

Jeux et Situations de Lecture au Cours Préparatoire

Introduction

La démarche choisie pour apprendre à lire est-elle aussi indifférente qu'on l'entend parfois affirmer ? On peut sérieusement en douter. Il faudrait croire en effet que le résultat obtenu est sans relation aucune avec les moyens mis en oeuvre. Il faudrait nier d'un coup toute raison d'être à la pédagogie, et admettre que les travaux en ce domaine sont dénués d'intérêt... Irait-on jusqu'à dire que l'acquisition du langage ne dépend en aucune façon de l'environnement de l'enfant ?...

Non, et tout, au contraire, permet de penser que les premiers apprentissages construisent pour une large part l'avenir des individus... L'apprentissage de la lecture n'échappe pas à cette règle. Il détermine le comportement du futur lecteur, et la plus ou moins grande richesse de ses contacts avec les messages écrits... **L'apprentissage de la lecture n'est pas innocent ...**

On peut, au delà des manuels et des noms attachés à des « méthodes », distinguer deux types de démarches qui continuent à s'affronter dans la réalité du fonctionnement de nos classes, même si le discours que chacun tient sur ses pratiques semble s'appuyer sur des bases communes « officielles » convergentes ...

* L'une cherche dans un premier temps une bonne oralisation à partir des signes de l'écriture, et repousse l'acte de lecture à plus tard. Cet apprentissage en deux temps prétend sérier les difficultés

- l'enfant va du signifiant écrit au signifiant oral : il déchiffre,
- puis il passe du signifiant écrit au signifié par effacement progressif de l'oralisation : il lit.

* L'autre vise d'emblée à atteindre le sens du message écrit, l'étude des relations entre les lettres et les sons n'étant entreprise que pour parvenir à la compréhension, lorsqu'on a besoin du déchiffrement pour franchir un obstacle (et en même temps mieux maîtriser l'aspect phonologique du fonctionnement de la langue, qui trouve immédiatement ses premières applications dans la maîtrise de l'orthographe). Elle incite l'enfant à se conduire en vrai lecteur, qui devant tout texte se pose la question : « qu'est-ce que ça dit ? » avant de se demander : « comment ça se dit ? ».

Les activités décrites dans les chapitres qui suivent, et dans l'ensemble de cette étude, s'accordent résolument avec cette deuxième démarche, qui paraît de loin la plus riche et la plus ouverte. Elles ont en commun le souci de faire naître et d'entretenir le vouloir lire chez l'apprenti lecteur. Elles portent donc **exclusivement sur les activités de vraie lecture** .

Elles n'excluent en aucune façon les exercices dans lesquels on se préoccupe d'étudier le code oral (« mots où l'on entend... »), le code écrit (« mots où l'on voit... »), ou leurs relations (« mots où la suite de lettres »...« e prononce [...] »), qui sont étude de la langue et non lecture, et sont traités dans d'autres parties de cette étude.

Les jeux et les situations de vraie lecture rapportés ci-dessous ont été en grande partie communiqués par des maîtres et des maîtresses de C.P.. Il s'agit donc d'activités réellement vécues dans des classes.

Il faut remarquer que ces activités n'entretiennent pas toutes les mêmes relations avec la lecture vraie :

1) - La signification du mot ou de la phrase peut intervenir seulement pour décider si ce mot ou cette phrase appartiennent bien à notre langue, et s'ils doivent être retenus comme tels. Par exemple, avec les syllabes écrites « co », « cho », « lat », je refuse de constituer « *cocholat* » et j'accepte « chocolat »... Avec les mots « Je », « chocolat », « goûte », « du », je ne peux écrire « *je chocolat goûte du.* », mais je retiens « Je goûte du chocolat »...

2) - Le signifié peut intervenir pour établir des relations entre :

- Les mots écrits et les choses (les étiquettes sur les objets),
- Les mots écrits et les dessins,
- Les mots écrits et les mots oraux (au loto, faire correspondre le mot annoncé et le mot écrit sur le carton),
- Les mots écrits entre eux (le mot et sa définition) .

3) - On franchit une étape décisive quand on rencontre des situations dans lesquelles la lecture est liée à une motivation vraie. Par exemple :

- Lire pour connaître la suite de l'histoire,
- Lire pour contrôler une information,
- Lire pour agir : faire des crêpes ou cultiver des radis...

Encore faut-il distinguer les exercices qui gardent un caractère scolaire, et qui n'ont d'autre objectif que leur propre accomplissement (par exemple exécuter un dessin conforme à une consigne donnée par le maître), et les situations de véritable communication, dans lesquelles la lecture retrouve sa dimension sociale, comme lire le journal, préparer un voyage ou une commande, connaître la règle du jeu, prendre connaissance des lettres des correspondants...

La classification adoptée pour présenter les jeux de lecture dans les chapitres qui suivent n'a rien de rigoureux, même si elle s'inspire des remarques ci-dessus. On pourrait bien souvent transporter un exercice d'un chapitre à un autre, ce qui veut dire que les maîtres et maîtresses de C.P. ont toute latitude pour adapter ces jeux aux situations vécues par leurs élèves.

Apprendre à lire en lisant peut sembler une gageure. Comment, dira-t-on, est-il possible de comprendre un message écrit sans être capable de reconnaître d'abord les termes qui le composent ? Comment lire sans savoir déchiffrer ?

En fait, il ne s'agit pas de confier l'apprentissage au seul bain de lecture, pas plus que de noyer l'apprenti sous un déluge de mots inconnus. L'étude des correspondances entre les lettres et les sons, les « gammes » restent une activité indispensable, bien qu'elles ne soient pas l'objet de ces chapitres... Et les exercices proposés doivent être soigneusement adaptés au moment de l'année et aux compétences des élèves, en tenant compte des règles du jeu qui suivent :

1) - Il est toujours important de **faire naître le désir de comprendre un message écrit**. On ne commence à apprendre à lire que lorsqu'on rencontre des situations où lire devient une activité fonctionnelle, créant une attente dont la réponse passe par l'écrit, et une nécessité d'en découvrir le sens... On n'apprend à lire qu'en y étant motivé : désir de connaître la suite de l'histoire, de trouver le trésor, de deviner, de gagner...

2) - Les textes proposés doivent toujours être **adaptés aux compétences des enfants**. Prenons l'exemple des consignes écrites : au début, de l'année, on associe l'oral, le dessin et les mots écrits... Peu à peu, la reconnaissance globale de certains mots le plus souvent affichés, permet l'emploi exclusif de l'écriture. L'introduction de termes inconnus ne se fera que progressivement, le maître ou les camarades constituant toujours un recours pour vaincre les difficultés rencontrées.

3) - Toutes les fois que cela paraît possible, il est souhaitable d'intégrer, ou tout au moins d'**accrocher les jeux de lecture à des situations vécues**, à un contexte. Il vaut mieux jouer au jeu des questions sur la promenade qu'on vient de faire, ou sur le gâteau qu'on vient de manger, que sur n'importe quoi.

C'est d'ailleurs une des raisons pour lesquelles il est si enrichissant et si commode de « **faire vivre un livre » dans la classe**. Les personnages présentés, le décor dans lequel ils vivent, les aventures qu'ils traversent, mais aussi les créations des enfants à ce sujet (musique, dessin, travail manuel, poésie), stimulent le désir de lire, en fournissant le contexte indispensable.. Associée à la correspondance scolaire, cette pratique est un excellent support à l'expression, à la communication, à la lecture.

4) - Enfin, il reste souhaitable de **relier les jeux de lecture à la progression choisie pour l'apprentissage**. On emploiera de préférence les mots que l'on veut faire mémoriser, ceux qui contiennent le phonème qu'on se propose d'étudier... Les mots connus sont les jalons indispensables pour que les apprentis lecteurs puissent aller à la découverte du sens d'un message...

1) - Le signifié permet de retenir les possibles

MANIPULATIONS DE MOTS ÉCRITS

Mots en désordre:

- Au tableau, mots dont l'ordre des lettres a été bouleversé :

l, b, o (« *bol* ») / a, i, m, r, d (« *mard* »²) / a, M, i, e, r (« *Marie* ») / e, v, t, r (« *vert* »)

- **Consigne orale** : « D'un coup de baguette magique, la fée a décroché toutes les lettres des mots qui sont en désordre. Qui peut retrouver les mots en replaçant les lettres dans le bon ordre? »

- **Remarques** : 1) Les mots démontés sont connus des élèves sous leur forme écrite.

2) De nombreuses variantes permettent d'aider plus ou moins les recherches : dessins, définitions, phrases dans lesquelles manquent les mots...

3) On peut jouer à déchiffrer toutes les suites possibles (blo, lbo, obl, olb, lob, bol) Seul le mot « *bol* » appartient à notre langue.

Les anagrammes :

- **Matériel** : Sur polycopié individuel portant les lettres a, e, m, r, suivies de phrases : « Les canards vont sur la », « Le fusil est une », « La fait avancer le bateau. »

- **Consigne orale** : « Servez vous des quatre lettres écrites sur votre feuille pour former les mots qui manquent dans les phrases ».

Le mot le plus long

- Boîtes, l'une avec des voyelles, l'autre avec des consonnes. On tire une consonne, une voyelle, une consonne, une voyelle, une consonne, une voyelle : les 6 lettres sont affichées au tableau dans l'ordre... Chaque élève essaie de composer un mot avec ces lettres. Il l'écrit sur son ardoise... On reporte la liste des mots trouvés au tableau, en éliminant ceux qui sont mal orthographiés.

- **NB** : Ce jeu est à réserver pour la fin de l'année scolaire.

Syllabes en vrac :

- Voir « Mots en désordre », les lettres étant remplacées par des syllabes écrites. Exemples :

man - che - di (« *dimanche* ») / ma - ra - ca - de (« *camarade* ») / nè - fe - tre (« *fenêtre* »)

La syllabe oubliée :

- Sur polycopié individuel : « lat - sar - ra - sa », et les phrases incomplètes :

« Il pleut, je prends mon pa...pluie » / « Le ... midi, nous partons de l'école à midi » / « J'aime beaucoup le choco ... » / « La ...dine est un petit poisson ».

- **Consigne orale** : « Dans chaque phrase, il manque une syllabe dans un mot . Écrivez-la à sa place. Les syllabes manquantes vous sont données au début ».

La lettre qui change le mot :

- Au tableau, la maîtresse a écrit : « boule ». Chaque élève reçoit un carton sur lequel est écrite l'une des consonnes c, f, h, m, p, r... Un élève vient au tableau, pose son carton sur le « b » de « boule », et l'un de ses camarades doit déchiffrer le mot ainsi formé.

- **Variante** : 1) La maîtresse définit le mot qu'il faut composer, et un élève qui croit posséder le bon carton vient effectuer la substitution. Exemple: « elle picore dans la basse cour » : m (« moule ») : refusé... p (« poule ») : accepté.

2) On pourrait distribuer non seulement les consonnes qui permettent d'obtenir des mots de notre langue, mais aussi des consonnes qui créeraient des mots farfelus : « doule » (?), « loule »(?)...

- **NB** : Pour des raisons évidentes d'orthographe, ce type d'exercice ne peut être improvisé. Par exemple, alors que l'oral admet [bɔr], [kɔr], [dɔr], « corps » et « dort » ne peuvent s'obtenir à partir de « bord ».

Les paronymes :

- Sur polycopié :	<i>J'ai mangé du désert</i>	<i>J'ai mangé du dessert</i>
	<i>J'ai pris un poisson à la ligne</i>	<i>J'ai pris un poison à la ligne</i>
	<i>Maman met une rave dans la soupe</i>	<i>Maman met une rame dans la soupe</i>
	<i>Elle a mis sa robe ronge</i>	<i>Elle a mis sa robe rouge</i>

- **Consigne écrite** : « Barre la phrase qui ne va pas. »

- **NB** : Ce type de jeu est particulièrement intéressant, parce qu'il exerce la précision de l'observation visuelle, et parce que les enfants aiment en général jouer avec l'absurde.

MANIPULATIONS DE PHRASES ÉCRITES

Phrase ou non-phrase ?

- Sur polycopié individuel : **consigne écrite** : « Barre quand ce n'est pas une vraie phrase » :
« Maman monte dans le moulin. » / « Valérie dans tourne moulin » / « Le vent fait tourner le moulin » / « Nathalie monte dans le moulin » / « Marie ne pas monte dans le moulin » / (étude des phonèmes [m] et [n])

- idem : **consigne écrite** : « Barre la phrase qui ne va pas » :

« Les poissons sont dans le seau » / « Le sel est sur la table » / « Les cerises est sur l'arbre » / « Les classes sont sales » / (étude du phonème [s])

Phrase à découper :

- idem : **consigne écrite** : « Coupe les mots et écris la phrase » : « Lecoqpicoredanslacour » (étude du phonème [k]).

Le mot en trop :

- idem : **consigne écrite** : « Barre le mot qui est en trop dans la phrase » : « Sylvie joue avec une la balle » / « Hervé joue dans sur le bois » / « Yves va jouer avec une voiture dans » / « Isabelle elle joue avec des boîtes » (étude des phonèmes [v] et [b]).

Le mot qui change :

- **Matériel** : Phrase au tableau. Une grande étiquette par mot. Étiquettes supplémentaires à la disposition des élèves.

- **Déroulement** : Après avoir bien photographié la phrase, les élèves ferment les yeux pendant que l'un d'eux remplace un mot par un autre... En rouvrant les yeux, il faut écrire sur son ardoise le mot qui est apparu et qui n'appartenait pas à la phrase de départ.

- **Variante** : Toutes les manipulations sont permises : supprimer un mot, ajouter un mot, déplacer un ou plusieurs mots...

Choisir le bon mot :

- Sur polycopié individuel : **consigne écrite** : « Barre le mot qui ne va pas » :
« Petit-Ours va (*dans / sur*) la route » / « Emilie joue (*avec / dans*) son ami » / « Petit-Ours (*mange / boit*) du lait » / « Emilie ouvre (*la porte / le toit*) de sa maison ».

Mettre le bon article au bon endroit :

- idem : **consigne orale** : « On a écrit une phrase sur chaque ligne. Mais pour chacune on a oublié le mot « un » ou « une ». Tu écriras « un » ou « une » là où on doit le mettre » :
« Papa porte gros paquet » / « Elle pousse porte en bois » / « Julien prend petit marron » / « Il parle à petite fille ». (étude du phonème [p])

Les mots « en salade » :

- **Matériel** : Phrase sur grandes étiquettes au tableau. Une étiquette par mot.
- **Déroulement** : Lecture silencieuse... Vérification de la compréhension... Les étiquettes qui composent la phrase sont mises « en salade » dans une boîte. On fait venir autant d'élèves qu'il y a de mots, et chacun tire une étiquette, qu'il montre au reste de la classe... « Qui veut remettre la phrase en ordre, en ordonnant enfants et étiquettes ? »
- **NB** : Il peut être intéressant de proposer aussi des phrases qui peuvent s'écrire « à l'envers » tout en conservant un sens. Exemple: « *Petit-Ours rencontre Emilie* » / « *Emilie rencontre Petit-Ours* ».

Le mot qui manque :

- Sur polycopié individuel : **consigne** : « Complète les phrases avec les mots écrits au tableau » :
Sur le tableau : « lecture - cacao - l'école - écurie - meccano » (étude du phonème [k]) :
« L'âne est dans son » / « Annie a lu la » / « Rémi est à » /
« Nicole prépare du..... » / « René joue avec son ».
- **Variante** : **consigne** : « Complète les phrases avec les mots que tu construiras » :

	oule
p	
b	
c	
r	

La voiture.....sur la route.
Lapicore le grain.
Sur l'arbre, on a mis une grosserouge.
Le ruisseau dans le pré.

Relier les groupes de mots :

- idem : **consigne** : « Relie les étiquettes qui vont ensemble »
Le lapin lance la balle
Le joueur boit de l'eau
Les élèves lisent un livre
- idem : **consigne** : « Relie les étiquettes par une flèche qui voudra dire ³mange² »
Mon chien du poisson
Ton lapin un os
Le marin une carotte
Le serin des graines

- idem : **consigne** : « Découpe les étiquettes et mets les phrases en ordre » :

As-tu mis	dans ton café	la couverture
As-tu mis	dans la salade	du sucre
As-tu mis	sur le lit	de l'huile
As-tu mis	au garage	la voiture

2) – Syllabes artificielles et « lecture »

Il ne paraît pas souhaitable de donner aux élèves l'illusion que les mots de notre langue peuvent se créer à partir de syllabes écrites préalablement mémorisées :

Le « sa-pin » qu'on fabrique avec la « sa-la-de » et le « la-pin » peut être considéré comme un hasard heureux, et l'écriture des mots ne se ramène pas à un jeu de meccano.

Pourtant, des **jeux de « synthèse »** prennent un tout autre intérêt s'ils visent à inventer des mots pour le plaisir, des mots montés de toutes pièces et qu'on ne trouvera dans aucun dictionnaire.

La famille de Grododu :

- **Matériel** : Au tableau, liste de mots fantaisistes composés par le maître en fonction des possibilités de déchiffrement des élèves. Aujourd'hui, par exemple :

Grododu , Grodada , Grodoudou , Grodédé , Grodondon ,
Grololu , Grononu , Gromomu , Gropopu , Grototu .

- **Déroulement** : « Pour l'anniversaire de Grododu le pécari, toute sa famille est rassemblée. Son papa (le maître montre « Grodada » et demande à un enfant de lire son nom à haute voix), sa maman (« Grodoudou »), son grand frère..., son oncle».

Les locataires de l'immeuble :

- **Matériel** : Le maître a confectionné des étiquettes-cartes de visite. Chaque nom porté sur ces cartes a été fabriqué comme dans l'exercice précédent :

M. Lorilo , M. Tapila , M. Molita ... Mme Lorilo , Mme Tapila , Mme

Au tableau, on a stylisé un immeuble et ses étages.

- **Déroulement** : « C'est Monsieur et Madame Lorilo qui habitent au rez-de-chaussée. Qui peut mettre leurs cartes de visite sur la porte ? »... Chaque élève ayant reçu une étiquette, ceux qui possèdent les noms demandés viennent les placer au tableau.

Les amis de Boucle d'Or :

- **Déroulement** : Notre marotte s'appelle Boucle d'Or. Aujourd'hui, elle rend visite à des amis. Chaque élève dessine un ami ou une amie de Boucle d'Or. On affiche les dessins et on propose aux enfants de donner un nom à ces personnages. La maîtresse fournit alors une série de syllabes artificielles dans lesquelles on pourra puiser pour fabriquer les patronymes : par exemple :

ma - man - mo - mou - mon - mor - mi - min

ta - tan - to - tou - ton - tor - ti - tin

D'où : Sylvie Matanto , Jules Tormou , Katy Manta, etc...

Les animaux fantastiques :

- **Matériel :** Trois boîtes contiennent des étiquettes portant chacune une syllabe artificielle.
 - **Déroulement :** « Sur cette planète vivent des animaux extraordinaires. Comme nous ne connaissons pas leurs noms, nous allons en inventer »...Les élèves dessinent d'abord ces animaux fantastiques...On affiche les dessins...Chaque enfant pour baptiser son animal tire une étiquette dans chaque boîte, et compose un nom avec les trois syllabes désignées par le hasard...
 - **NB:** Rien n'empêchera de composer plus tard une histoire, un poème, où l'on parlera de ces animaux : du « *caticou* », du « *matuchon* », du « *patibor* »....
-

Au pays des animaux fantastiques :

- Matériel :** Au tableau, dessin très sommaire en forme de carte avec rivières, villes, montagnes et mers. On distribue une étiquette blanche à chaque élève.
 - **Déroulement :** « J'ai trouvé la carte du pays où vivent le caticou, le matuchon et tous nos animaux extraordinaires. Mais je ne sais pas comment s'appellent les villes, ni les rivières, ni les montagnes, ni les mers. Quels sont ceux qui voudraient bien inventer un nom pour les villes? et pour les rivières? et pour les montagnes? et pour les mers? (on veille à ce que chaque élève cherche un nom)... Écrivez ce nom sur votre étiquette. Écrivez le bien gros pour qu'on puisse le lire au tableau »... On placera les étiquettes sur la carte, et on pourra jouer avec les noms inventés : où se trouve donc la rivière Palan ? Qui voit la ville de Groupala ? En suivant la rivière Armange, quelles villes rencontre-t-on? (Les questions peuvent être posées par le maître, par les élèves)...
-

Les plantes du pays imaginaire :

- Déroulement :** Les plantes de ce pays, c'est surprenant, ressemblent tout à fait à celles qui poussent chez nous. Mais leur nom n'est pas tout à fait le même. Par exemple, on trouve des fleurs: la tulipou, la rosou, la pivoinou, la jacinthou, la giroflou... Qui pourrait deviner comment on les appelle chez nous? (les noms ont été écrits au tableau, et sont lus silencieusement)...Et pour les arbres c'est tout à fait pareil : le chênou, le platanou, le pommio, le cerisiou...
 - **NB :** Dans le pays voisin, on dit : « la tulipa et le chênou », dans un autre « la tulipar »... Les enfants peuvent créer eux-mêmes des systèmes de transformation.
-

Cette récupération des syllabes artificielles chargées de sens l'instant d'un jeu, permet d'éviter le caractère fastidieux des déchiffrements dans le vide, et d'inscrire ces recherches dans la dimension poétique du langage : les mots qui sonnent... qui s'accordent...

3) – Signifiants et signifié

La suite de sons [karçt(')], la suite de lettres ³carottes² et le dessin d¹une carotte sont trois signifiants du même légume, qui est le signifié. Les élèves sont déjà familiarisés avec le mot oral et le dessin. Les jeux qu'on va leur proposer introduisent le mot écrit, et leur demandent de retrouver les relations qu'il entretient avec le signifié ou avec les deux autres signifiants.

LE MOT ÉCRIT ET LE SIGNIFIÉ

Le prénom des enfants :

- **L'appel** : - Chaque élève est doté d'une étiquette double face qu'il garde sur son bureau les premières semaines. Ces étiquettes sont ramassées chaque soir.
 - Au lieu de les distribuer en faisant l'appel, la maîtresse peut, après quelques jours de classe, montrer l'étiquette sans rien dire. L'enfant « appelé » répond : « présent! » en venant la chercher. Mot écrit et mot oral équivalent.
- **Les équipes** : - En éducation physique, il faut constituer deux ou plusieurs groupes. Le maître a mis toutes les étiquettes des prénoms dans une boîte. On va tirer au sort les élèves qui feront partie du groupe n°1, en se contentant de montrer les étiquettes retirées de la boîte.

Les objets de la classe :

- **Replacer les étiquettes** : - Un certain nombre d'objets de la classe sont étiquetés dès le premier jour. On a écrit : « la porte » sur la porte, « la fenêtre » sur la fenêtre...Après plusieurs jours d'observation, la maîtresse a fait le ménage et enlevé toutes les étiquettes. Qui pourra les replacer ?
- **Variante** : Un autre jour, un génie polisson a changé de place toutes les étiquettes. Qui pourra retrouver les bonnes places ?..

Les boîtes :

- **Où sont les bonbons ?** - Une série de boîtes contiennent l'une du sable, l'autre des clous, la troisième des jetons, la quatrième des bonbons. Une étiquette fixée à chaque boîte révèle par l'écriture ce qu'elle contient... Qui peut deviner où se trouve la boîte qui contient les bonbons ?...
- **Remarques** : 1) Selon l'époque de l'année, on peut écrire le mot « bonbons » au tableau, ou attendre le déchiffrement. On peut également varier le terme employé (caramels, berlingots, pastilles ou nougat...)
 - 2) Si on propose à nouveau ce jeu, on se garde bien de remettre les bonbons dans la même boîte. C'est le mot et lui seul qui doit permettre de savoir ce que contient la boîte...

La marchande :

- Au moment de Noël, la maîtresse a installé une étagère de jouets. On apprend à déchiffrer leurs noms : « poupée », « loto », « dominos », « meccano », « auto », et cela dans différentes graphies... Aujourd'hui, chez la marchande de jouets représentée par un élève, tous les clients qui se présentent sont muets ou aphones. Chacun présente une étiquette, et la marchande doit remettre le bon jouet.
- **Variante** : Les clients ont retrouvé leur voix. Les jouets ont été remis dans des poches identiques (ou boîtes), et seule une étiquette permet de les reconnaître. La marchande doit savoir lire ses étiquettes pour remettre le jouet demandé. On validera en ouvrant la poche.

Les confitures :

- Un pot contient de la confiture de fraises, un autre d'abricots, un autre encore de prunes. On a rédigé une étiquette pour chaque pot. Comment mettre la bonne étiquette sur le pot?
- **Remarque** : Les exercices de ce type peuvent être proposés aux enfants bien avant qu'ils aient la possibilité de déchiffrer les mots. On peut observer les graphies et chercher les moyens d'identification : longueur, lettres du début, suites déjà rencontrées...
 - On peut d'ailleurs choisir les mots pour affiner l'observation. Par exemple : « poires », « pommes », « prunes » commencent tous trois par la lettre « p ». Mais la deuxième lettre?... et « oir » déjà vu dans « soir »...

Les feuilles :

- Au cours d'une promenade, les enfants ont rapporté des feuilles de platane, de marronnier, et d'ormeau. Le maître a préparé trois boîtes portant chacune le nom des trois arbres. On donne quelques feuilles à chaque élève. Comment mettre ces feuilles dans la bonne boîte ?

- **Remarque** : voir remarque précédente.

LES JEUX DE KIM

Au lieu de mettre en relation le nom et l'objet, on accroche l'étiquette à la mémoire de l'objet .

Les objets sur le foulard :

- Quelques objets hétéroclites (3 ou 4 pour commencer) sont posés sur un carré de tissu . Par exemple : une orange, une règle, un crayon, une cravate... À plusieurs reprises on fait répéter « Je vois une règle, une orange... ». Puis on replie le carré de tissu pour cacher les objets... Les enfants, qui se tenaient en cercle autour du foulard, reviennent à leur place. Chacun reçoit un photocopié (on étudie le phonème [r]) : une orange - une cravate - une banane - une règle - un crayon.

- **Consigne écrite** : « Barre le nom de l'objet que tu n'as pas vu ».

- **Variantes** : 1) Choisir les bonnes étiquettes parmi beaucoup d'autres.

2) Écrire le nom des objets vus en les copiant dans une liste qui reste sous les yeux (dictée sélective)

L'itinéraire :

- Après une promenade, on a dessiné les principaux éléments du paysage rencontrés : le pont, la place, le parking, le jardin public (étude du phonème [p]). Sur photocopié individuel :

- **Consigne** : « Barre l'endroit où nous ne sommes pas allés, puis recopie le nom des endroits dans l'ordre où nous les avons vus » : « le pont - le parking - la piscine - la place - le jardin public ».

Les crêpes :

- **Consigne** : « Barre le nom des produits que nous n'avons pas employés » :

« du sucre - de la farine - du poivre - du sel - du vin - du lait ».

Les poissons de l'étang :

- **Consigne** : « Souligne les noms des poissons que nous avons vus dans l'étang » :

« des carpes - des brochets - des merlus - des gardons - des saumons ».

Ce que mange notre tortue :

- **Consigne** : « Barre les noms des aliments que notre tortue ne mange pas » :

« de la salade - de l'herbe - du chocolat - des radis ».

Remarques :

1) – C'est toujours l'expérience vécue qui permet de répondre aux exercices qui précèdent.

2) - Les jeux de Kim se compliquent en multipliant le nombre des objets observés, ou en réduisant le temps de l'observation.

3) - On peut baser le jeu de Kim sur l'observation auditive : on a entendu le son produit par la clochette, le verre, le tambourin, le grelot...

LE MOT ÉCRIT ET LE DESSIN

Relier mot et dessin :

- Les uns et les autres sur deux colonnes
 - **Consigne** : « Relier le mot au dessin » (exercice classique) :
« la flûte - une fève - un livre - une fenêtre » (étude des phonèmes [f] et [v]).
-

Écrire le mot sous le dessin :

- **Consigne** : « Écris le mot sous le dessin » :
« la lune - un colis - Aline - une pelote » (étude du phonème [l])
 - **Variante** : « Écris le nom des objets en mettant une lettre par case » : sous les dessins, des traits verticaux sur la ligne d'écriture préfigurent les places des lettres.
-

Dessiner à partir du mot écrit :

- **Consigne** : « Dessine des cadeaux à côté du sapin : une trompette, un ballon, une poupée, et une poche de bonbons » (étude des phonèmes [p] et [b]).
 - **Variante** : La consigne individualisée : on distribue au hasard des étiquettes portant le nom d'objets, puis des étiquettes portant des adjectifs de couleurs. On demande à chacun de dessiner puis de colorier l'objet suivant les termes du message obtenu... Après réalisation, chaque élève lit son message et montre son dessin.
-

Devinez à quoi je pense :

- **Matériel** : Au tableau, 6 dessins. Par exemple : un bateau, un château, un marteau, un chapeau, un râteau, un seau. (étude du phonème [o], parfois paronymes).
 - **Déroulement** : La maîtresse dit : « J'ai dessiné 6 objets. Qui les reconnaît ? » On les énumère à plusieurs reprises et en articulant bien... « Voici le jeu : je vais choisir un objet dans ma tête, et pour vous aider à trouver celui que j'ai choisi, j'écrirai un mot au tableau »... On peut alors écrire le nom d'un des 6 objets... Puis pour compliquer le jeu, un mot qui rappelle l'objet : par exemple « une voile » pour le bateau, ou « une tour » pour le château...
-

Loto dessins - mots :

- **Matériel** : Un carton par élève. Sur chaque carton, 6 dessins dans 6 cases. Étiquettes portant le nom de tous les éléments dessinés sur les cartons.
 - **Déroulement** : Le maître tire une étiquette et la montre. C'est par exemple « la lune ». Tous les élèves qui ont une lune dessinée sur leur carton mettent un jeton ou une graine sur la case. Le gagnant est bien entendu celui qui a le premier recouvert ses 6 cases.
 - **Variante** : Les cartons portent les mots écrits, les étiquettes les dessins.
-

Dominos dessins - mots :

- **Matériel** : Sur chaque domino, il y a d'un côté un dessin, de l'autre un mot. Le dessin correspond à un mot écrit sur un autre domino. Idem pour le mot.
 - **NB** : Pour réaliser le jeu, remplacer chaque constellation d'un vrai domino par un dessin ou par un mot. On peut avoir des doubles .
 - **Déroulement** : On peut jouer chacun pour soi (comme si l'on reconstituait un puzzle), ou à deux.
-

Jeu de l'Oie dessins – mots :

- La piste comprend 56 cases : 28 dessins et les 28 mots écrits correspondants, le tout disposé au hasard. La règle du jeu : « Si tu arrives sur un dessin, tu y restes. Si tu arrives sur un mot, tu te places sur le dessin qui lui correspond »

LES PHRASES ÉCRITES ET LES DESSINS

Relier la phrase et le dessin :

- **Consigne** : « Relie le dessin et la phrase qui va avec lui » (2 dessins, 2 phrases)

Numéroter les phrases :

- Sur quatre images séquentielles numérotées, quatre phrases à numéroter.

Quel est le vrai? Quelle est la bonne ?

- **Matériel** : Au tableau, dessins (numérotés de 1 à 6) de 6 maisons dont une seule correspond exactement à la description donnée par la phrase écrite sous les dessins : « *La maison de Boucle-d'Or a une cheminée qui fume, quatre fenêtres avec des rideaux et un toit pointu.* »

- **Déroulement** : Les élèves doivent lire silencieusement et écrire sur leur ardoise le numéro de la maison de Boucle-d'Or.

- **NB** : Ce jeu peut se pratiquer dès les premiers mois en utilisant des mots connus des enfants. Par exemple : « *L'arbre est rond et rouge* »...

Dessiner d'après la phrase :

- **Matériel** : Sur polycopié individuel (deux séries de dessins valent mieux qu'une pour éviter les imitations)

- **Consigne** : « Lis et dessine exactement la poupée de Boucle-d'Or : « *La poupée de Boucle-d'Or a des cheveux noirs, une robe jaune et des souliers verts* ».

- **Variante** : Les dessins sont sur le polycopié. Il faut colorier selon la description donnée dans une phrase écrite.

4) – Lire pour comprendre

LIRE POUR TRIER

(Exercices sur polycopiés individuels)

- **Consigne écrite** : « Souligne les noms d'animaux » : « une souris - un lit - un faisan - un puits - une biche - un souriceau - un livre » (étude du phonème [i])

- **Consigne** : « Barre les choses que tu ne manges pas » : « une roue - une carotte - la purée - la rue - le rôti - un rat - un parapluie - les prunes - une tarte - une voiture » (étude du phonème [r])

- **Consigne** : « Écris dans le panier ce que maman peut rapporter du marché » : « un chou - une maison - mardi - la rivière - de la salade - des tomates - du fromage - une vache » .

- **Consigne** : « Entoure en rouge les noms de la semaine » : « souris - mardi - gris - mercredi - lundi - rouge - dimanche - bleu - jeudi - jaune - parti » (étude du phonème [i]).
-

Oiseaux et poissons :

- **Matériel** : Au tableau, dessin d'une grande cage et dessin d'un grand aquarium. Dans une corbeille, étiquettes portant le nom d'oiseaux et de poissons.
- **Déroulement** : « La porte de la cage s'est ouverte et les oiseaux se sont enfuis. L'eau de l'aquarium s'est renversée et les poissons ont disparu. Les oiseaux et les poissons se sont tous réfugiés dans cette corbeille et ils voudraient bien revenir les uns dans la cage, les autres dans l'aquarium. Nous allons les y aider »... Chaque élève vient à tour de rôle tirer une étiquette de la corbeille et la placer soit dans la cage soit dans l'aquarium...
-

- **NB** : Les jeux de tris sont innombrables :
- ce qui vole, ce qui roule, ce qui marche, ...
 - ce qui est rouge, ce qui est lourd, ...
 - ce qui est gai, ce qui est permis en classe, ...
- (Il n'est question ici que des tris effectués d'après des signifiés).
-

LIRE POUR ÉTABLIR DES RELATIONS

Qu'est-ce qui va ensemble ?

- **Consigne** : « Relie le nom de la mère et le nom de l'enfant » :
- | | |
|------------------|---------------------|
| <i>la maman</i> | <i>le poussin</i> |
| <i>la poule</i> | <i>le bébé</i> |
| <i>la vache</i> | <i>l'agneau</i> |
| <i>la souris</i> | <i>le veau</i> |
| <i>la brebis</i> | <i>le souriceau</i> |
-

Choisir le bon outil :

- **Matériel** : Dans une boîte, étiquettes portant des noms de « métiers ». Dans une autre, étiquettes portant le nom d'outils correspondants.
- **Déroulement** : Un élève tire une étiquette de métier (« boucher »). Un de ses camarades doit chercher l'étiquette qui peut fournir un outil (« couteau »). On écrit au fur et à mesure sur le tableau.
- **Variantes** : 1- Tirer le nom de l'outil, chercher le nom du métier.
2- Écrire le nom des outils au tableau, tirer un nom de métier. Les élèves lisent ce nom silencieusement et copient sur leur ardoise le nom de l'outil qui lui correspond.
-

Les contraires :

- **Matériel** : Sur polycopié, une grille de deux colonnes, dont une porte des adjectifs : « grand - jeune - haut - épais - clair ». Des étiquettes à découper portant : « foncé - bas - petit - mince - vieux ».
- **Consigne** : « Découpe les étiquettes et place à côté de chaque mot son contraire ».
-

Le tableau à double entrée :

- **Matériel** : Tableau à double entrée : 4 colonnes : « nombre de pattes : - 0 - 2 - 4 », et 3 lignes, dans la première colonne : « la poule - le chat - le poisson » (etc).
- **Consigne** : « Mets les croix dans les bonnes cases ».
-

LES DEVINETTES

Définitions orales :

1)- On joue avec les mots du tableau de mots qui reste affiché sous les yeux des élèves. L'un d'eux choisit mentalement un mot dans ce tableau, et en donne une définition à ses camarades.

2)- Deux tableaux de mots affichés, par exemple ceux des phonèmes [m] et [n]. Un élève sort. Ses camarades choisissent un mot qu'il devra deviner. Pour cela, il pourra, à son retour, poser au plus dix questions à ses camarades.

- **NB** : On peut décider que les questions porteront uniquement sur le sens du mot, ou qu'elles pourront également concerner le visage du mot (« y trouve-t-on la lettre « m » deux fois ?... Avant la lettre « p »? »).

Les paronymes :

- La maîtresse écrit deux mots au tableau, très proches l'un de l'autre par leur orthographe et leur prononciation. La définition qu'elle donnera oralement permettra de choisir :

« un chou - un clou » « Je suis un légume. On me met dans la soupe »
« la bouche - la boucle » « On me trouve au bout de la ceinture »
« la soupe - le pouce » « Je suis un doigt de la main »
« le bain - le pain » « On me mange »

Un élève désigné montre le mot qui répond à la devinette, et il le lit à haute voix.

- **Variantes** : 1- C'est un élève qui énonce la devinette.
2- Exercice sur photocopie avec devinettes écrites.

Le catalogue :

- **Matériel** : Un catalogue par élève. Étiquettes préparées par le maître, et décrivant dans un vocabulaire accessible un type d'objet contenu dans le catalogue.

- **Déroulement** : Chaque élève tire une étiquette, la lit, et cherche l'objet décrit. Il en découpe l'image, puis colle étiquette et image côte à côte

- **NB** : On peut facilement adapter les descriptions aux possibilités de chaque élève

Qui suis-je ?

- **Matériel** : Un tableau de mots (exemple : phonème [j]) sous les yeux des élèves.

- **Consigne** : « Qui suis-je ? Mon nom est sur le tableau » :

« Je suis un animal et j'aboie. »
« Je suis un arbre et je donne des glands. »
« Je suis un animal et mon petit est le veau. »
« Je suis un légume et on mange mes feuilles. »

LES QUESTIONS

La boîte aux questions :

- La maîtresse et les élèves écrivent occasionnellement des questions, qu'ils mettent dans une boîte. De temps en temps, au cours de séquences spécifiques, les élèves tirent une question, qu'ils lisent silencieusement avant d'y répondre.

- **NB** : Les questions peuvent aussi venir des Correspondants.

Le facteur en tournée :

- Le maître remet au « facteur » une sacoche contenant des enveloppes portant les prénoms des élèves. Chacun aura la sienne, même le facteur. Dans chaque enveloppe, une « lettre » pose une question adaptée aux possibilités du destinataire... Le facteur distribue le courrier... Lecture

silencieuse des questions, puis chacun donne la réponse avant de lire cette question à haute voix.

- **Variante** : Les enveloppes contiennent pour moitié des questions, pour moitié les réponses correspondantes. Après lecture d'une question à haute voix, celui ou celle qui possède la réponse lève le doigt et lit cette réponse.

- **NB** : On peut aussi jouer à l'envers, en faisant lire d'abord la réponse, puis la question qui lui correspondait.

Pour jouer seul :

- Une boîte contient des cartons portant chacun une question. Une deuxième boîte contient les réponses à ces questions sur d'autres cartons... Jeu individuel : mettre vis à vis le carton question et le carton réponse.

VRAI OU FAUX ?

(On travaille dans ces jeux sur polycopiés individuels)

Référence aux objets de la classe :

Consigne écrite : « Écris « vrai » ou « faux » après chaque phrase » :

- *Le tableau est jaune.*
- *On marche sur le mur.*
- *L'armoire est à côté de la porte.*
- *Le plafond est blanc.*
- *Il y a un vase sur le bureau.*

Référence aux dessins :

1)- Matériel : 4 colonnes : la 1ère : un objet / la 2ème : un mot / la 3ème : Vrai / la 4ème : Faux
Par exemple: - sur la même ligne : un petit rond / le mot écrit : « un rond », puis 2 cases vides.

- sur la suivante : un petit rectangle/ le mot écrit : « une tulipe », puis 2 cases vides.

- **Consigne** : « Mets une croix dans la bonne case ».

2)- Matériel : 3 dessins côte à côte (tulipe / maison avec bonhomme / sapin)

- **Consigne** : « Regarde bien le dessin. Écris « vrai » ou « faux » après chaque phrase » :

- *La tulipe est à droite de la maison.*
- *Le petit garçon est devant la maison.*
- *L'arbre est à droite de la maison.*

Référence à l'expérience :

Consigne : « Écris F(faux) après les phrases écrites à l'envers » :

- *La souris mange le chat.* - *Maman met la nappe.* - *La table est sur l'assiette.*
- *L'auto conduit le chauffeur.* - *Le cheval boit de l'eau.*

2)- Consigne : « Écris V ou F après chaque phrase » :

- *Nous avons vu un faisan.* - *Les arbres n'ont plus de feuilles.*
- *Nous avons rapporté de la mousse.* - *Nous sommes allés dans le bois.*

1)-

Référence à l'observation : la météo :

- **Matériel** : Le tableau des observations météo reste sous les yeux des élèves. Polycopié individuel :
« *Lundi, il a plu. (vrai , faux) / Mardi le temps était beau. (vrai , faux) / Il a neigé jeudi. (vrai , faux) / Samedi, il n'a pas plu. (vrai , faux) / Jeudi, on a eu du soleil. (vrai , faux) »*

Les journaux annoncent chaque jour le temps qu'il va faire : Vrai ou faux ?

- Pendant quelques jours, la maîtresse lit aux élèves les prévisions du journal. On compare avec la réalité observée. Puis c'est par écrit qu'elle rapporte ce qu'annonce le journal, et ce bulletin météo devient un texte de vraie lecture. À noter que les termes employés sont très courants (pluie, neige, vent, froid, chaud...).

Enfin, dès que cela devient possible, c'est le journal lui-même qui est mis entre les mains d'une équipe. Celle-ci lira aux autres ce que dit le journal. Et l'on comparera toujours avec la réalité. Vrai ou faux ?...

5) – Le livre et les situations de lecture

TEXTES TIRÉS DU LIVRE

Nous supposerons une classe dans laquelle on fait « vivre » un livre (voir ci-dessus les indications données pour le C.E.1). L'oeuvre choisie est « Porculus », de A. Lobel, aux Éditions de l'École. S'il s'agit d'un CP homogène, la maîtresse a déjà lu aux enfants les premières pages. Si c'est une classe à deux cours (CP-CE1), ce peut être déjà les élèves de C.E.1 qui l'ont fait en « lecture – feuilletton » pour toute la classe...

Le texte des élèves : (« du lundi »)

- Chaque élève du CP illustre par un dessin le début de l'histoire. Avec l'aide de la maîtresse, on écrit une phrase pour accompagner le dessin. En relevant quelques phrases ainsi créées par les élèves, la maîtresse construit le texte des enfants, « du lundi », qui servira de point de départ à l'observation des relations entre l'oral et l'écrit.

Le texte de la maîtresse : (« Le texte des autres », « du vendredi »)

- On en est au passage où Porculus, qui n'aime pas la propreté, vient de quitter la ferme où il vivait. Les élèves sont invités à deviner où est allé le petit cochon. Aidés de la maîtresse, ils écrivent leurs idées, dont quelques une sont reportées au tableau :

- 1- « Porculus va dans la forêt » (Sylvie)
- 2- « Porculus va sur le bord de l'eau » (Richard)
- 3- « Porculus va dans un pré » (Marie)
- 4- « Porculus va sur le fumier » (Jean-Paul)
- 5- « Porculus va dans la mare » (Isabelle)

- Échange oral : « À votre avis, qui a raison? Écrivez le numéro de la phrase sur votre ardoise ». Après échanges verbaux, la maîtresse dévoile la suite réelle de l'histoire, écrite au tableau :

« Il trouve un marécage. Ah, enfin ! Voilà de la bonne boue bien douce. Et il s'enfonce dans la boue. Tout doucement, il s'endort. »

- Lecture silencieuse...« Qui avait trouvé? ». Échanges... Lecture à haute voix.

Le texte à caches :

- Au tableau, le texte de la maîtresse (suite du précédent) a été écrit en 3 paragraphes :

- 1- « Mais il ne dort pas longtemps.
- 2- Une grenouille lui saute sur la tête.
Et maintenant c'est une tortue qui lui mord la queue.
- 3- Porculus quitte ce mauvais coin.
Il s'enfuit au galop. »

Le paragraphe 2 est recouvert d'un cache. Seuls restent visibles les paragraphes 1 et 3.

- On lit 1 silencieusement, puis à haute voix. Même démarche pour 3.

- Le jeu consiste alors à deviner ce que dit le texte caché... Après échanges verbaux et dessin, lecture silencieuse de ce paragraphe, suivie de lecture à haute voix, et échange bref.

- **Variante** : On cache 1 et 3, et on lit d'abord 2. On essaie de deviner ce qui précède et ce qui suit.

Texte en tranches :

- Les élèves sont répartis en groupes homogènes de trois ou quatre. Chaque groupe reçoit un fragment de texte adapté à son niveau. Chaque groupe lit silencieusement son texte. La maîtresse désigne le groupe qui débute la lecture à haute voix. Les autres essaient de décider qui doit continuer, etc...

JEUX DE LECTURE

Vrai ou faux ?

- Après la lecture des premières pages de « Porculus », sur polycopié individuel :

- **Consigne** : « Écris V ou F après chaque phrase » :

- *Porculus aime dormir.* - *Le fermier n'aime pas Porculus.* - *La fermière savonne Porculus.*
- *Porculus reste dans la porcherie bien propre.*

Remettre en ordre :

- **Consigne** : « Découpe les phrases et colle les dans le bon ordre » :

« *Mais il ne dort pas longtemps* » / « *Une tortue lui mord la queue* » / « *Porculus s'endort dans le marécage* » / « *Et Porculus s'en va bien vite* ».

Mettre les bulles en place :

- Les élèves sont invités à dessiner le fermier tout heureux d'avoir nettoyé son cochon, et Porculus qui n'apprécie guère cette toilette. Sur polycopié, on a préparé les deux bulles suivantes, qu'il faudra découper et placer dans la bouche du personnage concerné :

- « *Où est donc ma bonne boue si douce ?* »
- « *Je suis très content. Tout est propre et reluisant.* »

Les diapositives :

- On a photographié des dessins réalisés par les élèves, et obtenu une série de diapositives. La maîtresse en choisit cinq, et écrit au tableau les cinq phrases qui les accompagnaient initialement, en les numérotant de 1 à 5... On projette la première diapo, que tous regardent sans parler. Il faut alors choisir, parmi les légendes qu'on a sous les yeux, celle qui va avec le dessin, et indiquer son numéro sur l'ardoise. Lecture à haute voix. On passe à la diapo suivante.

- **NB** : On peut écrire plus de légendes qu'il n'y aura d'images. Il faudra trier jusqu'au bout.

La bande dessinée :

1) - Sur polycopié, trois cases. Dans la première, une légende et un dessin. Au bas de la seconde, une légende. Rien dans la troisième....

Chaque élève devra lire silencieusement la légende 1, puis la légende 2. Il illustrera cette dernière. Enfin, il inventera pour 3 une suite par l'image et par le texte.

2) - Quatre dessins et quatre légendes en désordre. Remettre dessins et légendes en ordre.

- **NB** : Les élèves les plus rapides pourront dessiner des bulles et faire parler les personnages...

...Sans oublier que contribuent grandement au désir de lire :

- **Le coin-lecture** : agréable, où les enfants peuvent feuilleter et lire sans contrainte les livres et albums mis à leur disposition. Compter environ quatre ouvrages par élève.

- **Les albums sans texte** : dont la découverte permet d'inventer une histoire, en groupe ou individuellement.

- **L'heure du conte** : où l'on écoute la maîtresse qui lit une merveilleuse histoire.

- **Les poèmes** : qu'on écoute, qu'on apprend, et ceux qu'on crée...

- **Toutes activités qui accompagnent le livre** qu'on fait vivre dans la classe : mime, jeu dramatique, expression corporelle, marottes, marionnettes, audition de cassettes ou CD, dessins, maquettes, création de comptines, de poèmes, de chansons...

Toutes ces créations peuvent se trouver valorisées par la présentation à la classe voisine, ou la correspondance scolaire, ou la veillée lecture qui réunira les parents pour leur présenter l'histoire et ses prolongements ...

6) – Lire pour agir

Le trésor :

- Une couronne, ou une belle pierre, etc..., peuvent constituer le trésor.

- Un élève sort. On cache le trésor dans la classe, et on écrit au tableau : « Le trésor est caché sous l'armoire ». On fait rentrer le chercheur, qui, en lisant le message écrit, doit aller tout droit vers la cachette.

- En classe à nombreux cours (3 ou 4 élèves au C.P.), on doit arriver au trésor en lisant une série de messages : le premier, écrit sur le tableau, demande de lire le second écrit derrière ce même tableau ; de là, il faut ouvrir le tiroir du bureau pour un troisième message, qui indique enfin la cachette.

Les ordres :

Au tableau, une série d'ordres (phrases plus ou moins difficiles à déchiffrer) :

n°1 - « *Va au tableau.* »

n°2 - « *Tire la langue.* »

n°3 - « *Porte Luc sur ton dos.* »

n°4 - « *Allonge-toi sur le plancher.* »

n°5 - « *Enlève les chaussures de Nicole.* »

n°6 - « *Fais le tour de la classe avec une chaussure sur la tête.* »

- Le maître (ou un élève) est l'expéditeur qui écrit un numéro sur un morceau de papier, glisse cette « lettre » dans une enveloppe portant le nom d'un élève, et donne le tout au « facteur », qui transmet... Le destinataire lit silencieusement l'ordre correspondant au numéro qu'il a reçu, puis l'exécute. Les autres élèves doivent alors écrire le numéro de l'ordre exécuté.

- **NB** : Cette variante permet de faire participer tous les élèves.

- **NB** : Pour tous les jeux de « facteur », il est intéressant de posséder une enveloppe au nom de chaque élève.

Que peut-on faire avec ?

Au tableau, on écrit ce qu'on peut faire avec... une brosse (par exemple), et on numérote les diverses actions imaginées par la classe . Avec une brosse :

n°1-« *Je me brosse les cheveux.* », n°2- « *Je porte la brosse sur le bureau.* », n°3- « *Je pose la brosse devant Isabelle.* », n°4- « *Je mets la brosse sur la tête de Sylvie* », etc...

- Un élève désigné par le maître exécute l'ordre qu'il choisit parmi ceux qui sont écrits au tableau. Ses camarades doivent écrire sur leur ardoise le numéro de la phrase correspondante.

L'itinéraire :

1- Au tableau, des dessins accompagnés de mots écrits : une maison, un arbre, un pont, la gare, la mairie, le château,... Dans une boîte, des messages écrits : « *Va de la maison au château.* », « *va du château à la mairie* »...

- Un élève tire un message, le lit silencieusement, exécute l'ordre en reliant par un trait les deux lieux cités. Puis lecture à haute voix pour validation du trajet.

2- Même jeu sur polycopié individuel. Le message demande alors de tracer un itinéraire complet : « *Pars de la maison, passe d'abord par la mairie, puis par la gare. Ensuite passe sur le pont, devant l'arbre, et arrive à l'école.* »

Jeu de piste :

Jeu de plein air. Il faut une piste pour deux équipes de 4 ou 5 élèves. Un foulard bleu, un rouge... L'équipe 1 reçoit le message écrit : « Allez au pied du chêne. Posez le foulard rouge. Puis allez à la cabane, et posez le foulard bleu. Ensuite revenez au point de départ. »... L'équipe 2 reçoit le même message, avec « prenez le foulard » au lieu de « posez le foulard », et part quelques minutes après l'équipe 1. (Il ne faut pas, bien entendu, qu'ils puissent suivre les premiers à vue).

7) – Les consignes écrites

Dès les premières semaines du C.P., on peut apprendre à reconnaître globalement un certain nombre de termes : noms des objets usuels de la classe, jours de la semaine, adjectifs de couleurs, prépositions de lieu, formes des blocs logiques... et l'impératif des verbes qui servent à un grand nombre de consignes : « colorie », « barre », « entoure », etc... Ces termes restent affichés sous les yeux des élèves.

La mise en oeuvre de ce bagage de mots rend alors possible l'utilisation de consignes écrites dès les premiers jours de classe, et il serait vraiment dommage de se priver de ces authentiques situations de lecture. Exemples :

« **Barre** les triangles à droite du trait » (deux séries de figures de part et d'autre d'un trait vertical)
« **Dessine** un rectangle bleu à droite du petit rond. Dessine un carré jaune à gauche du grand triangle » (sur une série de triangles et ronds en ligne)
« **Colorie** les triangles en rouge, les rectangles en bleu, les ronds en jaune. » (dessin de bonhomme formé avec ces trois types d'éléments)... Etc...

Ou bien : des rangées matérialisées, sur 2 colonnes : la première avec une consigne, la seconde avec les dessins qui permettent de la réaliser : « Dessine un chat à côté du balai. » / « Dessine un seau à gauche du balai. » / « Barre le moulin de gauche. » / « Entoure le bol à droite du sapin. »...

En mathématiques : « Barre deux balais » (sur une série de cinq) / « Entoure le deuxième seau. » (sur une série de quatre) / « Colorie les deux premiers bols en vert. » (idem) / « Dessine trois balais jaune' (dans case vide) Etc...

En éducation physique : Le maître dispose de panneaux avec les mentions : « devant », « derrière », « à droite », « à gauche », et « 1 », « 2 », « 3 ». Les élèves sont placés sur un quadrillage... Faisant toujours face au maître, ils obéissent aux consignes annoncées par les panneaux montrés : - « 2 » et « à gauche » : on se déplace de deux cases vers la gauche.

- « 1 » et « devant » : on se déplace d'une case vers l'avant...

...Et en lecture : sur polycopié individuel (prévoir deux séries au moins pour que deux élèves placés côte à côte n'aient pas la même consigne) :

- **Consigne :** « Lis le texte, et dessine exactement ce qu'il décrit. » :

« Dans un pré, il y a trois chèvres : une chèvre noire, une chèvre marron, une chèvre blanche. -

La chèvre noire est attachée à un piquet.

La chèvre blanche est attachée à un arbre.

La chèvre marron n'est pas attachée. »

8) – Lecture et « découverte du monde »

LE JARDINAGE

Nous cultivons :

Groupes de 3 ou 4 enfants (niveaux hétérogènes). Le maître a préparé des fiches avec quelques conseils pour cultiver fleurs ou légumes. Chaque groupe choisit une ou deux plantes qu'il se chargera de faire pousser.

Lecture silencieuse de la fiche technique. Discussion au sein du groupe, et répartition des tâches ultérieures (arrosage, transport d'un pot, taille,..). À raison d'un exposé par jour, chaque groupe vient expliquer à toute la classe ce qu'il cultive, comment il le cultive, et qui fait quoi.

Étude comparée des cultures :

Au fur et à mesure que les travaux de jardinage sont effectués, on peut comparer ce qu'on a semé ou planté, la situation, les arrosages, les plantes, les fleurs ou les fruits...

Par exemple, semences et plantations viennent d'avoir lieu. Le maître propose un tableau en trois colonnes : dans la première la plante, dans la seconde ce qu'on a semé ou planté, dans la troisième dans quel lieu :

<i>des radis</i>	<i>des graines</i>	<i>dans le jardin</i>
<i>une tulipe</i>	<i>un oignon</i>	<i>dans un pot</i>
<i>du maïs</i>	<i>deux grains</i>	<i>dans un potetc.</i>

Chaque groupe venant remplir les cases qui concernent la ou les cultures dont il est chargé....

LA PÂTISSERIE

Les ingrédients :

Élèves par groupes de quatre. Une assiette avec quatre parts de galette des rois (ou crêpes, ou tarte...) pour chaque groupe.

- **Consigne** : « Chacun va prendre une part de gâteau. Maintenant, vous le mangez, en cherchant à deviner ce que le pâtissier a employé pour le faire. »

- Après la dégustation, chaque groupe établit la liste des ingrédients supposés utiles pour la fabrication de la galette. Aide de la maîtresse pour l'orthographe des mots inconnus....Chaque groupe lit sa liste à haute voix, et la maîtresse reporte au tableau tous les ingrédients différents proposés.

Puis elle dévoile, toujours sur le tableau, la liste des ingrédients réellement employés. On compare...

- Chaque élève doit alors remplir le tableau sur polycopié individuel, en reportant les ingrédients que son groupe avait proposés, et en indiquant pour chacun s'il est vraiment employé ou non (trois colonnes : « on a employé » / « oui » / « non », une croix dans la bonne case).

La recette :

- Si la classe possède un coin cuisine, on peut décider la fabrication d'un autre gâteau, une tarte par exemple. La maîtresse prépare les quantités requises des divers ingrédients, placés parmi d'autres et étiquetés. On écrit toute la recette au tableau, et on remet à chaque groupe la partie qui le concerne :

1- « Mettez la farine dans un saladier avec le beurre, le sel et l'eau. Pétrissez la pâte. »

2- « Pelez les pommes. Coupez-les en quatre. Enlevez les pépins. Coupez les en tranches fines.»

3- « Beurrez le moule. Roulez la pâte avec le rouleau à pâtisserie. Étendez-la sur le moule. »

4- « Mettez les tranches de pommes bien rangées sur la pâte. Saupoudrez de sucre. Faites cuire»

- Les équipes 1 et 2 reçoivent leurs messages, le lisent silencieusement, et exécutent les instructions pendant que le reste de la classe contrôle le texte au tableau... Enfin, présentation de ce qui a été

réalisé. Validation par la classe.

- Dans une séquence ultérieure - la pâte aura eu le temps de se reposer -, les groupes 3 et 4 se mettent au travail à leur tour, après lecture silencieuse et concertation. Comme leurs camarades, ils liront ensuite les consignes à haute voix et présenteront leur travail pour validation.

Bien entendu, c'est la dégustation de la tarte qui permettra le mieux d'apprécier le savoir faire des apprentis pâtisseries.

Suite logique du précédent :

- Après confection de la tarte, sur polycopié individuel :

- **Consigne** : « Mettez les phrases dans l'ordre » : « *peler et couper les pommes* » / « *faire cuire dans le four* » / « *faire la pâte* » / « *mettre la pâte dans le moule* » / « *mettre les pommes sur la pâte* ».

Qui a la fève ?

- Suite à la dégustation d'une galette avec fève.

- **Consigne** : « Lisez attentivement le texte. Quand vous l'aurez lu, vous répondrez à la question qu'on vous pose, en écrivant le nom qui vous paraît le bon » :

- **Texte** : « Quatre enfants mangent une galette des Rois : Sylvie, Pierre, Cathy et Jean-Luc. Sylvie, Cathy et Jean-Luc ont fini de manger leur morceau, et ils n'ont pas trouvé la fève. Qui la trouvera? ».

LA CROISSANCE

Des mesures effectuées sur chaque enfant ont mis en évidence le phénomène de croissance, et permis des comparaisons de tailles. Les enfants connaissent l'orthographe des prénoms de leurs camarades, ou les ont sous les yeux.

Plus grand, plus petit :

- **Consigne** : « Après chaque phrase, mets V ou F » (vrai ou faux) : « *Pierre est plus grand que Marie.* » « *Michel est aussi grand que Jacques.* » « *Bruno est plus petit que Sylvie.* »
« *Pierre et Michel ont la même taille.* »³ « *C'est Yves qui a le plus grandi.* »

Croissance des segments :

- **Consigne** : « Relie ce qui est vrai » : deux colonnes face à face . L'une portant : « *ma tête* », « *mon bras* », « *ma jambe* », « *mon doigt* ». L'autre : « *a grandi* », « *n'a presque pas grandi.* »

Qui est... ?

- **Consigne** : « Réponds aux questions » : « *Qui est plus grand que toi?* »... « *Qui est plus petit que Didier?* » « *Qui est aussi grand que Bruno?* » « *Qui est le plus grand garçon de la classe?* » « *Qui est la plus grande fille ?* ».....

Conclusion : ...ETC... Les activités de « découverte du monde » restent un moment privilégié pour présenter la lecture en situation. Il serait dommage de ne pas en profiter!..