

Présentation d'outils pour l'aide personnalisée au cycle 3

Descriptifs d'activités et d'outils pédagogiques pouvant être utilisés en aide personnalisée.

Fiches réalisées lors d'une réunion d'échange de pratiques.

Auteurs : les enseignants de la circonscription de Poitiers II

Novembre 2009

Table des matières :

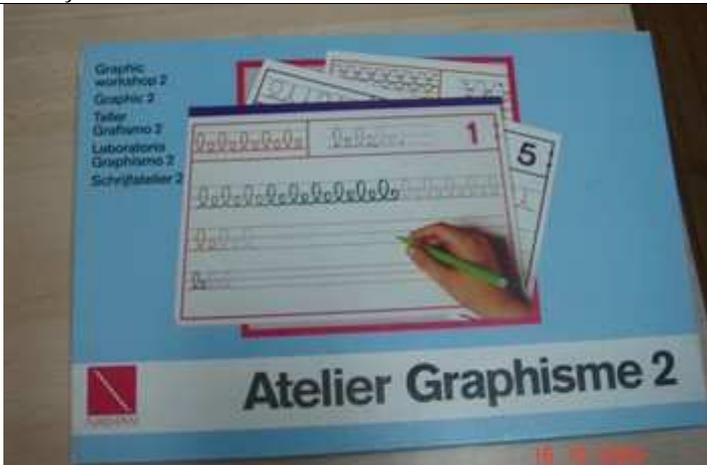
Défi maths	2
DIZERO	3
Jeu de cartes	5
Le compteur des grands nombres	6
Le marché aux mots	7
Le tour du verbe	8
Numéricartes	9
« Ouvrez l'œil » - Atelier de l'oiseau magique	10
« Recopier vite »	11

Défi maths

Nom de l'outil	<i>Défi maths</i>
Discipline	<i>Géométrie, calcul-numération, problèmes, logique, mesure.</i>
Cycle(s) et niveau(x) concernés	<i>Cycle 3 CM 2</i>
Présentation	<i>Cet outil est un fichier photocopiable. Cet outil présente l'avantage de pouvoir être utilisé par groupes.</i>
Mode d'emploi	<i>Les enfants sont par équipes de 2 ou 3 et concourent les uns contre les autres.</i>
Pour se procurer l'outil	<i>Editions Retz 2-7256-1966-1</i>

DIZERO

Nom de l'outil	<i>DIZERO création personnelle (RD de Beaumont)</i>
Discipline	<i>Résolution de problèmes (+ - x) Manipulation d'argent</i>
Cycle(s) et niveau(x) concernés	<i>CE 2 à CM 2. On peut l'adapter en changeant les nombres (nombres naturels, nombres décimaux...).</i>
Présentation	<i>Cet outil est un jeu. Cet outil présente l'avantage de résoudre des problèmes en jouant.</i>
Mode d'emploi	<i>Voir la notice</i>
Photo	<i>Cartes à imprimer, à découper...</i>
Pour se procurer l'outil	<i>Publisher</i>

Nom de l'outil	<i>Atelier graphisme</i>
Discipline	<i>Graphisme / écriture</i>
Cycle(s) et niveau(x) concernés	<i>Cycle 2</i>
Présentation	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Perception des formes, des grandeurs et des directions qui permettent une perception correcte des différents éléments d'une lettre.</i> • <i>Coordination motrice.</i> • <i>Organisation spatio-temporelle (début, fin, avant, après...)</i> qui permettent de situer correctement les lettres dans un ordre donné pour former des mots. • <i>Contrôle de la pression de la main.</i> • <i>Maîtrise des trajectoires et continuité du geste.</i> • <i>Maîtrise des amplitudes et sens des proportions.</i>
Mode d'emploi	<p>⑩ <i>Choisir une fiche et la placer entre le fond de l'ardoise et la plaque transparente.</i></p> <p>⑩ <i>L'enfant effectue le tracé sur la plaque transparente en respectant le modèle et l'amplitude demandée.</i></p> <p>⑩ <i>L'enfant peut à tout moment se corriger en effaçant et en recommençant son tracé.</i></p>
Photo	
Pour se procurer l'outil	<i>Éditions Nathan</i>

Jeu de cartes

Nom de l'outil	Jeu de cartes
Discipline	Transversale : concentration, mémoire
Cycle(s) et niveau(x) concernés	Tous
Présentation	Jeu de 32 cartes
Mode d'emploi	Utiliser à la manière d'un Memory ou autre pour la concentration ou la mémoire. Commencer par n'utiliser que les figures et les as puis augmenter le nombre de cartes.
Pour se procurer l'outil	Simple jeu de cartes.

Le compteur des grands nombres

Nom de l'outil	<i>Le compteur des grands nombres</i>
Discipline	<i>Discipline : numération</i>
Cycle(s) et niveau(x) concernés	<i>Cycle 3</i>
Présentation	<i>Cet outil est un compteur de nombres... Cet outil présente l'avantage d'être manipulable. Les données sont rapidement modifiables.</i>
Mode d'emploi	<i>L'élève peut lire le nombre présenté par le compteur, l'écrire en lettres et produire le nombre dicté par la maîtresse. Ce compteur est un jeu pour les élèves qui le manipulent facilement, ils progressent rapidement. A associer avec le tableau de numération pour acquérir les notions de classes, de rangs, de dizaines, centaines et unités, distinction entre chiffre et nombre</i>
Photo	
Pour se procurer l'outil	<i>A fabriquer comme un vrai compteur kilométrique à 9 ou 12 cases</i>
Outil intégré à la suite de la fiche s'il s'agit d'un document informatique.	

Le marché aux mots

Nom de l'outil	<i>Le marché aux mots</i>
Discipline	<i>Etude de la langue : grammaire et orthographe.</i>
Cycle(s) et niveau(x) concernés	<i>Cycle 3, tous les niveaux du cycle.</i>
Présentation	<i>C'est un outil utilisé en aide personnalisée en petit groupe de 4 élèves. Il permet de manière ludique d'aborder l'orthographe grammaticale. Il permet aussi de travailler la notion de « nature des mots ».</i>
Mode d'emploi	<i>Il faut reconstituer le puzzle de son personnage en gagnant les pièces qui le composent. Pour cela, chaque joueur doit composer 5 phrases de syntaxe correctes et justes orthographiquement. Quatre catégories de mots sont disponibles : verbes, noms, déterminants et adjectifs. Plusieurs façons de jouer sont possibles, notamment avec ou sans le plateau.</i>
Pour se procurer l'outil	<i>L'atelier de l'oiseau magique</i>

Le tour du verbe

Nom de l'outil	<i>Le tour du verbe</i>
Discipline	<i>Travailler différents aspects du verbe et de la phrase : temps de verbe, terminaisons, recherches de sujet, différentes formes de phrases domaines : imagination, vocabulaire, conjugaison, compréhension.</i>
Cycle(s) et niveau(x) concernés	<i>Cycle 3 : CE2, CM1, CM2</i>
Présentation	<i>Jeu atelier de l'oiseau magique : www.oiseau-magique.com</i>
Mode d'emploi	<i>Départ et arrivée dans la case centrale, les joueurs se déplacent sur le parcours dans le sens des flèches en répondant à des questions dont la valeur est de 10, 20, 30, 40 points. Chaque couleur correspond à un type de question. Une bonne réponse permet d'augmenter son score. Le gagnant est celui qui a 300 points et qui est retourné le premier au centre.</i>
Pour se procurer l'outil	<i>BP 11 77501 Chelles cedex 01</i>

Numéricartes

Nom de l'outil	<i>Numéricartes</i>
Discipline	<i>Entraînement au calcul mental: répertoires additifs, soustractifs, multiplicatifs.</i>
Cycle(s) et niveau(x) concernés	<i>Cycle 3 : CE2, CM1</i>
Présentation	<i>Jeu de bataille, jeu de mariage, le loto.</i>
Mode d'emploi	<i>Groupes d'enfants</i>
Pour se procurer l'outil	<i>Ermel Hatier mathématiques C E 2 48 4419 7</i>

« Ouvrez l'œil » - Atelier de l'oiseau magique

Nom de l'outil	<i>« Ouvrez l'œil » Atelier de l'oiseau magique</i>
Discipline	<i>Lecture- compréhension</i>
Cycle(s) et niveau(x) concernés	<i>Cycle 3 CE2-CM1</i>
Présentation	<i>Jeu basé sur 10 thèmes de la vie quotidienne qui permettent de travailler la compréhension écrite et l'observation</i>
Mode d'emploi	<i>Opposition texte/image en cherchant 10 différences Opposition texte /texte ...</i>
Photo	<i>Les élèves comprennent assez vite le « fonctionnement » des erreurs</i>
Pour se procurer l'outil	<i>L'atelier de l'oiseau magique</i>

« Recopier vite »

Nom de l'outil	« Recopier vite »
Discipline	<i>Outil transversal : recopier rapidement un texte écrit au tableau.</i>
Cycle(s) et niveau(x) concernés	<i>Cycle 3 : un élève de CE2</i>
Présentation	<p><i>Le support utilisé est le tableau pour l'enseignant et un cahier pour l'élève.</i></p> <p><i>J'ai mis en place cet atelier car j'ai un élève en retard par rapport au groupe classe. Lorsqu'il s'agit de recopier un texte écrit au tableau, je me suis rendu compte qu'il recopie lettre à lettre, ce qui lui prend un temps considérable.</i></p> <p><i>Le but de l'atelier est de l'aider à lire le mot et de recopier syllabe par syllabe.</i></p>
Mode d'emploi	<p><i>J'écris un mot au tableau, l'élève le visualise quelques secondes, j'efface et il doit l'écrire sur son cahier.</i></p> <p><i>Au début j'ai commencé par des mots courts et connus de l'élève : pipe – papa</i></p> <p><i>Puis j'ai écrit des mots un peu plus longs : grammaire – éléphant ...</i></p> <p><i>Ensuite, j'ai écrit des mots imaginaires, pour forcer l'élève à visualiser les syllabes. Ex : gloubiboulga....</i></p>
Photo	
Pour se procurer l'outil	<i>Il suffit d'un tableau et d'un cahier de brouillon.</i>
Outil intégré à la suite de la fiche s'il s'agit d'un document informatique.	

A la fin de cette séquence, j'ai pu noter une amélioration dans la rapidité d'écriture de l'élève, il lui reste maintenant à s'appliquer.