

Memory des mots outils CP/CE

Objectifs :

Mémoriser les mots outils pour mieux les lire et pour mieux les écrire

Entraîner sa mémoire visuelle.

Entraîner à la reconnaissance immédiate et rapide de mots.

Enrichir son corpus de mots.

*Contenu téléchargeable sur:
<http://jeuxpourlaclasse.free.fr>*

Contenu du jeu pour 4 joueurs :

- Une fiche avec toutes les règles des jeux possibles et les pistes de prolongements.
- 2x 24 cartes Memory sur lesquelles sont écrits 24 mots outils pour les CP/CE

comment	combien	avant	après
quand	pourquoi	parce que	lorsque
comme	aujourd'hui	longtemps	jamais
maintenant	toujours	encore	peut-être
soudain	beaucoup	demain	pourtant
pendant	tout-à-coup	moins	mais

- 2x 24 cartes Memory sur lesquelles sont écrits 24 mots outils différents pour les CP :

le	la	les	un
une	des	mon	ton
son	notre	votre	leur
je	tu	il	elle
on	nous	vous	ils
elles	c'est	il y a	dans

- des fiches d'exercices différenciés pour les CP (l'étayage étant dans le support imagé présent ou non ou partiellement)
- des fiches d'exercices pour les CP/CE (voir pages 14 à 20)

COMMENT JOUER ?

Plusieurs jeux sont possibles avec 1 jeu de cartes :

1. Memory classique
2. Memo Rapido
3. Loto
4. 7 familles

Règles des jeux :

1. Memory classique

But du jeu : réunir le plus de paires possibles pour gagner la partie.

Règle :

Toutes les cartes sont étalées face à l'envers au centre de la table.

Le premier joueur retourne une carte et **la lit à voix haute**.

Il la repose au même endroit exactement à l'endroit pour qu'elle soit visible par tous les autres joueurs.

Il retourne ensuite une seconde carte pour essayer de retrouver la même carte correspondante. **Il doit lire aussi cette seconde carte retournée** et la montrer à tous. Si c'est la carte jumelle correspondante, il récupère les 2 cartes gagnées et rejoue, sinon, il retourne chaque carte pour la remettre exactement au même endroit.

C'est au joueur suivant qui procède de même.

Ainsi, petit à petit, les cartes se découvrent peu à peu, les joueurs doivent faire preuve de mémorisation pour repérer les cartes retournées qui vont ensemble.

2. Mémo Rapido :

Ce jeu permet de bien exercer la mémoire visuelle et la reconnaissance des mots outils immédiatement.

But du jeu :

Être le plus rapide pour lire et retrouver la carte jumelle et ainsi réunir les paires. celui qui a le plus de paires a gagné.

Règle du jeu :

Préparation :

Séparer les cartes en 2 groupes, les mots écrits en vert d'un côté et les mots écrits en rose de l'autre.

Faire une pile de cartes à l'envers avec les mots verts.

Étaler en vrac les mots roses, face visible sur la table, sans prêter attention à leur orientation par rapport aux joueurs.

Les joueurs se répartissent debout autour de la table de jeu.

Désigner un meneur.

Comment jouer ?

Le meneur retourne une carte de la pile et la lit.

Les autres joueurs et lui-même, s'efforcent de retrouver très vite la carte jumelle rose sur la table. Le plus rapide, s'en empare et la met avec l'autre (la verte). Il a un point.

Et ainsi de suite.

Pour corser le jeu et suivant le niveau de lecture de vos élèves, on peut laisser les cartes retrouvées dans le jeu parmi les autres, ainsi, le nombre de cartes à lire reste inchangé. On peut même mélanger de temps en tant les cartes pour perturber les repères et obliger ainsi à faire travailler la lecture rapide des joueurs.

Pendant le jeu, il est interdit de toucher les cartes pour les retourner ou de gêner les autres joueurs en mettant ses mains au-dessus de la surface de jeu.

Le loto :

Règle du jeu :

But du jeu :

Être le premier à avoir réuni toutes ses cartes par paire grâce au hasard.

Préparation :

Séparer les cartes en 2 groupes, les mots écrits en vert d'un côté et les mots écrits en rose de l'autre.

Distribuer à chaque joueur un nombre égal de cartes vertes.

Chaque joueur les dispose devant lui, étalées et face visible.

Prévoir la place pour pouvoir poser contre chaque carte sa jumelle rose.

Mettre les cartes roses en pile, face cachée.

Comment jouer ?

Le premier joueur tire une carte de la pile et la lit à voix haute sans la montrer aux autres. Celui qui a la carte verte correspondante devant lui, la réclame.

C'est au joueur suivant qui tire et qui lit une nouvelle carte, et ainsi de suite.

Le premier à avoir tout complété dit: « *Carton plein !* » et a remporté la partie.

Les 7 familles :

Règle du jeu :

But du jeu : réussir à réunir le plus de paires en utilisant sa mémoire.

Préparation :

Mélanger les cartes roses et vertes.

Distribuer 5 cartes à chaque joueur, les cartes restantes constituent la pioche.

Comment jouer ?

Le premier joueur demande au joueur de son choix en **le nommant** clairement : « S'il te plaît XXX, peux-tu me donner la carte *beaucoup* ? » (On en profite même pour travailler les formules de politesse !)

Si le joueur interrogé a cette carte, il est **OBLIGE** de la donner à celui qui la lui demande. Si le joueur interrogé n'a pas cette carte, le joueur qui demande, pioche. Si la pioche est bonne, il le dit et la montre, il peut rejouer. De même, un joueur rejoue s'il a obtenu la carte demandée. Les cartes réunies en famille par un joueur sont posées face visible devant lui. Une famille compte un point. Celui qui en a réuni le plus est le gagnant.

ATTENTION ! on ne peut demander une carte qui si on en possède son double. Si dans son jeu, on n'a pas la carte « beaucoup », on ne peut absolument pas la demander, même si on sait qui a cette carte en main, sous peine d'être éliminé !

Prolongements possibles :**Entraînement :**

Lire le plus vite possible des cartes du jeu pendant un temps limité (se servir d'un minuteur ou d'un sablier)

Fiche de lecture rapide et repérage (fournie): éclairer rapidement les mots outils dits par l'enseignant.

Fiche de lecture rapide et repérage (fournie): Éclairer le mot outil semblable à un mot outil en référence, à chaque fois qu'on le voit.

Évaluation :

Dictée de mots outils CE.

Fiche (fournie) : compléter une phrase par le bon mot outil

NB : les fiches d'exercices sont à la fin de ce document pages 14 à 20.

Bon jeu !

webmestre de
<http://jeuxpourlaclasse.free.fr>

combien

comment

avant

quand

pourquoi

parce que

après

lorsque

comme

aujourd'hui

maintenant

longtemps

combien

comment

avant

quand

pourquoi

parce que

après

lorsque

comme

aujourd'hui

maintenant

longtemps

maintenant

encore

toujours

peut-être

soudain

beaucoup

demain

pourtant

pendant

tout-à-coup

moins

mais

maintenant

encore

toujours

peut-être

soudain

beaucoup

demain

pourtant

pendant

tout-à-coup

moins

mais

Mots pour les CP:

articles et pronoms possessifs et pronoms personnels

avec en plus :

c'est

il y a

dans

un

une

le

la

les

des

mon

ton

son

notre

votre

leur

un

une

le

la

les

des

mon

ton

son

notre

votre

leur

je

tu

il

elle

on

nous

vous

ils

elles

c'est

il y a

dans

je

tu

il

elle

on

nous

vous

ils

elles

c'est

il y a

dans



Prénom

Date

le la les

1. Écris ou colle la bonne étiquette qui correspond.

souris



moto



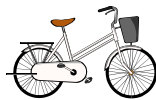
chat



carottes



vélo



fromage



2. Eclaire le mot qui correspond au dessin.



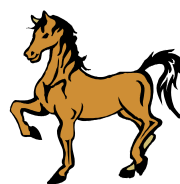
le sourire
la souris



le chat
les chats



la banane
le bandit



la vache
le cheval



la mouche
la machine

le	le	le	les
la	la	la	les



Prénom

Date

le la les

1. Écris ou colle la bonne étiquette qui correspond.

souris

moto

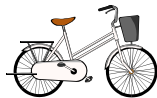
chat



carottes



vélo



fromage



2. Eclaire le mot qui correspond au dessin.



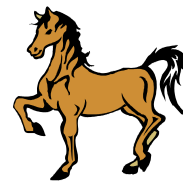
le sourire
la souris



le chat
les chats



la banane
le bandit



la vache
le cheval



la mouche
la machi-

le	le	le	les
la	la	la	les



Prénom

Date

le la les

1. Écris ou colle la bonne étiquette qui correspond.

souris

moto

chat

carottes

vélo

fromage

2. Eclaire le mot qui correspond au dessin.



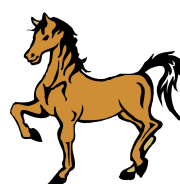
le sourire
la souris



le chat
les chats



la banane
le bandit



la vache
le cheval



la mouche
la machi-

le	le	le	les
la	la	la	les

Les mots outils CP/CE1

- **Retrouve le mots outil et éclaire-le dans la liste à chaque fois que tu le vois.**
- **Lis ensuite tous les mots des listes à la maîtresse.**

avec avec avant avion avec AVEC avoir AVOIR

pour par pour pire puis pour four POUR

dans DANSE des dans dent dors dans dois dans

demain main DEMAIN dessous demain dimanche demain

et est est set est te et EST ET est TE et

bien bon ben bien hier chien bien bon bien

mais MAIS maïs MOIS nous mais moins mais

hier hier cher bière hier chez lier hier

alors ALLONS alors alors lors alors aller

sur sous sourd sur suis son sur sur

CP :

Eclaire les mots dictés par le maître, puis lis tous les mots à haute voix le plus rapidement possible.

le

la

les

un

une

des

mon

ton

son

notre

votre

leur

je

tu

il

elle

on

nous

vous

ils

elles

c'est

il y a

dans

CP/CE :

Eclaire les mots dictés par le maître, puis lis tous les mots à haute voix le plus rapidement possible.

comment combien avant après

quand pourquoi parce que lorsque

comme aujourd'hui longtemps jamais

maintenant toujours encore peut-être

soudain beaucoup demain pourtant

pendant tout-à-coup moins mais

CE Evaluation

Complète par le bon mot outil.

Pour t'aider, tu as la liste des mots au bas de cette fiche.

Lis cette liste, **découpe-la**, puis **essaie de ne plus la regarder** pour écrire les mots de l'exercice.

Tu as droit cependant à un joker si tu es vraiment coincé pour écrire !

Si tu ne sais pas quel mot tu dois écrire, tu peux demander au maître, mais il ne te dira pas comment l'écrire.

Date :

Prénom :

J'ai utilisé le joker : OUI NON

J'ai su écrire mots sur 10 sans regarder la liste.

1. J'ai mangé l'_____ trop de chocolat et m'_____, j'ai mal au ventre. Je ne fais j'_____ attention !

2. _____ t'appelles-tu ?

3. _____ de bougies as-tu soufflé sur ton gâteau d'anniversaire ?

4. C'_____ - _____, la porte claqua, elle sursauta.

5. Quel jour sommes-nous _____ ?

6. Il y a l'_____ que je n'ai pas eu de ses nouvelles.

7. Elle est p'_____ - _____ partie en vacances.

8. Je lui téléphonerai d'_____ sans faute.