







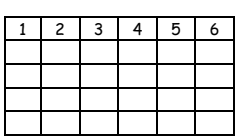
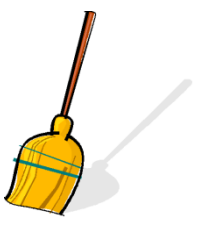
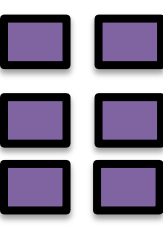


Jeux avec les mots à savoir lire globalement (du premier coup d'oeil)

Ces jeux peuvent être réalisés seuls ou en équipe, en classe ou à la maison. Le but est toujours de lire les mots le plus rapidement possible.

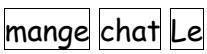





Démarche pour bien mémoriser les mots

1.  Je regarde le mot.
2.  Je le vois et je l'entends dans ma tête.
3.  Je vérifie si le mot que je vois dans ma tête est identique au mot que je lis.
4.  Je découvre la stratégie pour m'en souvenir. J'utilise mes yeux de détective.

Jeux avec les mots

| | |
|---|---|
|  | <p>La chasse aux mots</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>Lire le mot :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓞ Le plus long Ⓞ Le plus court Ⓞ Qui commence par la lettre a, b, c... |
|  | <p>Le jeu des dés</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>Deux par deux les élèves doivent lire le nombre de mots selon le nombre indiqué sur le dé. À tour de rôle les élèves jettent un dé sur la table et lisent les mots.</p> |
|  | <p>La liste de mots</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>Écrire les mots dans 6 colonnes numérotées de 1 à 6. L'élève lance le dé et lit la colonne de mots sous le chiffre.</p> |
|  | <p>Le ménage</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>Faire des ensembles avec les mots</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓞ L'ensemble des mots qui commencent par la même lettre Ⓞ L'ensemble des mots qui finissent par la même lettre Ⓞ L'ensemble des mots qui contiennent la lettre p, l, r... Ⓞ L'ensemble des mots qui représentent une même catégorie (maison, école, animaux, consignes) |
|  | <p>Le jeu de mémoire</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>Écrire deux fois chaque mot sur des cartes (bout de papier), mettre les cartes à l'envers et retourner deux mots à la fois. Si les mots sont identiques, on lit les mots et on les garde. Si le joueur ne peut pas lire en 2 secondes, il passe son tour. Les élèves jouent chacun leur tour et c'est le joueur qui a le plus de mots qui gagne.</p> |
|  | <p>Le message</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>Composer une phrase avec les mots-étiquettes.</p> |
|  | <p>Le message rigolo</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>Composer une phrase drôle avec les mots-étiquettes.</p> |

Jeux avec les mots

| | |
|---|--|
|  | <p>Le message mélangé</p> <p>Composer une phrase et demander à l'équipier d'ajouter un mot, de changer un mot de place ou d'enlever un mot de la phrase.</p> |
|  | <p>Le message caché</p> <p>L'élève fait une phrase avec les mots-étiquettes. L'élève doit ensuite se retourner et l'équipier change le début ou la fin de la phrase. L'élève doit ensuite lire la nouvelle phrase et trouver ce qui a changé.</p> |
|  | <p>Le bingo</p> <p>Chaque élève dépose (ou écrit) des mots dans les cases de son jeu de bingo. Le meneur pige les mots et les joueurs déposent un pion sur les mots lus. Le premier joueur à faire une ligne gagne.</p> |
|  | <p>Mot rapido</p> <p>Deux élèves placent les mots à lire sur la table à distance l'un de l'autre. Le meneur dit un mot, les élèves doivent retrouver le mot et placer un verre de plastique par-dessus le mot. Ensuite, l'élève doit lire le mot et s'il a bien lu, il garde le mot. Le gagnant est celui qui accumule le plus de mots.</p> |
|  | <p>La pêche aux mots</p> <p>Matériel : Écrire les mots sur des cartons en forme de poisson et y ajouter un trombone. Fabriquer une canne à pêche à l'aide d'un bâton et d'une corde. Au bout de la corde ajouter un aimant. Mettre les mots par terre dans un cerceau.</p> <p>Les élèves attrapent, à tour de rôle, un mot dans l'étang et doivent lire le mot (poisson) pêché.</p> |
|  | <p>Le mot mystère (bonhomme pendu)</p> <p>Le meneur choisit un mot. Il dessine sur une feuille le nombre de traits correspondant au nombre de lettres dans le mot. Il donne un indice avec la 1^{re} lettre du mot. L'autre élève doit demander s'il y a (par exemple) la lettre « a » dans le mot. Le meneur ajoute les lettres demandées si elles sont dans le mot. Si l'élève nomme une lettre qui n'est pas dans le mot, le meneur dessine chaque partie d'un bonhomme allumette (tête, corps, 2 bras, 2 jambes). L'élève a donc 6 chances pour deviner de quel mot il s'agit. Si le meneur a eu le temps de dessiner le bonhomme au complet, il gagne.</p> |