

**Activités de consolidation et d'automatisation des connaissances en mémoire  
d'après ECRIRE AU CYCLE II, Répertoire d'activités André OUZOULIAS**

1. Le memory des mots
2. Le pendu
3. L'imprimeur

**COMPÉTENCES**

- socle commun :

[http://media.eduscol.education.fr/file/socle\\_commun/00/0/socle-commun-decret\\_162000.pdf](http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/00/0/socle-commun-decret_162000.pdf)

- programmes :

[http://www.education.gouv.fr/bo/2008/hs3/programme\\_CP\\_CE1.htm](http://www.education.gouv.fr/bo/2008/hs3/programme_CP_CE1.htm)

[http://www.education.gouv.fr/bo/2008/hs3/programme\\_CE2\\_CM1\\_CM2.htm](http://www.education.gouv.fr/bo/2008/hs3/programme_CE2_CM1_CM2.htm)

**1. Le memory des mots**

**PROPOSITION DE MISE EN ŒUVRE**

Objectif de l'activité : entretenir, consolider et approfondir la mémoire des mots étudiés en classe

Matériel : Un memory, ensemble de cartes sur lesquelles figure au recto un mot écrit et au verso l'image correspondante ( cf cartes à lire)

Une ardoise par élève pour la phase 2

Durée : entre 5 et 15 mn

Modalités : ce jeu fonctionne en atelier

Fréquence optimale : entre 2 et 3 fois par semaine

Variables : lors de la phase d'écriture, on peut introduire un joker qui permet à l'élève d'accéder au glossaire. Un glossaire peut être affiché à distance afin d'être consulté.

Déroulement	Activités du maître	Activités de l'élève
Phase 1 : lecture	Les cartons sont disposés images face contre table par l'enseignant. Consigne : « <i>Chacun votre tour, vous allez lire un carton puis le retourner afin de vérifier si votre lecture est juste. Si le mot correspond à l'image, vous avez gagné et vous gardez le carton sinon vous le remettez dans le jeu</i> »	Les joueurs doivent à tour de rôle choisir un carton et dire le mot qui est écrit. <b>La situation est autocorrective</b> : en retournant le carton, l'image permet à tous les joueurs de valider la réponse. Si le joueur ne s'est pas trompé, il garde le carton, sinon il le remet dans le jeu
Phase 2 : écriture (lorsqu'ils maîtrisent la phase lecture)	L'enseignant dispose les cartons de sorte que les faces images soient visibles et les mots au verso.	Les joueurs doivent écrire sur leur ardoise de mémoire le mot correspondant à l'image choisie. <b>La situation est autocorrective</b> : en retournant le carton, le mot permet à tous les joueurs de valider la réponse. Si le joueur ne s'est pas trompé, il garde le carton, sinon il le remet dans le jeu.

## 2. Le pendu ou de l'araignée

### PROPOSITION DE MISE EN ŒUVRE

Objectif de l'activité : Savoir utiliser un alphabet de référence, consolider la connaissance des lettres en se concentrant sur les lettres les plus fréquentes et développer ainsi la capacité à épeler.

Matériel : Une liste de mots, un alphabet, une ardoise (pour le meneur de jeu), le dessin d'un pendu ou d'une araignée (*Pour l'araignée, compter 4 traits pour le corps et 8 traits pour les 8 pattes (la bouche et les yeux ne comptent pas). Pour le pendu, compter 4 traits pour la potence, 4 pour les jambes et les bras, 1 pour le corps, 1 pour la tête, 1 pour le cou et 1 pour la corde.*)

Durée : 15 mn maximum

Modalités : ce jeu fonctionne en atelier

Fréquence optimale : une fois par semaine

Variable : on supprime la liste de mots

Déroulement	Activités du maître	Activités de l'élève
Retrouver un mot avant que le pendu ou l'araignée ne soit représentée sur le tableau.	<p>- L'enseignant choisit dans sa tête un mot connu. Il peut l'écrire sur une ardoise qu'il retourne et qu'on regardera à la fin pour vérifier qu'on a bien trouvé le mot choisi par le meneur de jeu. Il indique aux joueurs le nombre de lettres composant ce mot et trace au tableau ou sur une feuille autant de traits qu'il y a de lettres.</p> <p>-Si la lettre figure dans le mot, le meneur l'écrit au tableau à la bonne place. Si elle y figure deux ou trois fois, le meneur de jeu écrit cette lettre pour chacune de ses occurrences. On barre cette lettre sur un alphabet (ce qui permet aux joueurs de contrôler au cours du jeu les lettres qui ont déjà été proposées). Si la lettre proposée n'appartient pas au mot choisi, on la barre aussi sur l'alphabet et on trace un des douze traits du " pendu " (ou d'une araignée).</p>	Les joueurs proposent une lettre.

### 3. L'imprimeur

#### PROPOSITION DE MISE EN ŒUVRE

Objectif de l'activité : Connaître le nom des lettres de l'alphabet, passer aussi aisément du nom de la lettre à l'évocation mentale de son dessin (dans la tâche de composition sous dictée de lettres) et du dessin de la lettre à son nom (dans la tâche d'épellation).

Matériel : Une imprimerie comme *Celda* (caractères magnétiques), *Lego* ou *Nathan* (tampons) ou autre et son support de rangement. À défaut, on peut utiliser des lettres écrites sur des petits cartons qu'on aura soi-même fabriqués. Il faut rendre possible la répétition d'une même lettre.

-Un glossaire de mots déjà travaillés en classe (5 ou 6 mots au début).

-Un cache ou un écran qui permettent d'empêcher l'imprimeur de voir le mot choisi pour son partenaire de jeu

Durée : 30 mn

Modalités : ce jeu fonctionne en atelier si on a plusieurs alphabets ou en binômes

Fréquence optimale : entre 1 et 2 fois par semaine

Variables : Les lettres de l'alphabet peuvent être, dans un premier temps, les capitales et, dans un second temps les minuscules.

On peut attribuer un ou plusieurs jokers à l'imprimeur

Verbaliser la procédure : retrouver une lettre en récitant l'alphabet

Déroulement	Activités du maître	Activités de l'élève
<p><u>Phase 1</u> : enseignant meneur de jeu</p> <p><u>Phase 2</u> : c'est un enfant qui assure le rôle de l'épellateur.</p> <p><u>Autre modalité</u> : le binôme (un épellateur et un imprimeur).</p>	<p>L'enseignant joue le rôle de celui qui épelle.</p> <p>Enfin, on vérifie que le mot composé par chaque enfant comporte bien toutes les lettres voulues.</p>	<p>Chaque enfant essaie de composer et de deviner le mot épelé.</p> <p>Si c'est le cas, il marque un point par lettre et on passe à un autre mot.</p>