

# Synthèse des propositions d'activités de remédiation des évaluations CP et CE1

Document réalisé par GUIGNARD Sabrina CPC LRO – Formation REP+ du 06/11/2018

La compétence visée	La connaissance des lettres
Le nom et le descriptif de l'activité (propositions des enseignants et des formateurs)	<p><b>Le loto des lettres</b> : Les élèves disposent de cartons où figurent des lettres dans différentes écritures. Le meneur de jeu est l'enseignant ou l'élève. <i>Variante</i> : les lettres sont cachées dans des mots.</p> <p><b>Le memory</b> des différentes écritures de lettres : énoncer le nom de la lettre pour gagner des cartes avec un élève expert. <i>Variante</i> : instaurer différentes formes d'écriture de la lettre.</p> <p><b>Le tri ou le classement des étiquettes</b> avec des lettres et des symboles. L'enseignant guide les élèves oralement avec des outils comme les abécédaires, les prénoms de la classe.</p> <p><b>La dictée de lettres</b> : PE → élève, élève → élève.</p> <p><b>Des jeux de cartes</b> avec différentes graphies.</p> <p><b>Le jeu des intrus</b> pour discriminer des sons, des mots proches phonologiquement.</p> <p><b>Des jeux d'écriture</b> où il s'agit à partir d'une graphie en script de donner l'écriture en cursive.</p> <p><b>Le Scrabble Junior.</b></p> <p>Automatiser la lecture de syllabes par leur lecture rapide sur <b>des étiquettes, des lectures flash, des parcours au sol.</b></p> <p><b>Pour reconnaître et mémoriser des sons di-graphes et tri-graphes</b>, inscrire les mots outils très connus en noir, les lettres muettes en gris et les oppositions syllabiques en couleur.</p> <p><b>Pour automatiser les capacités de poursuite visuelle et augmenter les capacités attentionnelles, des ouvrages permettent de les développer</b> : « Qui quoi qui » d'Olivier Tallec, « Devine qui fait quoi » de Gerda Muller, Djeco jeu de cartes sardines...</p> <p><b>Exemple de progression</b> dans l'étude des correspondances graphèmes-phonèmes dans le guide « Pour enseigner la lecture et l'écriture au CP ».</p>

La compétence visée	La conscience phonologique
<p>Le nom et le descriptif de l'activité (propositions des enseignants et des formateurs)</p>	<p><b>Analyser le son de la lettre</b> avec le souffle produit, la position de la langue et des lèvres.</p> <p><b>Choisir une carte image</b> qui représente un mot. L'élève doit choisir la boîte syllabe qui convient.</p> <p><b>La recherche d'intrus, la mise en place de devinettes, de tris d'images, de jeux de dominos et de jeux de l'oie.</b></p> <p>Faire répéter <b>des pseudo-mots</b> de plus en plus longs.</p> <p><b>J'entends, je n'entends pas</b> avec la manipulation de cartes images.</p> <p>« <b>Phono dingo</b> » qui consiste à trouver une syllabe commune à 2 images. C'est un jeu autocorrectif.</p> <p><b>Les gestes de Borel Maisonny/ Les alphas.</b></p> <p><b>Des virelangues :</b> « Dix dodus dindons et quatre coqs coquets » de Jean-Hugues Malineau et Pef, « 101 virelangues, poésies et devinettes » de Françoise Bobe, virelangues de Béatrice Maillat.</p> <p><b>Des jeux d'assonances dans des comptines :</b> « A Paris sur un petit cheval gris » de Martine Bourre, « Un petit chat gris » de Martine Bourre, « La Hulotte à lunettes » de Françoise Bobe et Delphine Durand.</p> <p><i>D'autres ouvrages :</i></p> <p>« <b>Phono Grande section maternelle et début du CP</b> » : Développer les compétences phonologiques de Sylvie Cèbe et Jean-Louis Paour.</p> <p>« <b>Vers la phono grande section</b> » de Christina Dorner et Léa Schneider.</p> <p>« <b>Fiches phonologie CP</b> » : 30 fiches pour s'exercer à reconnaître les syllabes et les phonèmes au CP de Frédérique Mirgalet et Chris Davidson.</p> <p><i>Des outils numériques :</i></p> <p><b>Graphogame</b> qui est un logiciel d'entraînement à la lecture.</p> <p><b>Grapholearn</b> sur tablette pour renforcer l'apprentissage du décodage.</p> <p><b>Anagraph</b> qui est un outil numérique permettant d'appréhender plus facilement la lisibilité d'un texte, support d'apprentissage en fonction des enseignements réalisés dans la classe.</p>

La compétence visée	<b>La compréhension orale des mots</b>
Le nom et le descriptif de l'activité (propositions des enseignants et des formateurs)	<p><b>Se référer</b> au guide « Pour enseigner la lecture et l'écriture au CP » qui distingue les étapes essentielles dans cette compréhension :</p> <p><i>-Faire expliciter la formation des mots :</i> Sélectionner des mots fréquents les plus polysémiques possibles, des mots des disciplines et les catégoriser. La liste de fréquence lexicale sur le site Eduscol propose des mots avec plusieurs modes de classement, par fréquence croissante, ordre alphabétique ou nature.</p> <p><i>-Manipuler et observer les régularités pour construire un capital lexical :</i> La rencontre régulière de mots est nécessaire à travers des lectures offertes, des lectures suivies et différents types textuels. Les capsules « des fondamentaux » proposent et expliquent la construction de certaines familles de mots.</p> <p><i>-Organiser les mots, les catégoriser et les structurer :</i> Possibilité pour structurer le capital lexical de mettre en place des cartes mentales, des mises en réseau, des fleurs lexicales, des sacs polysémiques, des murs de mots, des boîtes à mots, des jeux de memory sur le sens des mots, des dessins légendés...</p> <p><i>-Réutiliser les mots en contexte à l'oral ou à l'écrit</i> dans des productions écrites, des activités de copie ou de dictée, des jeux de devinettes, des tris de cartes par catégories, des jeux de loto...</p> <p><i>Autre ouvrage : Guide pour enseigner le vocabulaire à l'école élémentaire + CD-Rom de Micheline Cellier</i></p>
La compétence visée	<b>La compréhension orale d'une phrase</b>
Le nom et le descriptif de l'activité (propositions des enseignants et des formateurs)	<p><b>Le jeu du « Jacques a dit »</b> pour écouter et comprendre les messages oraux / <b>Mimer</b> des actions attendues.</p> <p><b>Ecrire des phrases</b> à partir de mots collectés et structurés dans 3 colonnes différentes.</p> <p>Formuler des <b>énoncés de sens proches</b> à partir d'images ou de supports divers.</p> <p>Introduire des notions temporelles avec <b>des énoncés plus complexes</b> à partir d'images séquentielles.</p> <p><b>Le jeu des paires</b> où il s'agit de proposer des images proches et des étiquettes « énoncés ».</p> <p><b>Des jeux de portraits/ Qui est-ce ?</b> avec des choix multiples, des dessins et des justifications à l'appui.</p> <p><i>Ouvrages/supports :</i> -Jeu de cartes multi-règles autour des consignes basées sur l'écoute, la concentration, les repères spatiaux, le vocabulaire, la motricité et la mémoire : « Ne mange pas la consigne ! » - Cat's Family.</p> <p>-Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes chez RETZ.</p> <p>-Drôles 2 Bobines qui est un jeu collectif de lecture, d'écoute, de langage, de compréhension et d'application de consignes par le dessin (Le Grand Cerf).</p>