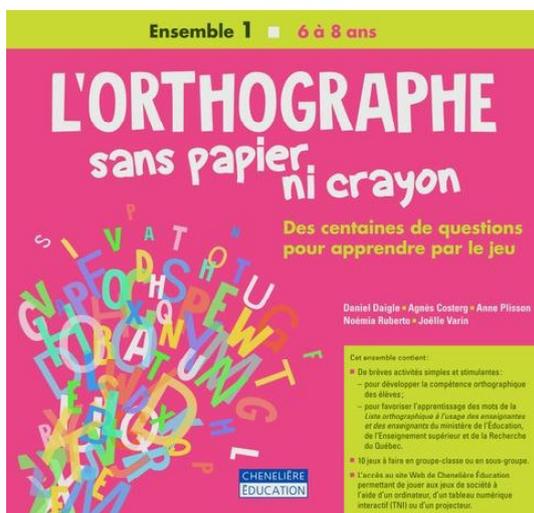
Ce jeu ne touche pas seulement à l'orthographe. Celui-ci doit être vu avec d'autres compétences afin d'en visualiser l'utilité. Il possède beaucoup de cartes qui dédramatisent les erreurs orthographiques ou langagières chez les enfants, l'erreur est acceptée et c'est évidemment un gros avantage.

Ici, nous travaillons la discrimination auditive et non la discrimination visuelle. Il est important de passer par ces différentes phases pour l'apprentissage de l'orthographe. Si les enfants prononcent correctement les mots, ils pourront plus facilement s'y référer pour l'écriture lors de moments de doutes.

L'orthographe sans papier ni crayon

Chenelière

De 2 à 6 joueurs



Deux modes de jeux sont disponibles : serpent et échelles ou le jeu des petits chevaux. Le but est de gagner des points en avançant son pion de case en case et en répondant correctement aux différentes questions posées.

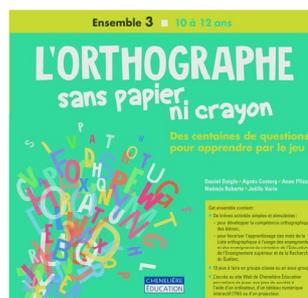
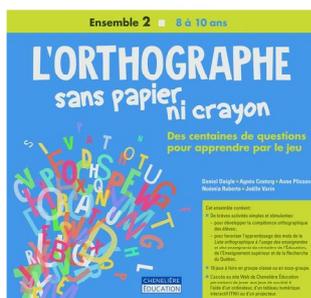
Intérêts didactiques

Ce jeu est à utiliser en fin de parcours, car l'enfant doit avoir des bases théoriques pour pouvoir répondre à la diversité de questions présentes. Elles portent aussi bien sur l'orthographe, la grammaire, les lettres muettes que sur le doublement de consonnes. Les cartes sont réparties en fonction des propriétés des mots, il est donc possible de scinder les questions si l'une ou l'autre matière n'a pas encore été vue.

Encore une fois, il serait intéressant de permettre aux élèves de prendre le temps de répondre et donc de ne pas y insérer une contrainte de temps. Ils peuvent également se référer aux différentes sources qui les entourent pour consolider l'apprentissage.

Il est possible de donner aux élèves une feuille de route où ils peuvent noter leurs différentes remarques et où ceux-ci peuvent s'appuyer sur l'écrit. Cela permet notamment aux intelligences kinesthésique, visuospatiale et linguistique d'entrer en jeu.

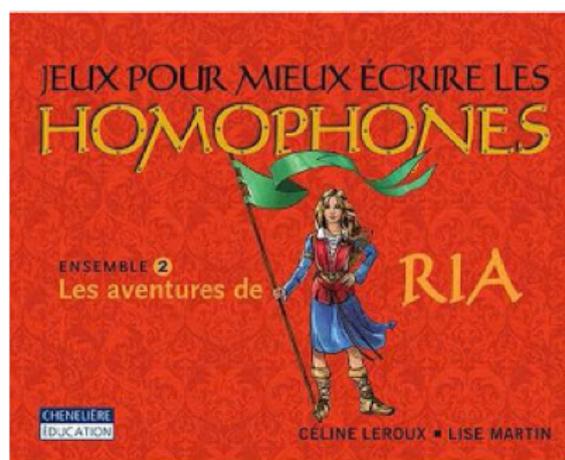
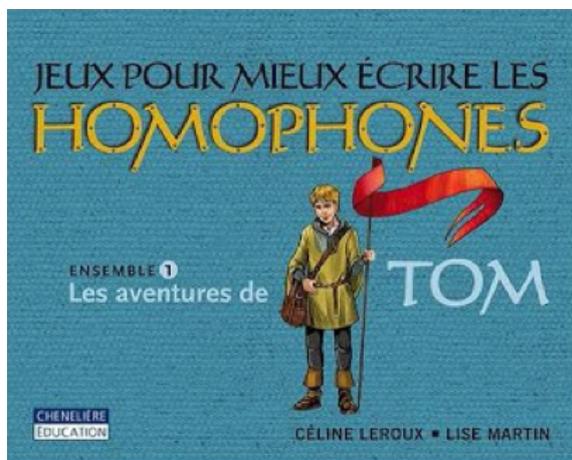
Il existe deux autres jeux dans la collection "Orthographe sans papier ni crayon", qui correspondent au niveau 3-4e primaire et 5-6e primaire. Nous vous proposons des les intégrer et de les proposer en fonction de l'âge et du niveau de l'enfant.



Jeux pour mieux écrire les homophones

Chenelière

De 2 à 6 joueurs, de 2 à 10 joueurs
ou de façon individuelle.



Dans chaque boîte, on retrouve un petit livret qui explique en détail les jeux possibles, ainsi qu'un code qui permet d'accéder à différents contenus présents sur leur site internet. Ceux-ci se réalisent grâce à divers paquets de cartes représentant différemment les homophones : des devinettes, des graphies, des dessins ainsi que par des cartes « action ».

👍 Intérêts didactiques

Les deux boîtes proposent différents jeux pour appréhender les homophones grammaticaux et lexicaux, reconnaître le sens de ceux-ci et maîtriser l'orthographe de ces homophones grâce à trois stratégies.

La première boîte correspond à un niveau de 3^e primaire et la deuxième pour la 4,5 et 6^e primaire.

Les différentes histoires qui plongent les élèves dans un cadre médiéval permettent de susciter autrement la motivation. On ne joue pas simplement à un jeu pour apprendre, on est immergé dans une ambiance particulière.

Le jeu propose également des cartes « aide » pour trouver l'orthographe de l'homophone en question. Elles posent des questions sur les prérequis : est-ce que ce sont des mots de la même famille ? Masculin ou féminin ? Elles rappellent les différentes familles de mots avec des exemples.

Ce jeu propose de jouer en grands et petits groupes ainsi que de manière individuelle, ce qui correspond aux intelligences interpersonnelle et intrapersonnelle. De plus, des fiches de correction sont présentes dans la boîte pour augmenter l'autonomie des élèves.

Il est très important de terminer chaque partie ludique par une correction individuelle ou collective et de permettre à l'enfant de pouvoir rectifier ses erreurs et de poser ses questions. Durant ces étapes, l'enseignant prend note des difficultés des élèves pour pouvoir, par la suite, proposer des exercices de remédiation adaptés.

Just One

Repos Production

De 2 à 8 joueurs



Ce jeu a pour but est de faire deviner à un joueur un mot que tous les autres joueurs auront vu. Ils écrivent sur leur ardoise un mot qui leur fait penser à ce dernier. Une fois que tous les joueurs ont écrit un seul mot, ils se montrent leur ardoise. Si des mots reviennent plus d'une fois, ils l'effacent sans le communiquer. Une fois fait, ils peuvent montrer leur mot à la personne qui devine.

👍 Intérêts didactiques

Just One est un jeu d'éditions contemporains. Il a été conçu pour l'amusement, le plaisir partagé. C'est donc une activité associative qui regorge d'atouts. L'utiliser dans ce parcours nous a semblé évident.

- Les enfants font appel aux différents champs lexicaux
- Ils sont amenés à orthographier les différents mots
- Ils se soucient de les orthographier de façon correcte pour se faire comprendre par tous
- Les élèves créent des liens logiques entre tous les mots des ardoises pour en retirer un mot

Pour avoir joué avec de nombreuses classes, la majorité des enfants veulent écrire les mots correctement. Ils vont d'eux-mêmes vers une source sérieuse en cas de doutes. Ce qui entre en jeu, est le souci de se faire comprendre par tous pour gagner ensemble. Ils perçoivent l'enjeu de l'orthographe dans ce genre de situations qui sont réellement du transfert : si j'apprends l'orthographe à l'école, c'est notamment pour ce genre de cas. Si j'écris mal un mot, on pourra me comprendre, mais il y aura une perte de temps pour le décoder et je risque de ne pas « atteindre » tout le monde.

Les cartes présentes dans ce jeu sont très diversifiées pour correspondre à toutes les tranches d'âge. Nous invitons les professeurs à créer des cartes avec les mots adaptés aux élèves et avec ceux qu'ils ont déjà pu rencontrer. Ne pas hésiter, de temps à autre, à insérer des mots plus « poussés » pour permettre aux enfants d'être curieux et d'en apprendre davantage.

Fiesta de Los Muertos

Oldchap

De 2 à 8 joueurs

Ce jeu possède un mode « enfant » dont nous recommandons l'utilisation. Ces cartes sont marquées d'une petite étoile.



Le but du jeu est de trouver un certain nombre de personnages (qui varie en fonction du nombre de joueurs) grâce à des mots : durant le premier tour, chaque joueur possède un petit crâne avec le nom d'un personnage à faire deviner. Il en prend connaissance, referme le clapet pour le cacher et note un mot qui lui fait penser à ce personnage. Il le passe à son voisin, qui prend connaissance de ce mot, l'efface et en note un autre qui lui a fait penser à ce même mot.

Exemple : je reçois le mot « bougie », je l'efface et le remplace par le mot « flamme ».

À la fin d'un certain nombre de tours, les cartes « personnage » sont révélées et chaque joueur doit associer le mot de chaque crâne à son personnage.

Intérêts didactiques

- Les enfants font appel aux différents champs lexicaux
- Ils sont amenés à orthographier les différents mots
- Les élèves se soucient de les orthographier de façon correcte pour se faire comprendre par tous
- Ceux-ci créent des liens logiques entre tous les mots des ardoises pour en retirer un mot
- Ils effectuent un travail de mémorisation, car il est important de se souvenir d'un maximum de mots pour avoir plus de chances de l'associer au personnage
- En fonction de l'adaptation, les élèves sont amenés à communiquer et à argumenter leurs choix

La dernière manche, celle où les joueurs doivent individuellement retrouver quel mot correspond à quel personnage, peut très bien se faire de façon collaborative. On ajoute un travail d'argumentation et de communication supplémentaires.

Pour ajouter un challenge, il serait intéressant de demander à chaque joueur lorsqu'il reçoit un nouveau mot d'en évaluer l'orthographe. Pour ce faire, vous pouvez lui fournir une feuille de route. L'élève est amené à noter les mots qu'il pense mal écrits et à s'interroger. À la fin de la séance, en guise de débriefing, on peut songer à la mise en commun par petits groupes, une correction collective, une création d'une nouvelle liste de vocabulaire pour la prochaine dictée, etc.

Mot pour mot

Scorpion Masqué

De 2 à 12 joueurs



Ce jeu est collaboratif. À partir d'une devinette, l'équipe doit se mettre d'accord sur un mot commun.

Exemple : épreuve dans les Jeux olympiques - « natation ».

Ensuite, une personne de l'équipe doit épeler le mot. Pour chaque lettre utilisée et prononcée, celles-ci se rapprochent de la sortie. Une fois qu'elles franchissent cette sortie, ces lettres sont gagnées. La première équipe qui en obtient six a gagné.

La difficulté réside dans le fait que toutes les lettres ne sont pas présentes sur le plateau (dont toutes les voyelles) et qu'elles n'apparaissent qu'une fois. Les élèves ne doivent donc pas se tromper lorsqu'ils écartent les lettres du plateau. De plus, un sablier rythme la partie.

Intérêts didactiques

Ce jeu a une difficulté supplémentaire par rapport aux autres, c'est pourquoi nous le conseillons à des élèves de 5^e ou 6^e primaire. Il demande une optimisation du mot choisi pour toucher les lettres qu'il resterait à mettre en dehors du plateau pour gagner. Une certaine réflexion est donc demandée.

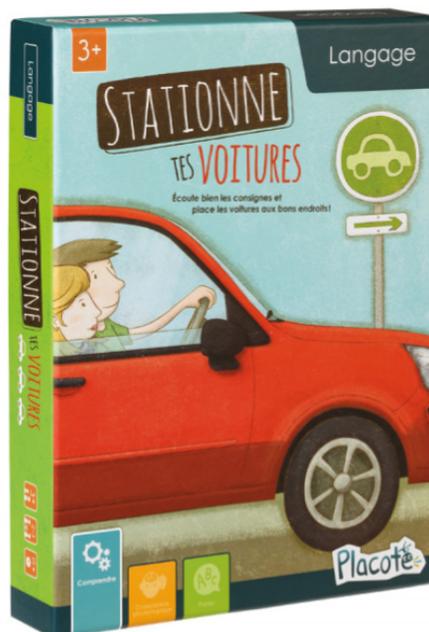


Stationne tes voitures

Placote

2 joueurs

Ce jeu possède un mode « enfant » dont nous recommandons l'utilisation. Ces cartes sont marquées d'une petite étoile.



Intérêts didactiques

Le plateau étant magnifiquement illustré, il propose beaucoup d'objets, d'éléments pour être précis dans sa verbalisation du lieu.

Ce jeu peut également être utilisé pour le vocabulaire d'orientation dans l'espace (en haut, en bas, à gauche, à droite, etc.) La partie doit idéalement être accompagnée d'un adulte pour évaluer l'enfant.

En effet, si ce dernier ne connaît pas certains mots de vocabulaire, il ne faut pas que celui-ci se sente en situation d'échec. On demandera alors à son compagnon de jeu si lui le connaît. Si pas, l'adulte explique le nouveau mot.

Comment apprendre aux élèves de nouveaux mots pour le long terme ?

Pour certains mots plus difficiles, nous conseillons de proposer à l'enfant de le mémoriser selon plusieurs intelligences : musicale (en le répétant), kinesthésique (en faisant un mouvement associé à ce nouvel objet), visuospatiale (en le dessinant), naturaliste (en le créant dans l'espace de créations éphémères). Celui-ci aura plus de facilités à le retenir. Le professeur doit le proposer régulièrement, jusqu'à la mémorisation. Pour l'aider dans sa démarche, l'enfant peut avoir une feuille de route à ses côtés.

Time's Up kids

Repos production

De 2 à 6 joueurs



Time's Up kids est un jeu qui se joue à partir de 4 ans. Le but est de faire découvrir autant de cartes-images que possible à son coéquipier en expliquant ce qui se trouve sur celles-ci.

L'enfant doit d'abord associer l'image qu'il voit à un nom.

Mais, celui-ci doit expliquer, donner une définition de cet objet ou animal. Pour le coéquipier, il y a un travail plus ou moins long de recherche pour pouvoir trouver le bon mot de vocabulaire et ainsi marquer le point. Tout dépendra de la manière dont le joueur aura transmis l'information.

Intérêts didactiques

Ce jeu permet aux non-lecteurs de jouer, car contrairement aux autres Time's Up les mots sont représentés par des images.

Pourquoi l'avons-nous mis en deuxième position ? Car il ajoute une difficulté, celle de donner la définition d'un mot pour le faire deviner.

Il ne faut pas hésiter à faire des parties devant toute la classe, et quand une définition n'est pas précise, demander au groupe-classe comment compléter l'information. Cela permet d'identifier l'importance de l'utilisation du vocabulaire adéquat.

Pour les enfants plus à l'aise, on peut également augmenter le niveau de difficulté et utiliser le jeu sous forme des trois manches :

- 1) Je donne une définition complète du mot
- 2) Je ne peux donner qu'un mot
- 3) Je ne peux que mimer pour le faire deviner

Utiliser ce jeu en classe permet de se rendre compte des lacunes de chacun concernant le vocabulaire. Ici, les cartes sont assez simples pour répondre au critère de l'âge. La difficulté se situera au niveau de la verbalisation. Prenons l'exemple du vocabulaire des animaux, pour les décrire, l'enfant sera invité à expliquer où ils vivent, ce qu'ils mangent, s'ils ont des écailles, poils, plumes, etc. Cela nécessite donc un travail préalable.

Pour cibler un thème, nous conseillons aux professeurs de créer ou de sélectionner les cartes. Si nous reprenons l'exemple des animaux, nous proposons au préalable de préparer la période de jeu en demandant aux élèves quelles seraient les questions à poser pour découvrir l'animal en question. Ils seront donc préparés aux éventuelles questions et durant cette phase, vous aurez déjà travaillé le vocabulaire spécifique (poils/plumes/écailles/herbivores/carnivores...) et permis à tous les enfants de partir sur des bases égales.

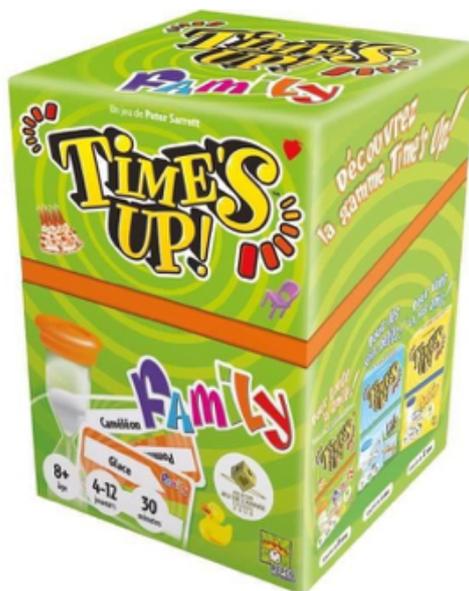
Time's Up Family

Repos production

De 2 à 6 joueurs

Continuons dans la même gamme avec le Time's Up family. Il se joue exactement de la même façon (les trois manches sont obligatoires) sauf que les joueurs n'ont plus que des mots sur leurs cartes.

La difficulté de lecture s'ajoute également.



Intérêts didactiques

L'avant-dernière manche s'étant complexifiée, on demandera aux enfants avant d'entamer la partie de noter le mot de vocabulaire représentant le plus l'objet décrit.

Pour rappel, la deuxième manche ne permet l'utilisation d'un seul mot pour trouver le mot principal.

Progression proposée

Avant le début de la partie, distribuer aux enfants une feuille de brouillon où ils pourront noter les mots principaux pour deviner le mot mystère.

Enlever pour les premières parties la contrainte de temps (le sablier).

Montrer un exemple pour toute la classe : si je veux faire deviner sablier lors de première manche, je vais expliquer que c'est un objet que l'on utilise souvent dans les jeux de société pour voir le temps passer.

S'arrêter et répéter si besoin, et demander aux enfants de noter le mot le plus important qu'ils ont retenu de cette « définition ».

Jouer de cette façon pour plusieurs parties.

Le jeu aux mille titres

Oya

De 2 à 6 joueurs



Le jeu aux mille titres fonctionne comme un memory. Le but est de retourner sur le plateau illustré, des couples de tuiles représentant divers personnages et métiers (version féminin et masculin).

À chaque fois que l'enfant retourne une tuile, il doit oraliser ce que fait et où est le personnage.

👍 Intérêts didactiques

Nous pouvons travailler divers champs lexicaux dans ce même jeu. Nous conseillons d'en utiliser un à la fois :

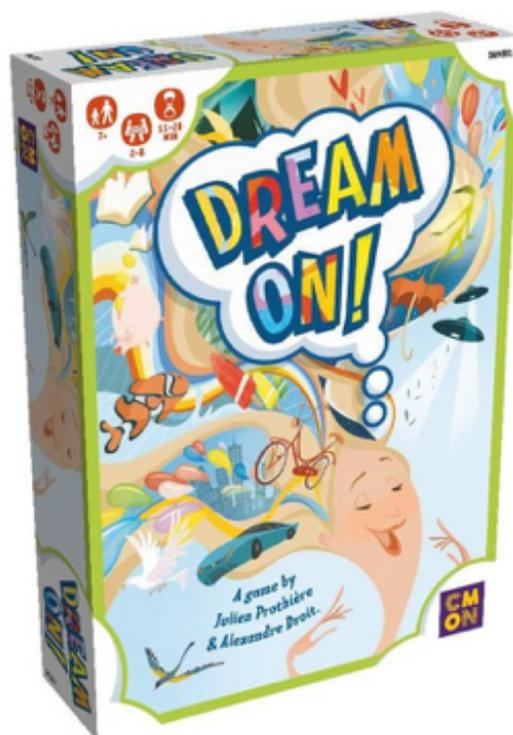
- Les métiers
- Les lieux
- Vocabulaire dans l'espace
- Le féminin et le masculin
- Les vêtements

Ici, l'importance est de permettre à l'enfant de créer une petite phrase qui décrit ce qu'il voit précisément. Il peut donc se rattacher au visuel en cas de difficultés.

Dream on !

CMON

De 2 à 8 joueurs



Dream On ! est un jeu de mémoire coopératif. Le but est qu'un joueur, grâce à trois cartes imagées tirées au sort, puisse inventer un rêve, dans l'ordre des cartes piochées. Il a deux minutes pour l'inventer, et l'expliquer à ses camarades. Une fois raconté, il cache les cartes imagées et les autres joueurs doivent se souvenir du rêve et le restituer le plus fidèlement possible.

Intérêts didactiques

Travailler le vocabulaire et la coopération est chose possible. Ce jeu est l'occasion idéale pour y intégrer des mots de vocabulaire qui ne sont pas encore suffisamment maîtrisés, car les joueurs vont devoir mobiliser ce dernier et le verbaliser dans un contexte qui a du sens.

Encore une fois, nous vous invitons à changer les items des cartes en fonction du champ lexical. Ici, nous pouvons travailler les noms communs et les adjectifs assez facilement.

De plus, il stimule la créativité de l'enfant. Un mot de vocabulaire nouveau sera plus facilement retenu si les joueurs le retiennent dans une situation rigolote ou plaisante (un rêve un peu cocasse, la façon dont il a été raconté, etc.)

Just one

Repos production

De 2 à 8 joueurs



Dès 8 ans, Just One a pour but est de faire deviner à un joueur un mot que tous les autres joueurs auront vu. Ils écrivent sur leur ardoise un mot qui leur fait penser à ce dernier. Une fois que tous les joueurs ont écrit un seul mot, ils se montrent leur ardoise. Si des mots reviennent plus d'une fois, ils l'effacent sans le communiquer. Une fois fait, ils peuvent montrer leur mot à la personne qui devine.

Intérêts didactiques

En essayant de faire deviner le mot principal grâce à d'autres mots, on affine inconsciemment le champ lexical. Il faut également faire attention à ne pas prendre un mot trop courant, car il a plus de probabilités d'apparaître autour de la table. Ce principe doit idéalement se construire avec les enfants.

Progression proposée

Faire une première partie, sans préciser que les mots similaires seront effacés. Les enfants prendront alors le premier mot qui leur vient à l'esprit.

Se rendre compte que beaucoup reviennent. Ce n'est pas une mauvaise chose, mais que la nouvelle règle de ce jeu demande justement un vocabulaire plus « recherché » pour décrire ce mot. Introduction de la vraie règle. Les enfants prennent conscience de l'importance d'avoir un vocabulaire plus pointu pour décrire ce mot et gagner la partie.

Après les parties de jeux, demandez aux enfants quels mots ont-ils rencontrés, et ne pas hésiter à faire plusieurs brainstorming afin de faire ressortir tous les synonymes. Les idées des uns enrichissent souvent les idées des autres.

Comment j'ai adopté un gnou/dragon

Le droit de perdre

De 2 à 6 joueurs



Chacun son tour, les joueurs lancent les deux dés « chiffre » qui désignent sur une carte deux thèmes. Le joueur sélectionne un thème de son choix, puis lance le dé jaune et commence à raconter son histoire. Au fur et à mesure, il lance les autres dés et la continue. Une fois terminée, le joueur jette un dé chiffre qui lui donne des points. Si les autres joueurs estiment que le nombre de points est insuffisant, il peut jeter le deuxième et additionner les points.

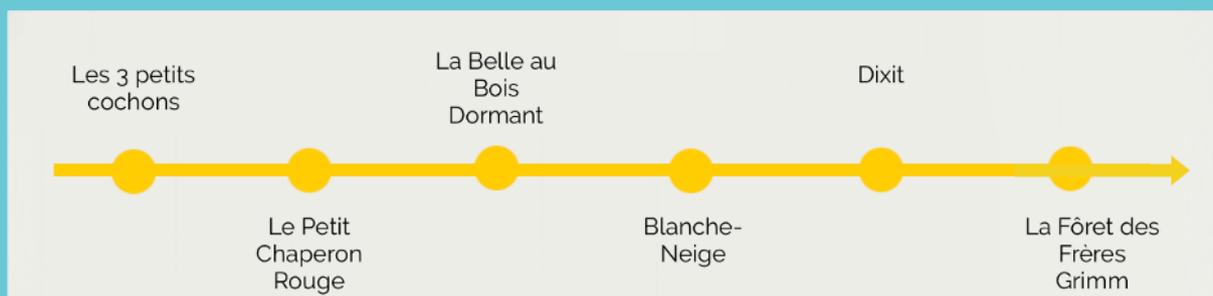
Intérêts didactiques

Comment j'ai adopté un gnou/dragon est idéal si l'élève éprouve des difficultés à ajouter des connecteurs logiques aussi bien à l'écrit qu'à l'oral. Les dés que l'on lance un par un ajoutent une contrainte, mais paradoxalement une aide : souvent, c'est parce que les enfants n'ont pas une « banque » assez riche au point de vue de la diversification des connecteurs logiques. Ici, le fait qu'ils soient imposés retire une difficulté : celle de puiser dans sa mémoire le mot adéquat.

Mais, en continuant l'histoire, il faut veiller à respecter le sens de ce connecteur.

Cette activité, comme les autres d'ailleurs, sont à répéter un certain nombre de fois pour mémoriser les différents connecteurs.

Ensuite, lors des productions d'écrits, n'hésitez pas à rappeler aux enfants ces parties de jeux et d'agrémenter leur texte de ces connecteurs logiques, qui rendent une histoire plus agréable à lire.



Les trois petits cochons

Smart games

1 joueur



En guise de découverte, nous conseillons ces jeux pour les enfants plus jeunes. Comme dans le conte, les cochons ne doivent pas entrer en contact avec le loup et doivent se cacher dans leur maison. L'enfant doit alors trouver les diverses solutions suivant la position aléatoire des petits cochons.

Intérêts didactiques

Tous les jeux Smartgames proposent des niveaux de difficulté croissants, répondant à la soif d'apprendre de certains enfants et avançant au rythme de chacun.

Progression proposée

- 1) Raconter l'histoire fournie avec le jeu, soit au groupe entier ou à de plus petits groupes. Il faut penser au nombre d'exemplaires disponibles, car le jeu ne se joue qu'avec un joueur.
- 2) Demander aux enfants de reformuler l'histoire. Leur demander si celle-ci était réelle ou non ?
- 3) Expliquer en fonction de l'âge et des connaissances que ce qu'ils viennent d'entendre s'appelle un conte : une histoire qui est inventée, imaginaire.
- 4) Aller plus loin en fonction de l'âge.
- 5) Présenter le jeu.

Ci-dessous, vous retrouverez les différents jeux de la game Deluxe de Smartgames qui peuvent être utilisés de la même manière que l'exemple ci-dessus.

Le petit chaperon rouge	La belle au bois dormant	Blanche-neige
		
1 joueur		
En fonction de la position des sapins, de la maison et du Grand Méchant Loup, l'enfant doit essayer de créer le chemin vers Mère-Grand.	Le but du jeu consiste à trouver le chemin dans le labyrinthe sur lequel un sort fut jeté afin d'y perdre ceux qui y pénètrent !	L'enfant doit placer correctement tous les personnages du conte dans la maison. Les dessins correspondant à chaque défi permettent à l'enfant de savoir où placer les sept nains. Quand ceux-ci et la méchante reine sont placés, le seul espace disponible sera celui de Blanche-Neige.

Dixit

Libellud

De 3 à 6 joueurs



À partir de la troisième ou de la quatrième primaire, Dixit est un jeu compétitif qui peut être introduit. Un enfant est le conteur. Devant lui sont disposées différentes cartes illustrées. Il doit créer une histoire/ un conte selon la carte qu'il aura choisie secrètement. Son histoire ne doit pas être trop évidente et trop floue à la fois, car les autres joueurs doivent trouver de quelle carte il s'agit grâce à un vote.

Intérêts didactiques

La créativité et l'imaginaire de l'enfant sont suscités dans ce jeu. Les illustrations sont magnifiquement réalisées ce qui facilite cet aspect.

Progression proposée

- 1) Donnez une fiche outil à l'enfant qui racontera l'histoire reprenant les points qui caractérisent un conte/ le discours narratif pour qu'il se souvienne plus facilement. Sur cette fiche seront écrites différentes « contraintes » : narrateur externe, certains événements précis, etc.
- 2) Le conteur possède quelques minutes pour penser à l'histoire qu'il devra raconter aux autres.
- 3) Les enfants procèdent au vote, on avance les pions sur la piste de scores.
- 4) Les contraintes sont révélées aux autres joueurs. Si celui-ci a bien respecté les contraintes, il obtient un point supplémentaire. L'intérêt de cette phase est de permettre à tous les joueurs d'associer les éléments d'un texte narratif ce qui a été prononcé durant l'histoire et de faire preuve d'esprit critique.

La forêt des frères Grimm

Lucky duck games

De 2 à 4 joueurs



Vous incarnez les Trois Petits Cochons et devez essayer de rassembler divers matériaux pour créer vos trois maisons pour gagner la partie. Durant celle-ci, vous serez amenés à rencontrer des amis venant de différents contes pour vous aider, ou justement pour vous mettre des bâtons dans les roues.

Intérêts didactiques

Ce jeu est destiné à des élèves à partir de la cinquième primaire pour ses diverses stratégies.

Ils rencontrent les personnages des divers contes et leurs actions sont associées au caractère de ceux-ci.

En plus de travailler les intervenants du conte, il permet de susciter des compétences logicomathématiques.

Il serait pertinent de proposer ce jeu en guise de situation de motivation ou d'exercice. En faisant un débriefing en fin de partie pour les élèves qui y ont joué, vous permettez de faire un rappel sur les personnages célèbres des contes et d'en revoir, pourquoi pas, la structure.



Peu après sa naissance, l'enfant va s'intéresser à des jeux consacrés à la préhension d'objets : il touche, il observe, il expérimente. A ce niveau, le matériel Montessori est la base de l'activité éducative. Celui-ci donne la possibilité aux enfants de tester, de comparer, de comprendre grâce à la manipulation d'un matériel simple, épuré, adapté à la taille de la main de l'enfant et construit très souvent en bois pour ne pas le perturber avec des matières trop colorées qui le déconcentreraient dans l'apprentissage et détourneraient l'outil de sa fonction première.

Maria Montessori, première femme médecin d'Italie, a très vite compris quelle était la meilleure façon d'aider l'enfant à se développer dans son autonomie, son intelligence, sa personnalité, etc. Sa pédagogie se base sur le respect, l'autonomie et les responsabilités de l'enfant. Elle tente d'accompagner au mieux chaque enfant de façon individuelle pour répondre précisément à ses besoins.

Idéalement, le matériel Montessori doit être présenté de façon individuelle à l'enfant. Néanmoins, ces parcours ont été construits principalement pour les écoles traditionnelles, n'ayant pas forcément les moyens nécessaires pour mettre en place cette pédagogie (temps, moyens, place, matériel, etc.)

Pour créer ce parcours, nous avons décidé de le faire correspondre le plus possible à la pédagogie de Maria Montessori d'une part et que cela puisse s'adapter aux écoles traditionnelles. D'autres matériels ainsi que des jeux, viennent s'ajouter pour proposer une progression et un développement qui correspondent aussi bien à la réalité du terrain qu'aux différents enfants. C'est pourquoi nous avons inscrit à côté de chaque activité si celle-ci avait été créée par Maria Montessori ou si c'est un prolongement ajouté de notre part.

La progression suivante ne devra donc pas obligatoirement être utilisée comme décrite, c'est pour cela qu'un onglet adaptation vous sera proposé. Ces parcours vous permettent surtout de savoir comment utiliser ce matériel et comment permettre aux enfants ayant diverses difficultés, de se surpasser. La principale caractéristique du matériel Montessori est de répondre aux besoins de très nombreux enfants.

Toutes les leçons Montessori avant six ans se font en trois phases :

- 1) Association, perception sensorielle et nom de l'objet (connaissance) : le maître montre et l'enfant répète
- 2) Distinction de l'objet que l'on a nommé (reconnaissance) : montre
- 3) Restitution du nom de l'objet montré (la restitution) : nomme

À partir d'un certain âge, on y ajoute deux phases, les phases de synthèse.

- 4) Lecture
- 5) Écriture pour passer à la synthèse

Pour ces leçons, si le maître est droitier, il placera l'enfant à sa gauche pour lui permettre de voir toute la présentation. Si celui-ci est gaucher, le maître fera l'inverse.

Lors de chaque leçon, l'enseignant veillera dans la mesure du possible, à structurer ses présentations en respectant 3 règles afin de favoriser le processus de mémorisation et de ne pas mettre l'enfant en difficulté.

- Pour se faire, il propose à l'enfant :
- Une chose qu'il connaît, pour le rassurer et le sentiment de compétence
- Une chose sur laquelle il hésitait autrefois
- Une chose inconnue

Un moment « d'apparition » sera proposé pour chaque activité.

Pour les écoles traditionnelles ou n'utilisant pas cette pédagogie de façon quotidienne, il ne faudra pas tenir compte de l'âge pour lequel les réelles activités Montessori sont proposées. En effet, il faudra faire preuve d'adaptation pour chaque enfant. Cependant, il existe une exception pour les lettres et digrammes rugueux, car après cinq ans, l'enfant sort de sa période sensible et n'est dès lors plus intéressé à ce type de matériel, car celui-ci ne répond plus à ses besoins. Les activités de mathématiques proposées ci-dessous sont en réalité destinées à des enfants de troisième maternelle, mais nous appuyons sur le fait qu'elles peuvent être présentées à un enfant plus âgé pour débiter ou revoir certains apprentissages.



Apprentissage de l'écriture

Les activités proposées peuvent être réalisées dès que l'enfant y montre de l'intérêt. En effet, dans la pédagogie de Maria Montessori, on propose les activités quand l'enfant suscite son désir et son intéressement. Nous savons que dans les conditions d'écoles traditionnelles, il est difficile d'agir de la sorte c'est pourquoi une chronologie sera proposée. Comme la méthode parfaite pour l'apprentissage de l'écriture et de la lecture n'existe pas, nous vous invitons à mélanger ces activités avec celles que vous faisiez de façon quotidienne dans votre classe.

Contre toutes attentes, les neurosciences ont prouvé qu'il était plus efficace d'apprendre d'abord à écrire qu'à lire, car c'est l'écriture qui permet de construire progressivement le système alphabétique. C'est en suivant cette démarche que nous vous proposons les activités ci-dessous. Certaines sont inspirées des pédagogies alternatives et d'autres reprises spécifiquement de la pédagogie Montessori, associant le matériel.

Nous préférons rappeler que la liste qui va suivre n'est pas exhaustive, sans répétitions, il n'y aura pas de miracles pour développer les longs apprentissages que sont la lecture et l'écriture. Le matériel présenté ci-dessous vous permettra de réinventer votre pédagogie actuelle.

Enfin, appliquer ce parcours ne permet pas de cibler et de connaître toute la pédagogie de Maria Montessori. Si vous voulez vous professionnaliser, nous vous recommandons les formations de qualité de l'A.S.B.L. Freinetiquement Montessorienne sur les pédagogies alternatives portant sur l'apprentissage de l'écriture et de la lecture.



Moment d'apparition : dès la maternelle

Compétences travaillées :

- Repérer que l'écriture fait partie intégrante de notre quotidien
- Développer la curiosité et le goût pour l'écriture et la lecture

Intérêt didactique :

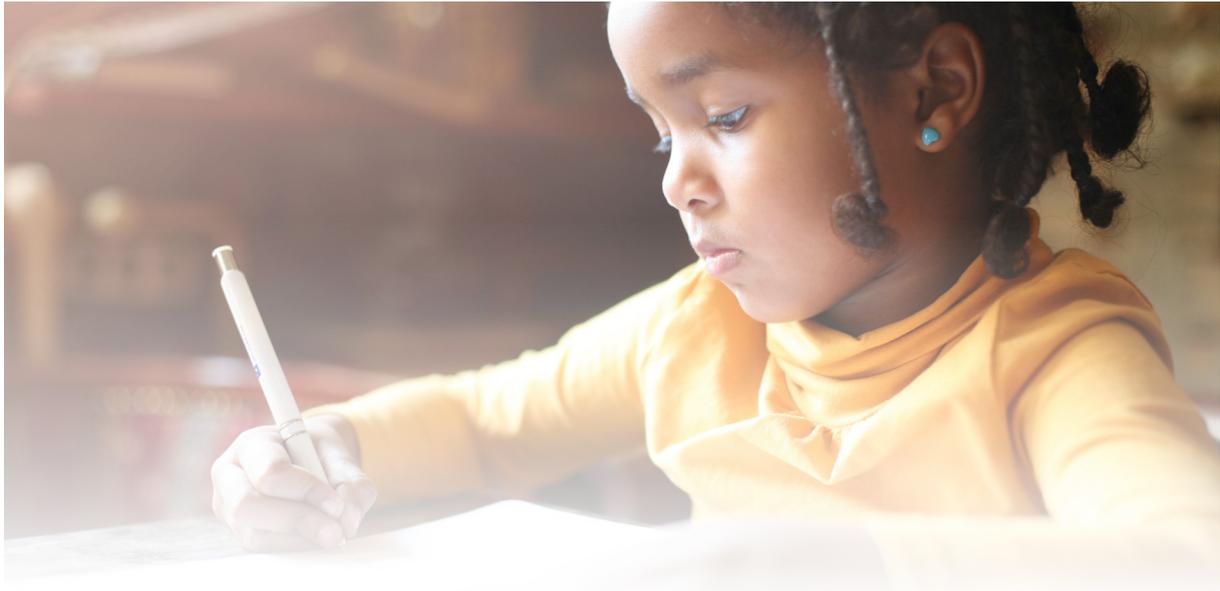
L'activité qui va vous être proposée devra se faire au quotidien, dès que l'adulte y pensera et dès que l'enfant y portera de l'intérêt. On part donc des envies de celui-ci, ce qui entretiendra sa motivation. Cette préparation à la conscience phonologique est la base de tout : elle permet à l'enfant d'apprendre à discriminer les sons qui composent un mot. Jusqu'ici, il percevait les mots comme un tout et doit maintenant apprendre à entendre les sons qui les composent pour préparer son entrée dans l'écriture puis dans la lecture.

Utilisation :

Repérer les lettres qui nous entourent :

Dès que l'adulte en aura l'occasion, il fera remarquer à l'enfant qu'il existe de nombreuses lettres dans son environnement proche. Pour désigner les lettres, nous accordons une attention toute particulière à la prononciation de celles-ci. En effet, pour une meilleure préparation à la lecture et à l'écriture, il va falloir différencier le nom du son de la lettre : « B » c'est la lettre « BÉ », mais elle se prononce « B ». Durant un long moment, nous vous recommandons de ne parler uniquement du son de la lettre, car c'est cet aspect qui sera utilisé pour l'apprentissage de la lecture.

De plus, fonctionner de cette façon permettra à beaucoup d'enfants de retenir la phonétique de la lettre et à comprendre progressivement, sans forcément avoir suivi un apprentissage ciblé, de comprendre l'association de lettres pour créer des phonèmes (association de deux lettres : c + h = ch).



Créer des mots avec ce qui nous entoure

Moment d'apparition : dès la maternelle

Compétences travaillées :

- Développer son côté artistique pour créer des lettres
- Commencer à former ses premiers mots

Intérêt didactique :

L'enfant pourra choisir les mots qu'il voudra créer. Cela augmente sa motivation et il y participera de manière plus assidue. Pour cela, il faut lui laisser la possibilité d'emprunter tout ce qu'il trouvera utile dans son entourage pour la création (bois, cailloux, ficelles, feuilles, papier, crayons, etc.).

Nous vous recommandons fortement de permettre à l'enfant d'écriture en lettres cursives et non en lettres capitales d'imprimerie, qui est la police utilisée pour la lecture et non les activités d'écriture.

Utilisation :

Comme l'enfant ne sait pas lire à cette période, nous vous conseillons de lui demander quel mot il aimerait écrire. Acceptez ses propositions, car vous risquez de le froisser et de perdre définitivement sa motivation. Après l'avoir écrit sur une feuille, prononcez-lui ce mot en pointant du doigt les lettres et laissez-le réaliser sa création seul.



« Mon petit œil voit » Activité Montessori

Moment d'apparition : dès la maternelle

Compétences travaillées :

- Habituer son oreille à percevoir certains sons
- Affiner l'ouïe de l'enfant

Intérêt didactique :

Il faut pouvoir discriminer les différents sons qui composent notre langue française pour pouvoir lire et écrire. L'activité qui suit propose du matériel miniature pour habituer l'enfant à manipuler, permettre d'apparier et de classer et surtout de répondre aux manipulations concrètes et sensorielles de la pédagogie de Maria Montessori. Ces boîtes renferment des objets figurines qui auront l'avantage de pouvoir choisir plus d'objets.

De plus, cette activité plaît très souvent aux enfants grâce au côté « miniature » et manipulation.

Utilisation :

L'adulte va demander à l'enfant : « Mon petit œil a vu un objet sur la table qui commence par « mmm », le vois-tu ? ». L'enfant désignera et prononcera l'objet commençant par cette lettre et présent sur la table.

Ensuite, quand l'enfant répond de façon correcte, vous pourrez augmenter et changer les objets. Une façon d'aller plus loin si celui-ci est à l'aise avec l'activité est de demander si un objet contient le son « mmmm » à l'intérieur du mot ou non.

Il faut être prudent avec cette étape. En effet, la gestion mentale nous apprend que ce genre de phrases peuvent bloquer les plus jeunes, car le développement de la conscience phonologique n'a pas de période fixe. Quand on donne un mot à l'enfant, il se fait une représentation imagée de celui-ci et une image de fait pas de bruit. Pour aider certains enfants qui éprouveraient des difficultés avec cette tournure, nous vous proposons une autre phrase : « Ta bouche fait-elle « mmmm » quand tu dis « melon » ? Ici, on s'éloigne de l'image pour aller vers le son.



Préparation de la main pour l'écriture

Moment d'apparition : dès la maternelle

Compétences travaillées :

- Développer les muscles du poignet, de la main et des doigts pour la préhension de l'outil scripteur
- Avoir une tenue rigoureuse et correcte de l'outil scripteur

Intérêt didactique :

Il faut savoir que pour tenir outil scripteur (un crayon, une craie, un stylo, etc.) il faut développer certains muscles allant du poignet jusqu'aux doigts. Des activités seront alors proposées dès la maternelle pour travailler cet aspect très important. Si cela n'est pas réalisé, l'enfant pourra mal tenir son outil et cela entravera son écriture qui sera soit trop grande ou trop petite.

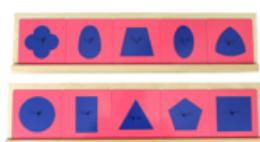


Utilisation :

Nous vous conseillons ces activités de façon régulière :



- La peinture au doigt et réalisant des ronds, des lignes horizontales et verticales, etc.
- Les jeux de doigts : broder, tisser, jeux de mimes, etc.
- Exercices de psychomotricité pour exercer le poignet et la main : danse des foulards, exercices de cross
- Ensuite, il est important de montrer à l'enfant la façon correcte de tenir l'outil. Cet exercice ne doit pas vous échapper. Il faudra régulièrement faire remarquer à l'enfant que sa préhension peut être améliorée.
- Après avoir appris à l'enfant comment tenir l'outil scripteur, il est intéressant de lui faire dessiner le contour de certaines formes métalliques Montessori (boîtes de camembert, livres, bouteilles), etc. et ainsi l'habituer à dessiner des formes diverses et variées. Il est plus pertinent de lui faire faire ce genre d'exercices plutôt que de repasser au crayon des formes découpées en pointillés.





Découverte des lettres rugueuses Activité Montessori

Moment d'apparition : en maternelle, durant la période où l'enfant est sensible aux sens qui l'entourent (période sensorielle)

Compétences travaillées :

- Habituer son oreille à percevoir certains sons
- Affiner l'ouïe de l'enfant

Intérêt didactique :

Utiliser le toucher pour cette activité renforce l'apprentissage tactile et musculaire.

Utilisation :

Cette leçon se fera en trois temps. Si l'adulte est droitier, il placera l'enfant à sa gauche. S'il est gaucher, il le placera à sa droite pour voir l'entièreté de la présentation :

- 1) La connaissance : l'adulte montre à l'enfant une nouvelle lettre. Pour cela, il va devoir placer son index et son majeur sur la lettre rugueuse et suivre le chemin de la lettre très doucement pour permettre à l'enfant de bien suivre le tracé. Utiliser ses deux doigts permet à l'enfant de créer mentalement et physiquement le contraste entre la partie lisse et la partie rugueuse.
On distingue toujours l'oral de l'écrit, c'est pour cela que l'adulte prononcera, à la fin du tracé de la lettre, le son de celle-ci : « A », « A comme abricot ».
- 2) La reconnaissance : l'adulte va demander à l'enfant de montrer la lettre dont il va prononcer le son. Si l'enfant commet une erreur, il faut repasser à l'étape précédente sans la pointer.
- 3) La restitution : quand l'étape précédente est maîtrisée, on va demander à l'enfant quelle est la lettre que l'on pointe. On change de compétence par rapport à la demande précédente.

Nous vous conseillons de faire cette leçon par groupe de trois lettres. Il faut toujours avoir cette configuration pour rassurer l'enfant et le mettre dans une situation de réussite :

- Une lettre qu'il connaît : sécurité
- Une lettre dont il éprouve des difficultés : transition
- Une lettre qu'il ne connaît pas encore : le défi



Les digrammes rugueux Activité Montessori

L'activité des digrammes se fera après avoir découvert les lettres rugueuses ou en parallèle, suivant les découvertes des enfants. La façon de procéder sera la même que l'activité précédente.



L'alphabet mobile Activité Montessori

Moment d'apparition : après les activités sur les lettres et digrammes rugueux.

Compétences travaillées :

- Associer des lettres pour créer des sons, des mots
- Développer la fusion syllabique
- Activité d'écriture

Intérêt didactique :

Utiliser ces lettres mobiles en bois pour former les premiers mots de l'enfant permet de dissocier deux difficultés d'apprentissage et permet à l'enfant de se focaliser sur une à la fois, on le met en situation de réussite :

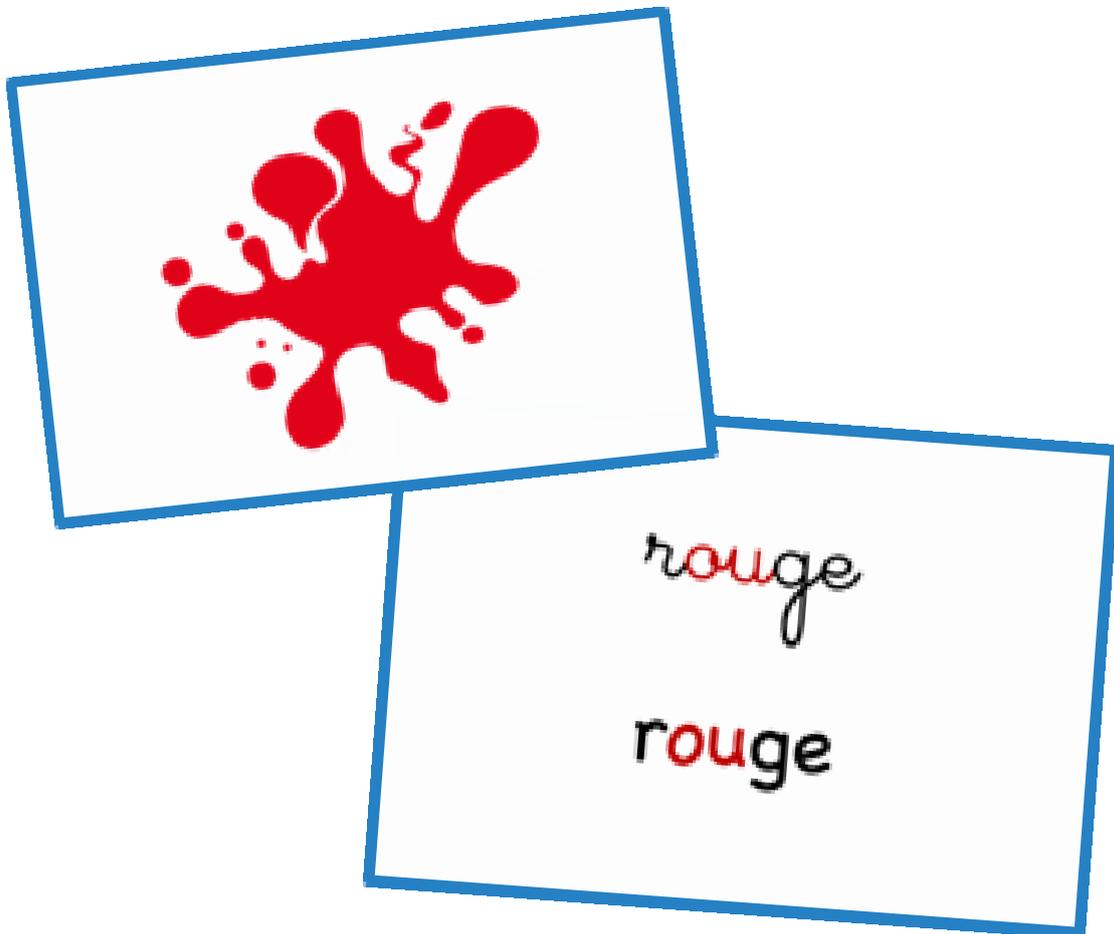
Former les lettres avec un outil scripteur, se focaliser sur l'écriture
Créer des mots, associer des lettres, etc.

Utilisation :

Cette activité est à réaliser sur un tapis, au sol cela permet d'avoir davantage de place.
En premier lieu, on suscite l'intérêt de l'enfant en lui demandant quel mot il aimerait écrire.

- On demande à l'enfant ce qu'il a envie d'écrire aujourd'hui.
- Qu'entend-il au début de son mot ?
- Reconnaît-il la lettre dans la boîte ? Ensuite, on recommence jusqu'à la fin du mot.

En deuxième lieu, on lui propose des mots phonologiques, c'est-à-dire dont on écrit toutes les lettres que l'on prononce (bus, sac, etc.) Pour favoriser l'autonomie de cette activité, nous vous conseillons de créer des fiches plastifiées avec l'image de l'objet à écrire et au verso, l'inscription du mot pour une correction et où la nouveauté sera mentionnée en rouge (rouge). Voici un exemple :



Ecrire les mots en deux polices est fortement recommandée. Si l'alphabet mobile est en écriture cursive, c'est parce que tout au long de sa scolarité, l'enfant écrira dans celle-ci. La plupart des textes sont écrits en script, c'est pour cela qu'il devra également s'y habituer.

Pour cette activité d'écriture, il est important d'insérer une difficulté à la fois et de façon progressive. Par exemple, vous proposerez des mots dans cet ordre :

- Mots où l'on écrit tout ce que l'on prononce (phonologiques)
- Mots avec « e » muet
- Les accents
- Mots avec le son « Ch »
- Mots avec le son « Ou »
- Mots avec le son « On », etc.



Activité pour rentrer dans la lecture

Moment d'apparition : quand l'enfant aura suffisamment travaillé avec les lettres et digrammes rugueux.

Compétences travaillées :

- Activité de lecture
- Faire prendre conscience à l'enfant qu'il est désormais prêt à rentrer dans la lecture

Intérêt didactique :

Cette activité prend son sens quand vous aurez perçu que l'enfant est prêt à entrer dans la lecture. Il est inutile de la répéter par la suite, elle sert de mise en route. Si l'enfant réussit cette activité, vous pourrez passer à la suite.

Utilisation :

En reprenant les boîtes de phonologie, l'adulte choisira un mot dont toutes les lettres se prononcent pour ne pas mettre l'enfant en situation d'échec. Par exemple, choisissez le mot « bus ».

- 1) On lui demande s'il sait ce que c'est en lui montrant le petit objet.
- 2) L'adulte va écrire dans un petit papier un « petit secret » qui sera en réalité le mot « bus » (écrit pour une fois en cursive). On le tend à l'enfant en lui demandant de dire ce qu'il voit. La liaison entre toutes les lettres ne se fera probablement pas naturellement, il lira le mot comme un petit « robot ». Pour l'aider, on lui proposera de le lire encore plus vite.
- 3) On explique après la réussite que l'enfant vient de lire son premier mot et que ce moment est très important, car il va permettre d'accéder à plein d'autres lectures. C'est grâce à cela que l'on comprend pourquoi nous privilégions l'apprentissage de l'écriture avant la lecture : un enfant qui écrit sait presque lire !

¹ Cette activité a été imaginée par l'ASBL Freinetiquement Montessorienne que nous remercions pour cette belle idée.



Moment d'apparition : quand l'enfant sera rentré dans la lecture grâce à l'activité précédente.

Compétences travaillées :

- Activité de lecture

Intérêt didactique :

Les boites de phonologie sont des petites boites étiquetées par le son similaire ou aux difficultés des mots s'y trouvant. À l'intérieur, se trouvent des étiquettes mots et des étiquettes de ces mêmes dessins pour une association lecture-image.

Les mots de cette activité contiennent des lettres qui se prononcent toutes à la lecture. Ceux-ci sont écrits en écriture « script », car c'est une activité de lecture, toujours dissociée de l'écriture dans les pédagogies alternatives.

Voici un exemple :



Utilisation :

On va proposer à l'enfant de réitérer l'expérience de lecture de l'activité précédente, s'il le souhaite. On étale trois images sur la table ainsi que les mots associés. On demande à l'enfant de poser à côté de la bonne image le mot qui lui correspond.

Cette configuration ne permet pas à l'élève de s'autocorriger. Vous pourrez alors modifier le matériel en créant des fiches recto verso possédant le mot d'un côté et l'image de l'autre. Il faudra penser à utiliser un papier qui soit le moins transparent possible.

