Atelier de conception d’activités

***Groupe 3 : Mattieu SEGUIN, Sylvie MASCARAS, Géraldine BLACKBURN, Nadia CISSE.***

***1/concevoir des activités ludiques pour mémoriser des mots fréquents et des mots irréguliers.***

Les nouveaux mots de la semaine

Principe du jeu : mémoriser l’orthographe de mots fréquents et irréguliers et utiliser ces mots en contexte. CP : 6 mots et dire une phrase

 CE1 : 8 mots et écrire une phrase

 CE2 : 10 mots et écrire une phrase avec un mot fréquent et un mot irrégulier

Matériel : sur une table :

Une boîte avec mots (irréguliers et fréquents de la liste d’eduscol) au centre

Des étiquettes-mots fréquents

Des étiquettes-mots irréguliers

Une feuille blanche ou une ardoise

Un crayon de papier

Déroulement : activité 1 : l’élève pioche (au hasard) 1 mot de la boîte, le lire (peut le reposer avant de le recopier) et le recopie sans erreur sur sa feuille. Il peut regarder autant de fois qu’il en a besoin le mot pour le recopier sans erreur et en mémoriser l’orthographe. L’élève s’autocorrige seul avec l’étiquette du mot de la boîte au milieu de la table. Il recopiera 3 ou 4 fois chaque mot sur sa feuille. Activité 2 : à partir des mots écris, chaque élève doit construire une phrase en utilisant les mots. (CP : à l’oral à la maîtresse, CE1 : à l’écrit, CE2 : à l’écrit avec un mot fréquent et un mot irrégulier). Nombreuses variables possibles.

Chaque élève doit avoir mémorisé les 5 mots. Moyen de validation : une dictée

Variables : le même mot dans 2 phrases différentes, 5 mots dans un texte, faire une phrase avec le mot et on le supprime pour que les copains puissent retrouver le mot dans les 6 possibles.

Faire ce jeu une fois par semaine (dès avril pour les CP et jusqu’au CE2).

Atelier autonome.

Matrice pour les 6 mots du CP

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |

Matrice pour les 8 mots des CE1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Matrice pour les 10-12 mots des CE2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Voir liste des mots annexe 1**

***2/ proposer des activités ludiques pour travailler le sens des mots.***

**Principe du jeu :**

Mémoriser le sens de mots polysémiques.

En reprenant la forme du loto, le jeu permet aux élèves d’associer les différents sens d’un mot à diverses représentations.

**Liste des mots possibles (non exhaustive) :**

-souris, jumelle, lettre, pied, règle, croissant, face, pièce, jumelle, lettre, pied, voile, pêche, monter, volume, rayon, opération, étoile, temps, éclair, glace, place, terre, monde

**Matériel :**

8 cartons avec deux mots au centre et des cases

Vignettes (petite carte) des différentes représentations des mots

**Matériel variable :**

8 cartons avec des cases (à l’intérieur les diverses définitions d’un mot) + une case centrale vide

Vignette (petite carte avec les mots écrits)

Dictionnaire

(Voir annexe 2 pour images et cartes)

Déroulement :

Les enfants sont disposés autour d’une table avec chacun un carton type loto

Sur chacune des cartons, il y a deux mots qui ont plusieurs sens (croissant de lune, de la boulangère, nombre croissant…souris de l’ordinateur, souris de Tom et Jerry……).

Sur la table, disposer des petites cartes représentant l’ensemble des sens des différents mots (on peut introduire peu à peu plus de cartes que de cases)

Objectif :

Replacer sur le carton les différentes définitions des mots en retrouvant les bonnes cartes et en les replaçant dans la case.

Variable : associer à chaque définition l’image ou le mot correspondant

Chabadou.eklablog.com/la-polysemie-des-mots-le-jeu-du-mot-commun-3-ans-du-blog-a114599592