

FRANTASTIQUE

Guide de Ressources Pédagogiques

Cycle 2



Chère enseignante, cher enseignant,

Cette boîte est une source d'activités ludiques et d'outils pédagogiques permettant à vos apprenants d'appliquer autrement leurs apprentissages en français. Nous espérons qu'ils en tireront profit.

Ce sera fantastique avec Frantastique !



TABLE DES MATIÈRES

01	QUE M'OFFRE « FRANTASTIQUE ! » ?	p.1
<hr/>		
02	QUELLES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES EN CLASSE ?	p.2
	2.1 Domaines et compétences	p.2
	2.2 Structure et démarche	p.2
	2.3 Activités par domaine et compétence	p.4
	2.3.1. Compréhension de l'écrit	p.4
	2.3.2. Étude de mots	p.20
	2.3.4. Vocabulaire	p.32
	2.3.5. Fluidité	p.42
	2.3.6. Production d'écrits	p.48
<hr/>		
03	À QUOI RESSEMBLE MA CLASSE DE LANGUE ?	p.59
	3.1 Cartes Flash	p.60
	3.2 Tableaux d'ancrage	p.62
<hr/>		
04	COMMENT ALLER PLUS LOIN ?	p.65
	4.1 Le kit de l'alphabet	p.65
	4.2 La bibliothèque de classe	p.65
	4.3 Les leçons numériques	p.66
	4.4 Les outils de réflexion	p.66

1. QUE M'OFFRE « FRANTASTIQUE ! » ?

« Frantastique ! » est une ressource supplémentaire qui fournit aux enseignant(e)s des outils pédagogiques prêts à l'emploi. La formule est simple : aborder les objectifs de base du curriculum, de façon ludique et interactive dans un environnement sain et agréable. Classés par domaine, les outils concernent principalement :

DES ACTIVITÉS

Ces tâches ont pour objectif de renforcer les compétences et les performances des apprenants en lecture, en compréhension et en production d'écrits. Adaptables à toutes les classes du Cycle 2, elles peuvent servir d'exercices de renforcement, d'entraînement ou de révision des anciens/nouveaux acquis.

DES AFFICHAGES DIDACTIQUES

Ces supports d'aide aux apprentissages remplissent plusieurs fonctions : assurer le bon cheminement des leçons du point de vue horizontal et vertical, refléter la mémoire de la vie de la classe, stimuler l'imagination, la réflexion et libérer la parole en français.

DES LIENS VERS DES RESSOURCES EXTERNES

Cette liste de ressources offre aux enseignant(e)s une documentation riche et variée conçue pour d'autres programmes, mais toujours utiles à exploiter dans d'autres expériences pédagogiques.

DES FICHES D'AUTO-RÉFLEXION

Ce type de ressources donne aux enseignant(e)s l'occasion de s'interroger sur leurs pratiques de classe aux niveaux de la planification, de la gestion et de l'animation et ce avant de passer éventuellement aux activités.

2. QUELLES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES ?

Le jeu dirigé est une stratégie d'apprentissage efficace. Il améliore le bien-être des apprenants. Il leur offre également des opportunités d'explorer des rôles sociaux et de développer des aptitudes de coopération et d'autorégulation.

2.1 Domaines et compétences

Les activités sont au nombre de 15. Elles sont classées par compétence : la lecture, la compréhension de l'écrit et la production d'écrits et aussi par composante : la conscience phonologique, la relation graphème-phonème, la fluence, l'étude de mots et le vocabulaire.

Domaines	Nombre
Compréhension de l'écrit	4
Etude de mots	3
Vocabulaire	3
Fluidité	2
Production d'écrits	3
Total	15

Nombre d'activités par compétence et par composante

Ces activités comprennent, notamment des jeux de cartes, des jeux de course, des exercices de découpage et de création à réaliser individuellement et/ou collectivement, selon le rythme et les centres d'intérêt des apprenants.

2.2 Structure et démarche des activités

Les activités sont présentées sous forme de fiches : le titre de l'activité, le cycle visé, la durée, la description, l'objectif et le matériel et le déroulement. En ce qui concerne la démarche pédagogique, elle se veut mixte. Elle consiste à aller du général au particulier, c'est-à-dire à présenter d'abord l'objectif et les règles du jeu, à s'assurer de la compréhension des apprenants en illustrant l'idée générale avec un exemple, puis à lancer le jeu en petits groupes, et à mettre en commun le produit final, avec le groupe classe.

Déroulement	Instructions à l'attention de l'enseignant(e)	Phrases-clés du discours de l'enseignant(e)
1. Annoncer l'objectif	Recueillir les réponses des apprenants.	Cela vous dit de jouer à ... Vous savez déjà que Aujourd'hui, nous allons... Combien ... ? Lesquels ?
2. Expliquer la consigne et faire un exemple	Choisir la carte mot-image... Pointer vers ...	Voici des ... ! À vous de trouver Regardez comment faire. Je choisis une carte. Je lis ... Quel son entendez-vous ... ? Quelles lettres produisent le son ? Je regarde les autres cartes pour trouver un mot avec ...
3. Lancer l'activité	Répartir les groupes par niveau et par tâche. Distribuer... Différenciation Groupe de niveau débutant Groupe de niveau avancé	C'est votre tour maintenant ! Trouvez Lisez
4. Mettre en commun	Corriger l'activité avec l'ensemble de la classe. Recueillir les réponses des apprenants.	Quels mots avez-vous trouvés ? Quelle lettre ont en commun ? Vous pouvez ... Bon travail, les amis !

2.3 Activités par compétence et par composante

2.3.1. Compréhension de l'écrit

C'est un processus interactif entre le lecteur et le texte, qui se manifeste dans la capacité du lecteur à construire le sens du texte qu'il lit, à travers sa compréhension et son interaction avec le texte, en plus de sa capacité à utiliser son bagage pour le comprendre. Nos activités visent à aider les apprenants à mener à bien ce processus intellectuel en mobilisant des stratégies de lecture.

Titre	Description	Objectif	Accès
1. Qui ? Où ? Quand ? Quoi ?	Ce jeu consiste à restituer les données essentielles d'un texte et ce, à travers une activité ludique « serpents et échelles ».	Identifier les paramètres de la situation de communication	Version papier
2. Les détectives : à la recherche d'indices	« Les détectives : à la recherche d'indices » est une activité qui consiste à mobiliser les stratégies permettant de déduire des informations du texte à partir d'indices.	Faire des inférences à partir d'indices dans le texte	Version papier
3. Des astuces pour accrocher le lecteur	Cette activité consiste à analyser « les astuces » que l'auteur utilise au début de son histoire pour accrocher le lecteur.	Analyser la ligne d'attaque ou le début d'une histoire	Version numérique (CD)
4. Repérez l'injustice !	Cette activité consiste à sensibiliser les apprenants au droit à exercer le métier de leur choix, quelles que soient leurs différences.	Comprendre des documents authentiques : critiquer, dénoncer, se justifier	Version numérique (CD)

CYCLE 2

COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT



ACTIVITÉ 1

Qui ? Quoi ? Quand ? Où ?

OBJECTIF

Identifier les paramètres de la situation de communication

DESCRIPTION

Ce jeu consiste à restituer les données essentielles d'un texte et ce, à travers une activité ludique « serpents et échelles ».

MATÉRIEL

Une série de cartes-phrases et cartes-textes



Une planche de jeu « serpents et échelles »



Un dé



Des pions : un pion par apprenant



1
Annoncer l'objectif

Nous avons déjà appris à repérer les éléments essentiels d'un texte : personnages, lieu, temps, le sujet du texte.

Que diriez-vous de jouer au jeu « Échelles et serpents » pour mieux nous entraîner à repérer ces éléments ?

2
Diviser la classe en petits groupes

Diviser la classe en petits groupes hétérogènes

3
Présenter le matériel et faire un exemple

Présenter le matériel

Ce sont les phrases et textes à lire avec les questions : Qui ? Quoi ? Quand ? Où ?

C'est votre planche de jeu, votre dé et vos pions.

Lancer le dé, avancer le pion, tirer une carte et lire le texte

Je lance le dé et déplace mon pion vers la case convenable. Je tire une carte. Je lis le texte à voix haute puis je réponds aux questions en 30 secondes.

« Hier, mon chien a couru après les chats au parc. »

Je vais répondre aux questions :

Qui ? Quoi ? Quand ? Où ?

Qu'en pensez-vous ?

Qui ?

(Il s'agit de mon chien.)

Quoi ? Qu'a-t-il fait ?

(Il a couru après les chats.)

Quand ?

(Hier)

Où ?

(Au parc)

C'est la bonne réponse, je reste à ma place en attendant le prochain tour.

Si, ce n'est pas la bonne réponse, je recule de trois cases.

C'est au tour du deuxième joueur de lancer le dé.

Si le pion arrive sur le bas d'une échelle, je monte dans la case où il y a le haut de l'échelle.

Si le pion arrive sur la tête du serpent, je descends dans la case où il y a la queue du serpent.

4

Lancer l'activité

Distribuer le matériel

Allez-y !

Différenciation

Groupe de niveau débutant : réaliser l'activité à partir de cartes-phrases

Groupe de niveau avancé : réaliser l'activité à partir de cartes-phrases et de cartes-textes

5

Mettre en commun

Corriger avec l'ensemble de la classe

Excellent travail ! Repérer et présenter les idées essentielles d'un texte vous aide à mieux comprendre le texte et à retenir l'information importante.

CYCLE 2

COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

ACTIVITÉ 2

Les détectives : à la recherche d'indices

OBJECTIF

Faire des inférences à partir d'indices dans le texte

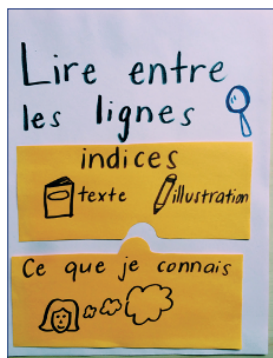


DESCRIPTION

« Les détectives : à la recherche d'indices » est une activité qui consiste à mobiliser les stratégies permettant de déduire des informations du texte/ d'une image à partir d'indices.

MATÉRIEL

Un tableau d'ancrage pour la classe - À faire



Une série de cartes-textes par groupe

LES DÉTECTIVES, À LA RECHERCHE D'INDICES

Madame Durand demande à Camille de prendre la craie rouge posée devant le tableau. Ses camarades la regardent attentivement.

Où se passe l'action ?


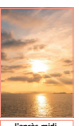

 à l'amphithéâtre
 en classe
 dans le couloir

COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

LES DÉTECTIVES, À LA RECHERCHE D'INDICES

Quand le lampadaire de la rue s'éteint brutalement, on ne voit plus rien.

À quel moment de la journée se déroule cette scène ?




 le matin
 l'après-midi
 le soir

COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

LES DÉTECTIVES, À LA RECHERCHE D'INDICES

Avec le peigne dans une main, et ses ciseaux dans l'autre, Paul s'approche du fauteuil.

Qui est Paul ?

 le médecin
 le coiffeur
 le fleuriste

COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

1

Annoncer l'objectif

Les bons lecteurs jouent souvent au détective en lisant un texte. Ils essaient de comprendre ce qui n'y est même pas dit ou écrit. Aujourd'hui, vous êtes détectives. Vous allez apprendre à lire entre les lignes !

2

Diviser la classe en petits groupes

Diviser la classe en petits groupes homogènes

3

Présenter le matériel

Présenter le tableau d'ancrage aux apprenants
Quand je lis ou je regarde une illustration, je me pose des questions :

- *Qu'est-ce que je vois ?*
- *À quoi cela me fait penser ? Qu'est-ce que je connais déjà en lien avec ce que je lis ou vois ?*
- *Que puis-je en déduire ?*

Je joue au détective.

4

Faire un exemple

Comment faire ?
 Tirer la carte-texte numéro 1
Lisons ce texte ensemble.
1- Madame Durand demande à Camille de prendre la craie rouge posée devant le tableau. Ses camarades la regardent attentivement. Où se passe l'action ?

Avant de répondre, réfléchissons aux 3 étapes.

Pointer vers le tableau d'ancrage

1- Quels sont les mots-clés ?
 (La craie rouge, le tableau, ses camarades)
 Écrire les réponses au tableau

Pointer vers le tableau d'ancrage
2- À quoi cela vous fait penser ? Qu'est-ce que vous connaissez déjà en lien avec ce que vous lisez ?
 (On sait déjà qu'il y a des craies et un tableau en classe. Et nos camarades sont nos amis d'école.)

5

Distribuer le matériel et lancer l'activité

Pointer vers le tableau d'ancrage
3- *Que peut-on en déduire ? Où se passe l'action ?*
(On en déduit que l'action se passe en classe.)

Voici des cartes-textes.
À tour de rôle, tirez une carte et lisez-la à voix haute. Puis
répondez à la question.
Dites si vous êtes tous d'accord.

Pointer vers l'affiche
Suivez ces étapes !

- *Quels sont les mots-clés ?*
- *À quoi cela vous fait penser ? Qu'est-ce que vous connaissez déjà en lien avec ce que vous lisez ?*
- *Que pouvez-vous en déduire ?*

Différenciation

Groupe de niveau débutant : réaliser l'activité avec l'aide de l'enseignant(e)

Groupe de niveau intermédiaire : réaliser l'activité en cachant les options

6

Mettre en commun

Corriger l'activité avec l'ensemble de la classe

Vous êtes de forts détectives ! À l'aide d'indices vous avez découvert beaucoup de choses. Vous pouvez suivre ces trois étapes (pointer vers l'affiche) en lisant un texte ou une image.

ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

	Mots-clés
1- En classe	la craie, le tableau, les camarades
2- Le soir	on ne voit plus rien
3- Le coiffeur	le peigne et les ciseaux, fauteuil
4- Des fleurs	un vase, ça sent bon, de toutes les couleurs
5- Au supermarché	les rayons, les prix, des céréales, le chariot
6- Le dentiste	les instruments, ma bouche
7- D'un dictionnaire	une source d'informations, lire, connaître le sens d'un mot ou son orthographe
8- Dans la baignoire	des jouets en plastique, ses mains et ses pieds tout plissés

CYCLE 2

COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT



ACTIVITÉ 3

Des astuces pour accrocher le lecteur

OBJECTIF

Analyser la ligne d'attaque ou le début d'une histoire

DESCRIPTION

Cette activité consiste à analyser « les astuces » que l'auteur utilise au début de son histoire pour accrocher le lecteur.

MATÉRIEL

Une série de cartes-textes par groupe

DES ASTUCES POUR ACCROCHER LE LECTEUR	DES ASTUCES POUR ACCROCHER LE LECTEUR	DES ASTUCES POUR ACCROCHER LE LECTEUR
<p>La famille ours vivait dans la forêt. Un jour, elle allait en promenade. Pendant ce temps, une fillette appelée Boucle d'Or est rentrée chez les ours, sans permission.</p>	<p>« Grrr », gronde l'estomac de Boucle d'Or alors qu'elle s'approchait de la petite maison dans la forêt.</p>	<p>Qui pourrait vivre au milieu d'une forêt ? Boucle d'Or n'a même pas pris la peine de penser à cela. Elle ne s'est pas demandé pourquoi cette porte était gigantesque en la franchissant.</p>
COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT	COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT	COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

Une série de cartes-définitions par groupe

DES ASTUCES POUR ACCROCHER LE LECTEUR	DES ASTUCES POUR ACCROCHER LE LECTEUR	DES ASTUCES POUR ACCROCHER LE LECTEUR
<p>un DIALOGUE : une conversation entre les personnages.</p>	<p>une QUESTION : un ou des mots pour demander des informations.</p>	<p>une DESCRIPTION : des éléments qui font percevoir aux lecteurs les lieux, les sensations, etc.</p>
COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT	COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT	COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

1

Annoncer l'objectif

*Parfois, quand je lis une histoire, je ne peux pas m'arrêter tellement elle est belle. Cela vous arrive-t-il aussi ?
Comment les auteurs font-ils pour nous donner l'envie de lire l'histoire sans nous arrêter ?*

(Les auteurs choisissent un titre captivant. Ils ajoutent de belles illustrations. Ils rendent leur personnage intéressant. Ils décrivent une série d'actions.)

Dans cette activité, nous allons voir comment les auteurs nous donnent l'envie de lire en pensant au début de l'histoire.

2

Diviser la classe en plusieurs groupes

Former des groupes hétérogènes de 4 ou 5 apprenants

3

Présenter le matériel et faire un exemple

Présenter les cartes-textes

C'est l'histoire de Boucle D'or. Il s'agit de 5 différents débuts de cette même histoire. Lisez-les et en groupes et décidez comment l'auteur a commencé son histoire ? Essayons ensemble.

Lire la carte numéro 1

La famille ours vivait dans la forêt. Un jour, elle allait en promenade. Pendant ce temps, une fillette appelée Boucle d'Or est rentrée chez les ours, sans permission.

*Quelle astuce l'auteur a-t-il choisie pour commencer son histoire ?
Est-ce une action inattendue ? Un fait ? Une question ?
(Une action inattendue)*

Pourquoi dites-vous cela ? Est-ce que vous vous attendiez qu'elle allait rentrer chez les ours ?

(Non, parce que normalement une petite fille ne rentre pas chez des ours. Cela est dangereux. Elle rentre chez elle.)

Nous mettons ces deux cartes ensemble.

4

Lancer l'activité

À votre tour, maintenant. En groupe, lisez les débuts de l'histoire et reliez-les à la bonne astuce.

Poser des questions pour attirer l'attention des apprenants en difficulté sur les détails pertinents dans le texte
Les aider à formuler leurs réponses en français

5

Mettre en commun

Corriger l'activité avec l'ensemble de la classe
(2- Une sonorité ; 3- Une question ; 4- Une description ; 5- Un dialogue)

Il existe différentes manières de commencer un texte ou une histoire. C'est le début qui attire le lecteur et qui lui donne le goût de continuer de lire.

Nous pouvons nous servir de cela lorsque nous écrivons une histoire pour accrocher notre lecteur.

Bon travail !

CYCLE 2

COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT



ACTIVITÉ 4

Repérez l'injustice !

OBJECTIF

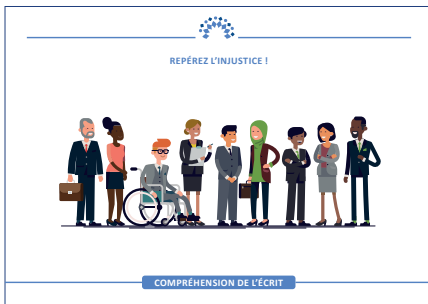
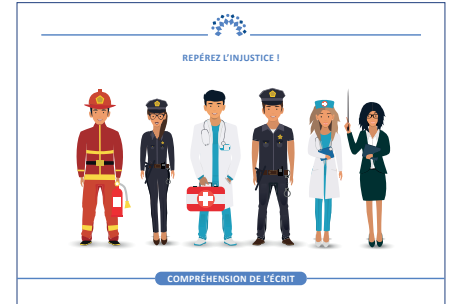
Comprendre des documents authentiques : critiquer, dénoncer, se justifier

DESCRIPTION

Cette activité consiste à sensibiliser les apprenants au droit à exercer le métier de leur choix, quelles que soient leurs différences.

MATÉRIEL

Une série de cartes-images par groupe



ÉTAPES À SUIVRE	CONSIGNES
1 Annoncer l'objectif	<i>Nous allons jouer à un jeu qui consiste à repérer ce qui ne va pas dans une image.</i>
2 Diviser la classe en groupes	Répartir la classe en huit groupes de trois À adapter en fonction des effectifs
3 Faire un exemple	<p>Montrer la carte-image des hommes en uniforme <i>Voici une carte-image. Que voyez-vous ?</i> (Des hommes en uniforme. Ils exercent différents métiers.) <i>Est-ce que vous voyez des femmes parmi eux ?</i> (Non) <i>Est-ce que vous connaissez des femmes docteurs ou ingénieurs ?</i> (Collecter les réponses) <i>Alors, est-ce que cette image est juste ?</i> (Non) <i>Qu'est-ce qui ne va pas ? Quelle est l'injustice ?</i> (L'injustice est l'absence de femmes.) <i>Comment peut-on changer cela ?</i> (On peut ajouter des femmes à cette image.) <i>Quel message peut-on transmettre à votre avis ?</i> (Hommes et femmes peuvent exercer le même métier !)</p>
4 Lancer l'activité	<p><i>En petits groupes,</i> 1. observez les images pour y repérer l'injustice, ce qui ne va pas, en justifiant oralement votre choix ; 2. formulez un message visant à attirer l'attention de vos camarades sur le sujet. Chaque groupe aura une image.</p> <p><i>Suivez l'exemple.</i></p> <p>Circuler entre les groupes pour donner un coup de main aux apprenants en difficulté</p>

Mettre en commun

- Écrire les mots-clés au tableau
- Aider à formuler les idées
- Vérifier que la consigne est respectée

Image 1

Ici, on voit des hommes et des femmes pratiquant les mêmes professions. Ils ont les mêmes diplômes et les mêmes qualités professionnelles. Il est temps d'arrêter de sous-estimer les femmes pour leur force physique et intellectuelle. Dans beaucoup de pays, il y a des femmes agricultrices, conductrices de bus et de train et même pilote de ligne.

A diverse group of 15 cartoon characters representing various professions. From left to right: a construction worker in a blue uniform and yellow hard hat holding a shovel and a large sheet of paper; a police officer in a blue uniform and black cap holding a coffee cup; a welder in an orange jumpsuit and black mask; a chef in a blue uniform and white hat holding a red plate; a scientist in a white lab coat and green pants holding a clipboard and a microscope; a doctor in a white lab coat and blue pants holding a clipboard; a nurse in a blue uniform and white cap holding a clipboard; a pharmacist in a white lab coat and blue pants holding a clipboard; a firefighter in a blue uniform and red helmet holding a red fire extinguisher; a teacher in a white shirt and black skirt holding a brown briefcase; a businessman in a blue sweater and grey pants holding a brown briefcase; a woman in a blue dress holding a red plate; a woman in a white lab coat and green pants holding a clipboard and a microscope; a woman in a blue lab coat and white cap holding a clipboard; a woman in a white lab coat and blue pants holding a clipboard; and a woman in a blue lab coat and white cap holding a clipboard.

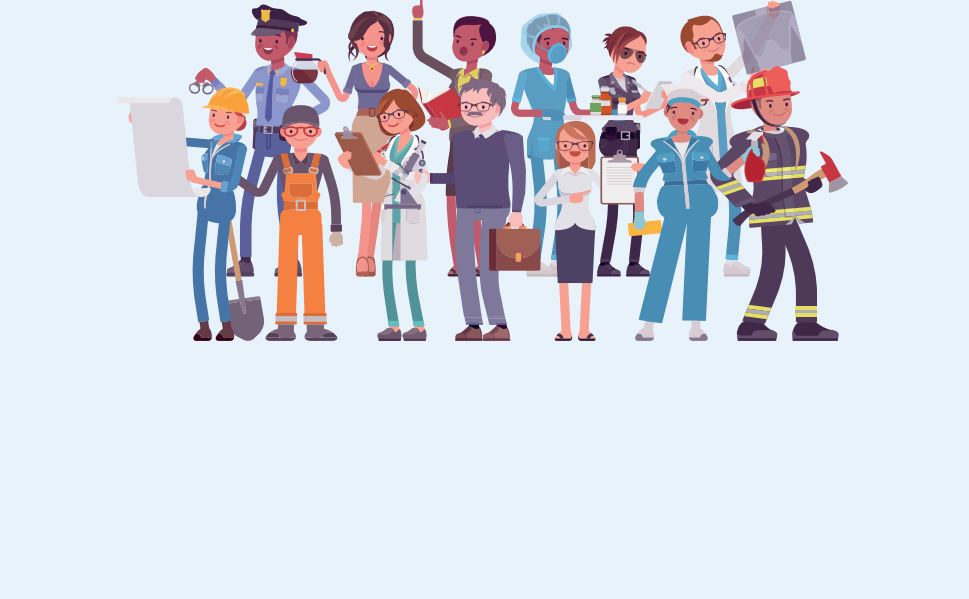


Image 2

Afficher l'image (Des hommes et des femmes en uniforme)
Ici, on voit des hommes et des femmes en uniforme, tous beaux. Il faut dire que cette image ne reflète pas la réalité. En effet, au Liban et partout dans le monde, on peut rencontrer des gens tous différents physiquement (gros, petits, des personnes ayant un handicap...) et qui excellent au travail. Le physique ne peut être le seul critère pour exercer le métier de son choix. Le message que l'on pourrait transmettre : ma différence physique est une chance et non un obstacle pour pratiquer la profession de mon choix.



Image 3

Afficher l'image. (Des hommes et des femmes en uniforme de différentes origines, taille, etc.)
Cette image reflète l'idée qu'on doit avoir des professions. Nous sommes tous différents. Et cela doit être une richesse pour nous tous. En misant sur les compétences et les relations humaines, nous pourrions avoir un bon rendement, résultats au travail.

Le message que l'on pourrait transmettre : les compétences d'abord !



Pour aller plus loin

Faire réfléchir les apprenants sur le texte de la pilote de ligne libanaise : Rola Hoteit

<https://www.visa-algerie.com/premier-vol-avec-un-equipage-100-feminin-au-liban-photos/>

Afficher l'image

Avez-vous déjà entendu parler de Rola Hoteit ?

C'est une pilote de ligne libanaise. Elle est la première pilote au Liban. Elle a effectué le premier vol avec un équipage 100% féminin. La presse libanaise et arabe en a parlé.

Est-ce que cela vous surprend ? Pourquoi ?

Dans ce texte, on parle de stéréotypes brisés. De quoi s'agit-il ?

Lisez le texte et discutez-en avec vos camarades.

2.3.2. Étude de mots

C'est un complément essentiel à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. On apprend comment les mots et la langue fonctionnent, comment les manipuler, et ce, de plusieurs façons. Nos activités s'intéressent particulièrement à l'étude de mots au cycle 2.

Titre	Description	Objectif	Accès
1. Eurêka !	Il s'agit d'un jeu de cartes dans lequel l'apprenant complète des phrases par les bons homophones.	Utiliser à bon escient quelques différents homophones grammaticaux	Version papier
2. Sens propre ou sens figuré ?	Ce jeu éducatif consiste à distinguer le sens propre ou le sens figuré d'un mot ou d'une expression à l'aide du contexte en triant des cartes phrases-images.	Distinguer le sens propre et le sens figuré d'un mot ou d'une expression.	Version numérique (CD)
3. Devine la bonne réponse !	« Devine la bonne réponse ! » est un jeu éducatif simple qui consiste à comprendre le sens d'un mot inconnu à l'aide du contexte.	Comprendre le sens des mots inconnus à l'aide du contexte	Version numérique (CD)

CYCLE 2

ÉTUDE DE MOTS



ACTIVITÉ 1

Eurêka !

OBJECTIF

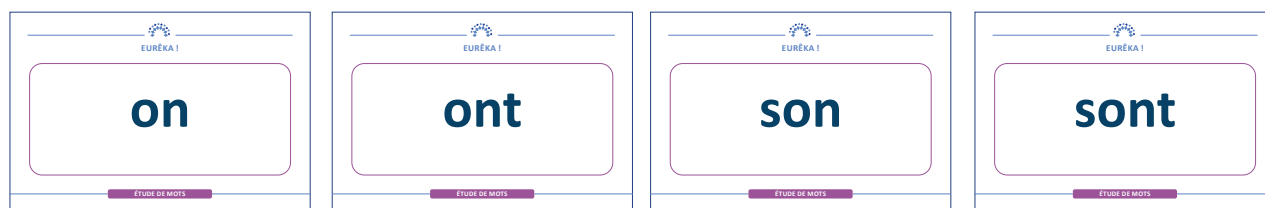
Utiliser à bon escient quelques différents homophones grammaticaux

DESCRIPTION

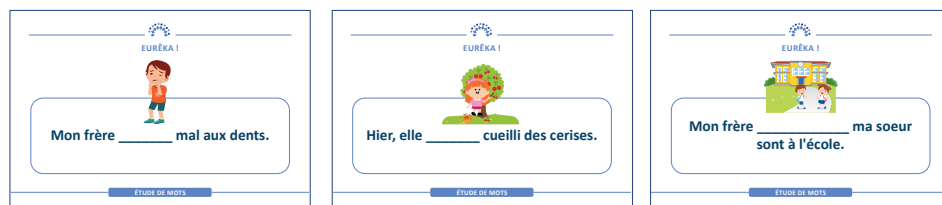
Il s'agit d'un jeu de cartes dans lequel l'apprenant complète des phrases par les bons homophones.

MATÉRIEL

Une série de cartes-homophones par groupe



Une série de cartes-phrases par groupe



Une carte-coupe par groupe



1

Annoncer l'objectif

J'ai un jeu à vous proposer. Dans ce jeu, nous allons compléter des phrases par des homophones. Vous les connaissez déjà. Ce sont les mots ayant le même son mais pas le même sens.

2

Diviser la classe en petits groupes

Diviser la classe en petits groupes homogènes

3

Faire un exemple

Faisons un exemple ensemble.

Faire un tas avec les cartes-homophones, face retournée et en tirer une

*Je tire une carte. C'est « a ».
Je regarde mes cartes-phrases.*

Montrer une carte-phrase
*J'ai cette phrase : Mon frère ____ mal aux dents.
Je peux compléter cette phrase par « a » ?
(Oui ! Mon frère a mal aux dents. Le « a » ici est un verbe.)*

Donc, je crie « Eurêka ! » et je mets ma carte-phrase de côté et ainsi de suite à tour de rôle.

Celui qui complète toutes ses cartes-phrases recevra la coupe du champion.

4

Lancer l'activité

Donner une série de cartes-phrases à chaque groupe et distribuer les cartes sur les membres du groupe (5 cartes par apprenant au maximum)
Faire un tas avec les cartes-homophones, face retournée au milieu de la table

Prêts ? Allez-y, commencez !

Différenciation

Groupe de niveau débutant : utiliser les indices donnés par l'enseignant(e) concernant les règles d'orthographe grammaticale

Groupe de niveau avancé : donner une phrase en utilisant l'homophone pioché sans utiliser les cartes phrases

5

Mettre en commun

Corriger l'activité avec l'ensemble de la classe et distribuer les coupes aux champions

Bravo !

ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

1. Mon frère ___a___ mal aux dents.
2. Hier, elle ___a___ cueilli des cerises.
3. Mon frère ___et___ ma soeur sont à l'école.
4. Tu ___es___ toujours de bonne humeur.
5. Pourquoi ne t'___es___-tu pas inscrit au cours de musique ?
6. Elles ___ont___ construit un château de sable.
7. Justine ___a___ trois chatons.
8. Il n'arrive pas ___à___ apprendre sa poésie.
9. Elle raconte une histoire ___à___ son ami.
10. Il chante ___à___ tue-tête.
11. Il a acheté une carte ___et___ un cadeau.
12. Il aime les légumes ___et___ les fruits.
13. Maman ___est___ une excellente cuisinière.
14. Elisa ___est___ tombée et s'est blessée.
15. Le temps ___est___ clément ! Allons nous promener !
16. N'___es___-tu pas heureux de partir en vacances ?
17. Tu ___es___ fatiguée en ce moment !
18. ___On___ ira voir nos amis demain.
19. Pourquoi doit-___on___ aller à l'école ?
20. Il y a un sens interdit ! ___On___ ne peut pas passer !
21. Malik a demandé la réponse à ___son___ professeur.
22. Marie a perdu ___son___ livre de contes.
23. Pourquoi les chameaux ___ont___-ils deux bosses ?
24. Les chiens ___ont___ aboyé toute la nuit !
25. Les amis ___sont___ allés au cinéma ensemble.
26. Le chat est arrivé. Les souris se ___sont___ cachées.
27. Mes parents ___sont___ allés au restaurant.
28. Il a vu ___son___ film préféré quinze fois.
29. Il a perdu ___son___ chat.
30. Rends-le lui ! C'est ___son___ ballon !

CYCLE 2

ÉTUDE DE MOTS



ACTIVITÉ 2

Sens propre ou sens figuré ?

OBJECTIF

Distinguer le sens propre et le sens figuré d'un mot ou d'une expression

DESCRIPTION

Ce jeu éducatif consiste à distinguer le sens propre ou le sens figuré d'un mot ou d'une expression à l'aide du contexte en triant des cartes phrases-images.

MATÉRIEL

Une série de paires de cartes phrases-images par groupe


SENS PROPRE OU SENS FIGURÉ ?



Les enfants **sautent à la corde**.
Elles s'amusent bien ensemble.

ÉTUDE DE MOTS

SENS PROPRE OU SENS FIGURÉ ?



Lili est avec son amie. Elle lui parle de ses devoirs. Soudain, elle se met à lui parler de son chien et de ses vacances. Elle **saute du coq à l'âne**.

ÉTUDE DE MOTS

SENS PROPRE OU SENS FIGURÉ ?



Il y a un petit **trou dans le mur**.

ÉTUDE DE MOTS

1

Annoncer l'objectif

Rappelez-vous la notion des différents sens d'un mot, le sens propre et le sens figuré ? Aimez-vous jouer avec les mots ?

Eh bien ! Aujourd'hui, nous allons jouer avec les mots pour faire une pratique sur cette notion ?

2

Diviser la classe en petits groupes

Diviser la classe en petits groupes selon le nombre d'apprenants

3

Présenter le matériel

Montrer les cartes

Que voyez-vous ?

(Des images et des phrases avec des mots en gras)

Dessiner 2 colonnes au tableau : « *Sens propre* » et « *Sens figuré* ».

Mmmm. Que faut-il faire à votre avis ?

(Classer les cartes en 2 catégories : sens propre et sens figuré)

Très bien !

4

Faire un exemple

Vous tirez une carte, vous lisez la phrase et vous décidez, à l'aide du contexte, avec votre groupe, si les mots en gras sont employés au sens propre ou au sens figuré.

Tirer une carte, la montrer aux apprenants et lire la phrase

*Les enfants **sautent à la corde**.*

Les enfants sautent vraiment ? Font-ils des bonds ?

(Oui, ils sautent vraiment.)

Alors, sauter est employé au sens propre ou figuré ?

(Au sens propre)

Où faut-il mettre cette carte ?

(Dans la catégorie « Sens propre »)

Tirer une autre carte, la montrer et lire la phrase

*Lili est avec son amie. Elle lui parle de ses devoirs. Soudain, elle se met à lui parler de son chien et de ses vacances. Elle **saute du coq à l'âne**.*

Est-ce que Lili saute vraiment du coq à l'âne ou elle saute de sujet ?

(Lili saute/ passe d'un sujet à l'autre.)

*Cette phrase est donc au sens propre ou au sens figuré ?
(Au sens figuré)
Où faut-il mettre cette carte ?
(Dans la catégorie « Sens figuré »)*

5

Lancer l'activité

Donner à chaque groupe une série de paires de cartes

Allez-y, mettez les cartes dans la bonne catégorie : à gauche pour « Sens propre » et à droite pour « Sens figuré ».

Circuler parmi les groupes et aider les apprenants si nécessaire

Différenciation

Groupe de niveau débutant : mimer les expressions avec l'aide de l'enseignant (e)

Groupe de niveau avancé : utiliser les expressions dans un autre contexte

6

Mettre en commun

Corriger l'activité avec l'ensemble de la classe

Bravo ! Vous arrivez à bien distinguer le sens propre du sens figuré.

ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

Sens propre	Sens figuré
Les enfants sautent à la corde . Elles s’amusent bien ensemble.	Lili est avec son amie. Elle lui parle de ses devoirs. Soudain, elle se met à lui parler de son chien et de ses vacances. Elle saute du coq à l’âne .
Il y a un petit trou dans le mur .	Emma n’arrive pas à se rappeler la date d'anniversaire de son amie. Elle a un trou de mémoire .
Le canard est mon animal préféré.	Il fait un froid de canard .
Karim était tellement en colère contre son frère qu’il lui a donné un coup de poing .	Amin est très gentil. Il donne un coup de main à ceux qui ont besoin d’aide.
J’ai brûlé ma langue en buvant mon thé ce matin.	Je n’arrive pas à trouver la réponse à cette devinette. Je donne ma langue au chat .
J’aime le pain frais .	Elle a du pain sur la planche . Elle ne finira pas son travail avant deux heures.

CYCLE 2

ÉTUDE DE MOTS



ACTIVITÉ 3

Devine la bonne réponse !

OBJECTIF

Comprendre le sens des mots inconnus à l'aide du contexte

DESCRIPTION

« Devine la bonne réponse ! » est un jeu éducatif simple qui consiste à comprendre le sens d'un mot inconnu à l'aide du contexte.

MATÉRIEL

Une série de cartes-phrases

ETUDE DE MOTS

DEVINE LA BONNE RÉPONSE !

Je sens **les effluves** du lilas.

a- les couleurs b- les odeurs

ETUDE DE MOTS

DEVINE LA BONNE RÉPONSE !

Paul **illustre** sa poésie avec un magnifique dessin.

a- décore b- explique

ETUDE DE MOTS

DEVINE LA BONNE RÉPONSE !

À la plage, je m'allonge sur **une natte** pour éviter d'être plein de sable.

a- une tresse de cheveux b- un tapis de paille tressée

ÉTAPES À SUIVRE	CONSIGNES
1 Annoncer l'objectif	<p><i>Nous savons déjà qu'un mot peut avoir plusieurs sens et comment nous pouvons savoir le sens correcte selon le contexte. Vous allez faire une activité pour deviner le sens des mots inconnus à l'aide du contexte.</i></p>
2 Diviser la classe en plusieurs groupes	<p>Diviser la classe en 3 ou 4 groupes hétérogènes</p>
3 Expliquer la consigne et faire un exemple	<p>Montrer les cartes <i>Que voyez-vous ?</i> (Des images et des expressions/mots)</p> <p>Montrer les phrases <i>Que remarquez-vous ?</i> (Dans chaque phrase, un mot est écrit en gras.) <i>Le mot en gras est le mot inconnu.</i></p> <p><i>Essayons ensemble.</i> Lire une phrase <i>Je sens les effluves du lilas.</i> « <i>Les effluves</i> » est en gras. Que signifie « <i>les effluves</i> » ?</p> <p><i>Lisons les 2 options : « les couleurs » « les odeurs ».</i> <i>Essayons ces options dans la phrase : « Je sens les couleurs du lilas. » ou bien « Je sens les odeurs du lilas. »</i> <i>Mmm, les lilas sont des fleurs. Je sens les couleurs des fleurs ou bien leurs odeurs ?</i> (Je sens les odeurs des fleurs.)</p>
4 Lancer l'activité	<p>Distribuer le matériel aux groupes <i>Allez, continuez en groupes, choisissez la bonne réponse. N'oubliez pas de dire pourquoi.</i></p>
5 Mettre en commun	<p>Corriger l'activité avec l'ensemble de la classe <i>Très bon travail ! Vous avez réussi à deviner le sens du mot à l'aide du contexte.</i> <i>Vous pouvez faire de même à chaque fois que vous rencontrez un mot difficile dans un texte.</i></p>

ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

1 - Je sens les effluves du lilas.	<i>b- les odeurs</i>
2 - Paul illustre sa poésie avec un magnifique dessin.	<i>a- décore</i>
3 - À la plage, je m'allonge sur une natte pour éviter d'être plein de sable.	<i>b- un tapis de paille tressée</i>
4 - En tombant, il s'est brisé les membres .	<i>b- les parties du corps (mains ou jambes)</i>
5 - Le banc de sardine est pris dans un filet de pêche.	<i>a- Le groupe de poissons</i>
6 - Le soleil m'éblouit , je vais mettre mes lunettes de soleil.	<i>b- me fait mal aux yeux</i>
7 - Le violoniste a fait une fausse note .	<i>b- une note de musique</i>
8 - Je vais visiter la capitale .	<i>a- la ville où réside le gouvernement d'un État</i>

2.3.3. Vocabulaire

C'est est un ensemble structuré de termes mis en réseaux et associés, reliés entre eux par des relations de sens (champs lexicaux, synonymie, polysémie,...), de hiérarchie (hyperonymie,...), de forme (dérivation...) ou d'histoire (étymologie).

Titre	Description	Objectif	Accès
1. Qui est qui ?	« Qui est qui ? » est un jeu éducatif qui consiste à trouver la personne décrite. Le premier groupe à trouver toutes les images gagne.	Décrire une personne	Version papier
2. En une minute	« En une minute » est un jeu éducatif simple qui consiste à citer, en une minute, le plus grand nombre de mots/expressions en rapport avec un thème donné.	Revoir les mots du vocabulaire (lexique) en rapport avec les thèmes : la nature, la santé, la famille, les animaux, le sport.	Version papier
3. Synonyme Bingo	« Synonyme Bingo » vise à découvrir les synonymes de mots en lien avec le paysage en jouant au jeu bingo.	Identifier les synonymes de mots en lien avec le paysage	Version papier

CYCLE 2

VOCABULAIRE



ACTIVITÉ 1

Qui est qui ?

OBJECTIF

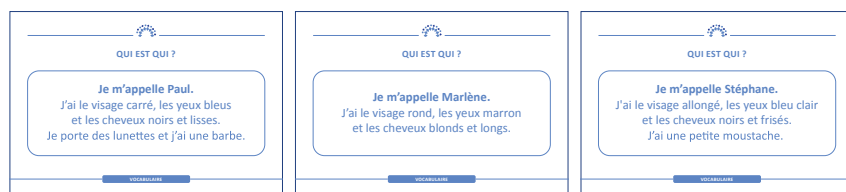
Décrire une personne

DESCRIPTION

« Qui est qui ? » est un jeu éducatif qui consiste à trouver la personne décrite. Le premier groupe à trouver toutes les images gagne.

MATÉRIEL

Les cartes-description



Les planches de visages














Des feutres



ÉTAPES À SUIVRE	CONSIGNES
1 Annoncer l'objectif	<p><i>Et si l'on jouait à « Qui est qui ? » !</i></p> <p><i>Nous avons déjà appris à décrire physiquement une personne et maintenant nous allons nous entraîner avec ce jeu.</i></p>
2 Diviser la classe en plusieurs groupes	<p>Diviser la classe en groupes hétérogènes de 3 ou 4 apprenants</p>
3 Expliquer la consigne et faire un exemple	<p><i>Comment jouer ?</i> <i>Vous tirez une carte comme celle-ci et vous lisez la description.</i></p> <p>Montrer la planche aux apprenants <i>Sur la planche de visages, vous cherchez le visage correspondant à cette description et vous écrivez son prénom en dessous.</i></p> <p><i>Faisons un exemple ensemble.</i> Tirer une carte et la montrer en lisant « Je m'appelle Paul. J'ai le visage carré, les yeux bleus et les cheveux noirs et lisses. Je porte des lunettes et j'ai une barbe. »</p> <p><i>Lequel est Paul ?</i></p> <p><i>Bravo ! C'est celui-ci.</i> Montrer la bonne case <i>Nous écrivons le prénom Paul ici.</i></p>
4 Lancer l'activité	<p><i>Allez, à vous de jouer !</i> <i>À tour de rôle, tirez une carte et trouvez le personnage décrit. Le premier groupe qui arrive à compléter toute la grille gagnera la partie.</i></p> <p>Distribuer les planches de visages aux apprenants Placer les cartes consignes, face cachée, dans une pile</p>
5 Mettre en commun	<p><i>Bon travail ! Vous connaissez bien le vocabulaire de la description.</i> <i>Vous pouvez utiliser ces mots chaque fois que vous voulez décrire quelqu'un à l'oral ou bien à l'écrit.</i></p>



QUI EST QUI ?

 <i>Paul</i>	 <i>Marlène</i>	 <i>Stéphane</i>	 <i>Mélanie</i>
 <i>Sami</i>	 <i>Carole</i>	 <i>Maurice</i>	 <i>Lila</i>
 <i>Rami</i>	 <i>Carla</i>	 <i>Isabelle</i>	 <i>Léa</i>
 <i>Léon</i>	 <i>Colette</i>	 <i>Benjamin</i>	 <i>Fadi</i>

VOCABULAIRE

CYCLE 2

VOCABULAIRE



ACTIVITÉ 2

En une minute

OBJECTIF


Revoir les mots du vocabulaire (lexique) en rapport avec les thèmes travaillés

DESCRIPTION

« En une minute » est un jeu éducatif simple qui consiste à citer, en une minute, le plus grand nombre de mots/expressions en rapport avec un thème donné.

MATÉRIEL


Une série de cartes-questions



VOCABULAIRE

3 points

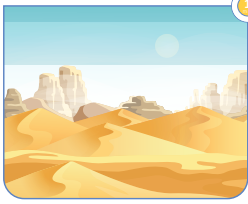
La mer



VOCABULAIRE

3 points

La forêt



VOCABULAIRE

5 points

Le désert

ÉTAPES À SUIVRE

CONSIGNES

1

Annoncer l'objectif

Nous allons réviser les mots du vocabulaire en rapport avec différents thèmes.

2

Diviser la classe en petits groupes

Diviser la classe en petits groupes hétérogènes et demander aux apprenants de choisir un nom pour leur équipe

3

Présenter le matériel et faire un exemple

Tirer une carte et lire la consigne
Je tire une carte et je vous la lis à haute voix.
Combien de mots en lien avec la mer êtes-vous capables de dire en une minute ?
Discutez en groupe et préparez vos mots/expressions. N'oubliez pas de les compter.
Si le groupe 1 a trouvé « 5 », le groupe 2 a trouvé « 8 » et le groupe 3 a trouvé « 10 », c'est au groupe 3 de citer les 10 mots en relation avec le thème de la carte.

Si c'est fait, le groupe gagnera le nombre de points écrits sur la carte.

4

Lancer l'activité

Top chrono. Je vais lire la carte et je vais être le maître du temps.
Allez, on commence !

Lire chaque carte
 Régler le chrono/ minuteur sur une minute
 Demander à chaque groupe de dire le nombre de mots trouvés
 Demander au groupe qui a trouvé le plus grand nombre de mots de les citer
 Écrire le score au tableau

5

Mettre en commun

Excellent ! Il est important d'exercer notre cerveau à réviser et à apprendre de nouveaux mots pour arriver à mieux nous exprimer à l'oral comme à l'écrit.

CYCLE 2

VOCABULAIRE



ACTIVITÉ 3

Synonyme Bingo

OBJECTIF

Identifier les synonymes de mots en lien avec le paysage

DESCRIPTION

« Synonyme Bingo » vise à découvrir les synonymes de mots en lien avec le paysage en jouant au jeu bingo.

MATÉRIEL

Une grille-Bingo par groupe

SYNONYME BINGO 1			
sommet	magnifique	ciel	
plantes	chaleureux	glacé	
sombre	moderne	polluée	
dénudés	bord	calme	
VOCABULAIRE			

SYNONYME BINGO 2			
sommet	magnifique	mer	ciel
traditionnel	chaleureux	plantes	glacé
sombre	moderne	lumineux	polluée
dénudés	bord	branchage	calme
VOCABULAIRE			

Petits cartons en couleur



Une série de cartes-phrases par groupe

SYNONYME BINGO	
	
Il fait tellement froid que le sol est gelé .	
VOCABULAIRE	

SYNONYME BINGO	
	
Des herbes fraîches couvrent la terre comme un tapis vert.	
VOCABULAIRE	

1

Annoncer l'objectif

Vous connaissez déjà des mots en lien avec les paysages.

Et si on jouait à un jeu avec ces mots ? Est-ce-que vous êtes prêts ?

2

Diviser la classe en groupes

Diviser la classe en groupes hétérogènes

3

Expliquer la consigne et faire un exemple

Montrer le matériel

Sur ces cartes on a des phrases qui décrivent un paysage.

Voici une grille-Bingo et de petits cartons en couleur.

Tirer une carte phrase

Je tire une carte-phrase et je la lis.

*« Des **herbes** fraîches couvrent la terre comme un tapis vert. »*

Oh ! Il y a le mot « herbes » en mauve, que signifie ce mot ?

Montrer une grille-Bingo

Je regarde la grille-Bingo pour trouver le synonyme du mot « herbes ».

- *Essayons « sommet ». Des **sommets** fraîches couvrent la terre comme un tapis vert ?*
(Non, c'est faux.)

Essayons encore une fois.

- *« Plantes » « Des **plantes** fraîches couvrent la terre comme un tapis vert » ?*

(Oui, les plantes du printemps couvrent la nature comme un tapis vert.)

Alors je place un carton en couleur sur le mot « plantes ». Puis, je passe la main à un membre de mon groupe.

4

Lancer l'activité

Continuez en groupes et trouvez tous les synonymes puis dites « Synonyme Bingo ! ». Le groupe qui termine en premier gagnera.

Distribuer le matériel

Différenciation

Groupe de niveau débutant : réaliser l'activité à partir des grilles-Bingo du niveau 1

Groupe de niveau intermédiaire : réaliser l'activité à partir des grilles-Bingo du niveau 2

Note à l'enseignant(e)

Il s'agit d'une activité qui vise seulement le vocabulaire. Ne pas s'arrêter sur les accords. Toutefois, il est possible de reformuler les réponses.

5

Mettre en commun

Corriger l'activité avec l'ensemble de la classe

Bon travail ! Vous avez bien trouvé les synonymes des mots. Vous pouvez utiliser tous ces mots en décrivant un paysage.

ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

1- Des herbes fraîches couvrent la terre comme un tapis vert.	<i>plantes</i>
2- Il fait tellement froid que le sol est gelé .	<i>glacé</i>
3- La cime est couverte de neige.	<i>sommet</i>
4- L'eau est très sale .	<i>polluée</i>
5- C'était merveilleux : les couleurs du ciel étaient des plus belles.	<i>magnifique</i>
6- C'est l'automne, dans la forêt, les arbres sont défeuillés .	<i>dénudés</i>
7- Sous le grand ciel ténébreux , alourdi d'une pesanteur d'orage, le village ressemble à un tapis noir.	<i>sombre</i>
8- La neige couvre quelques parties de la rive de l'étang.	<i>(du) bord</i>

2.3.4. Fluidité

La fluence de lecture : La fluence de lecture est la capacité à lire à voix haute un texte, de façon précise, automatique et avec l'expression adéquate (Meyer et Felton). Elle inclut à la fois le nombre de mots lus par minute et la capacité à lire avec l'expression adéquate.

Le premier point de référence pour la fluence est la capacité à lire « au premier coup d'œil ».

L'idée est que les enfants soient capables de repérer dès le premier coup d'œil les mots écrits les plus communs dans leur langue maternelle et que la lecture de ces mots puisse leur permettre de lire et de comprendre le texte plus rapidement. La vitesse à laquelle les enfants lisent devient un critère important de la fluence au cours de leur apprentissage.

Titre	Description	Objectif	Accès
1. La course aux mots	« La course aux mots » est un jeu de rapidité basé sur la lecture de mots fréquents.	Lire des mots fréquents avec fluidité	Version papier
2. Roulecture	« Roulecture » est un jeu de lecture qui consiste à lire un texte en adoptant 4 différentes modalités.	Lire par groupes de mots	Version papier

CYCLE 2

FLUIDITÉ



ACTIVITÉ 1

La course aux mots

OBJECTIF

Lire des mots fréquents avec fluidité

DESCRIPTION

« La course aux mots » est un jeu de rapidité basé sur la lecture de mots fréquents.

MATÉRIEL

Une planche et un dé par groupe

*Le dé pourrait être remplacé par 6 petits papiers avec un chiffre sur chacun d'eux, de 1 à 6.



Plusieurs pions de différentes couleurs par groupe



ÉTAPES À SUIVRE

CONSIGNES

1

Annoncer l'objectif

*Vous savez déjà lire beaucoup de mots.
Ça vous dit de jouer à la course aux mots ? Ce jeu vous aidera à lire les mots en un clic.*

2

Diviser la classe en plusieurs groupes

Diviser la classe en groupes hétérogènes de 3 ou 4 apprenants

3

Faire un exemple

Montrer la planche
Voici la planche du jeu et les mots à lire.

Lancer le dé, lire le chiffre obtenu et avancer d'un pion en comptant
Lire le mot
*Je lance le dé et j'avance mon pion selon le chiffre obtenu.
Je lis le mot en un clic.*

Si je lis le mot en un clic, je garde mon pion et je joue encore une fois. Ensuite, je passe la main à mon camarade.

Si je ne lis pas le mot en un clic, je recule de deux cases.

Le gagnant est celui qui arrive à la dernière case.

4

Lancer l'activité

À vous maintenant !

Lancez le dé, déplacez votre pion et lisez le mot en un clic.

Différenciation

Groupe de niveau débutant : réaliser l'activité avec la planche du niveau inférieur

Groupe de niveau intermédiaire : réaliser l'activité avec la planche du niveau supérieur

Distribuer le matériel

5

Mettre en commun

Bien joué ! Vous lisez des mots fréquents en un clic !

CYCLE 2

FLUIDITÉ



ACTIVITÉ 2

Roulecture

OBJECTIF

Lire par groupes de mots

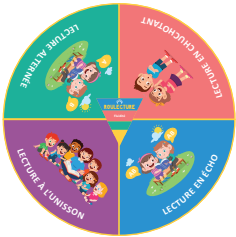
DESCRIPTION

« Roulecture » est un jeu de lecture qui consiste à lire un texte en adoptant 4 différentes modalités.

MATÉRIEL

Utiliser des extraits des livres de la bibliothèque de classe

La roulette de l'activité par groupe



Un chronomètre



Un marqueur par groupe



1

Annoncer l'objectif

Présenter un extrait d'une histoire

Écoutez-moi

Lire en faisant des coupures non-pertinentes

Est-ce que c'est facile à comprendre quand je lis comme ça ?

Non, ce n'est pas du tout naturel. J'ai lu comme un robot. Il y a des groupes de mots qui vont ensemble. On peut les appeler des mots amis.

Nous avons déjà appris à lire par groupes de mots. Aujourd'hui, nous allons jouer à la « roulecture ». Ce jeu vous aidera à s'entraîner à lire par groupes de mots, d'une façon naturelle.

2

Diviser la classe en plusieurs groupes

Former des groupes hétérogènes de 4 ou 5 apprenants

3

Présenter le matériel et faire un exemple

Présenter des extraits d'histoires et la roulette

Voici des extraits d'histoires. Cette roulette va nous dire comment les lire.

Regardez comment faire !

Pointer vers chaque illustration et dire quoi faire sans pour autant annoncer l'appellation, puis faire un exemple

Si c'est la lecture à l'unisson : *ici, tout le groupe lit le texte en même temps. On doit faire attention aux groupes amis, d'accord ? Lisez ensemble.*

Si c'est la lecture alternée: *ici, chacun de vous lit seulement un groupe de mots amis, puis son copain lit le deuxième groupe de mots amis, et ainsi de suite.*

Si c'est la lecture en chuchotant : *ici, vous choisissez un ami du groupe pour lire le texte en chuchotant.*

Si c'est la lecture en écho : *ici, vous choisissez un ami du groupe, l'un de vous lit le texte et l'autre le répète.*

Aujourd'hui on va lire en suivant la roulette et en mettant l'accent sur les groupes de mots.

NB : pour réussir cette activité il serait vivement recommandé de familiariser les apprenants avec les différentes modalités de la lecture au préalable.

4

Lancer l'activité

Le groupe qui suit la roulette en faisant une lecture courante, rapide et par groupes de mots naturels sera le champion.

Montrer le chronomètre

Regardez, je vais utiliser ce chronomètre et je vais noter la vitesse de chaque groupe.

Circuler et surveiller le respect des conditions de l'activité

Différenciation

Groupe de niveau débutant : lire des extraits du niveau inférieur

Groupe de niveau avancé : lire des extraits du niveau supérieur

Allez, on commence !

5

Mettre en commun

Annoncer les gagnants et les féliciter

Bon travail ! Vous avez bien fait une lecture fluide et rapide en faisant attention aux groupes de mots.

N'oubliez pas de faire cela chaque fois que vous lisez.

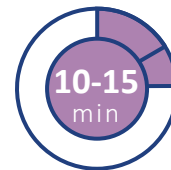
2.3.5. Production d'écrits

La rédaction d'un texte implique une connaissance, une conscience des différentes étapes à franchir par un scripteur pour arriver à produire un texte complet et cohérent ; de façon implicite, elle suppose aussi une certaine compétence linguistique, lui permettant de faire comprendre correctement son intention d'écriture et le sens de son texte.

Titre	Description	Objectif	Accès
1. Cartonimaux	« Cartonimaux » est un jeu qui consiste à compléter la carte d'identité d'un animal pour le décrire au groupe-classe et deviner de quel animal il s'agit.	Décrire des animaux à partir d'une observation directe ou d'une image	Version papier
2. Allô, la muse !	« Allô, la muse ! » est une activité qui consiste à mobiliser les stratégies permettant de collecter des idées.	Collecter des idées	Version numérique (CD)
3. Réviser	C'est une activité qui consiste à mobiliser les stratégies permettant de réviser des premiers jets. Ces premiers jets pourraient être des phrases qui légendent des images (Cycle 1: EB1 et EB2) ou bien des textes (Cycle 1 (EB3) et Cycle 2)	Réviser un premier jet	Version numérique (CD)

CYCLE 2

PRODUCTION D'ÉCRITS



ACTIVITÉ 1

Cartonimaux

OBJECTIF

Décrire des animaux à partir d'une observation directe ou d'une image

DESCRIPTION

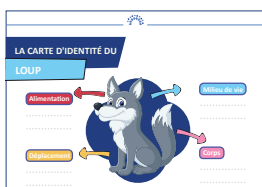
« Cartonimaux » est un jeu qui consiste à compléter la carte d'identité d'un animal pour le décrire au groupe-classe et deviner de quel animal il s'agit.

MATÉRIEL

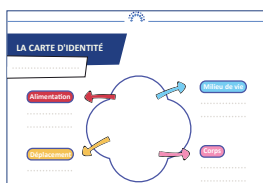
Une carte d'identité applicable pour tous les animaux



Une série de cartes d'identité de différents animaux



Une carte d'identité vierge



Des feutres



1

Annoncer l'objectif

Nous avons déjà appris comment décrire un animal. Cette activité va nous aider à pratiquer cela davantage d'une façon amusante.

2

Diviser la classe en petits groupes

Diviser la classe en petits groupes hétérogènes

3

Présenter le matériel et faire un exemple

Je vais vous décrire un animal et vous allez deviner de quel animal il s'agit.
C'est un animal omnivore. Il vit dans la forêt, dans une tanière. Il se nourrit de miel. Il peut marcher à deux pattes et il nage. Il a des poils marron ou blancs et des griffes.
De quel animal s'agit-il ?
(Il s'agit de l'ours.)
Quelles informations sur l'ours est-ce que j'ai données ?
(C'est un animal omnivore. Il se nourrit de miel.)
C'est quelle catégorie ? Quels sont les mots-clés ?
(L'alimentation. Les mots-clés sont « omnivore », « se nourrit ».)

Il vit dans la forêt, dans une tanière. C'est quelle catégorie ?
Quels sont les mots-clés ?
(Le milieu de vie. Les mots-clés sont « vit », « forêt » et « tanière ».)

Il peut marcher à deux pattes et il nage. C'est quelle catégorie ?
Quels sont les mots-clés ?
(Le déplacement. Les mots-clés sont « marcher » et « nager ».)

Il a des poils marron ou blancs et des griffes. C'est quelle catégorie ? Quels sont les mots-clés ?
(Le corps de l'animal. Les mots-clés sont « poils » et « griffes ».)

Présenter la carte d'identité générale comme référence
 Présenter la carte d'identité de l'ours
Voici la carte d'identité de l'ours que j'ai remplie pour pouvoir le présenter. J'ai utilisé cette carte générale pour m'aider. Vous allez faire de même.

4

Lancer l'activité

Je vais vous distribuer différentes cartes d'identité d'animaux à remplir ensemble. Ne les montrez pas aux autres groupes !

Comme moi, vous pouvez vous aider de la carte générale. Une fois terminé, écrivez des phrases complètes sur une feuille blanche.

3, 2, 1. Commencez !

Prolongement

Groupe de niveau avancé : décrire un animal de son choix (se référer à la carte d'identité vierge)

5

Mettre en commun

Un rapporteur de chaque groupe décrit l'animal sans dire son nom, les autres groupes devinent de quel animal il s'agit.

Bien joué ! Vous avez bien décrit et deviné chaque animal !

CYCLES 1 (EB3) ET 2

PRODUCTION D'ÉCRITS



ACTIVITÉ 2

Allô, la muse !

OBJECTIF

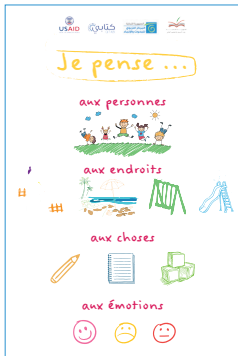
Collecter des idées

DESCRIPTION

« Allô, la muse ! » est une activité qui consiste à mobiliser les stratégies permettant de collecter des idées.

MATÉRIEL

Un tableau d'ancrage pour toute la classe



Une grande feuille de papier par groupe d'apprenants



Des crayons ou feutres de couleurs différentes par groupe d'apprenants



1
Annoncer l'objectif

Nous avons déjà travaillé sur des stratégies pour collecter des idées. Faisons cette activité pour nous entraîner à mieux les utiliser.

À chaque fois qu'elle veut écrire, Stéphanie, mon amie, pense qu'elle n'a pas d'idées.

Elle ne sait pas quoi écrire.

Et vous, vous savez comment faire pour trouver des idées ?

2
Diviser la classe en plusieurs groupes

Diviser la classe en petits groupes hétérogènes

3
Présenter le matériel

Accrocher le tableau d'ancrage au mur/ tableau
Présenter chaque partie au fur et à mesure en expliquant

Idée 1

- Pour trouver des idées, nous pouvons dresser une liste de personnes qui comptent beaucoup à nos yeux puis nous en choisissons une en particulier.

- Ensuite, nous pouvons réfléchir à comment elle est cette personne. Nous pouvons aussi réfléchir aux petits moments ou petites expériences que nous avons vécues avec cette personne.

- Nous pouvons raconter cette histoire étape par étape.

Idée 2

- Nous pouvons penser aussi à un endroit qui compte à nos yeux : notre maison, notre quartier, notre plage préférée, le parc, etc.

- Nous pouvons décrire ce lieu et dresser une liste de petits moments vécus à ces endroits.

- Ensuite, nous pouvons choisir un de ces petits moments et le raconter étape par étape.

Idée 3

- Nous pouvons penser aux choses. Est-ce que nous voulons présenter notre livre ou jouet préféré ? Que peut-on raconter ? Comment il est ? Pourquoi je le préfère ? Avec qui je l'utilise ?

4

Faire un exemple

Pointer vers la 1e étape sur l'affiche

Par exemple, ma famille compte beaucoup pour moi. Et je choisis de parler de ma maman. Ma maman est gentille. Je me rappelle qu'une fois on était à la montagne et une abeille m'a piquée. J'ai pleuré comme une folle et maman m'a consolée. Je pense que je vais écrire à propos de cette expérience avec maman.

5

Distribuer le matériel et lancer l'activité

Pour aider Stéphanie, groupe 1, pensez aux personnes et choisissez-en une. Ensuite, dressez une liste de moments ou expériences vécues avec cette personne. Dessinez-les.

Groupe 2, décidez de l'endroit où se passe votre histoire. Réfléchissez aux petits moments vécus à ces endroits et dressez-en une liste. À la fin, dessinez-les.

Groupe 3, réfléchissez aux choses. Est-ce que vous voulez écrire sur votre jouet préféré ? Dessinez-les.

Si ça marche, nous pourrons le dire à Stéphanie. Elle va l'apprécier.

Différenciation

Groupe de niveau débutant : dessiner ses idées

Groupe de niveau intermédiaire : dessiner ses idées et écrire des mots-clés

6

Mettre en commun

Recueillir les réponses des groupes d'apprenants

Vous avez eu pas mal d'idées, n'est-ce pas ? Stéphanie va adorer. Il y a encore une astuce. Les auteurs décrivent leurs émotions, ce qu'ils ressentent à un moment donné.

Montrer la partie « aux émotions »

Vous pouvez faire pareil quel que soit le moment de l'histoire.

Voilà ! Les meilleurs écrivains ont parfois du mal à trouver des idées.

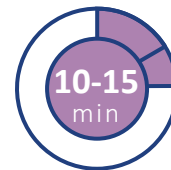
Qu'allons-nous leur proposer ?

Recueillir les réponses des apprenants

Excellent travail !

CYCLE 2

PRODUCTION D'ÉCRITS



ACTIVITÉ 3

Réviser

OBJECTIF

Réviser un premier jet

DESCRIPTION

C'est une activité qui consiste à mobiliser les stratégies permettant de réviser des premiers jets. Ces premiers jets pourraient être des phrases qui légendent des images (Cycle 1: EB1 et EB2) ou bien des textes (Cycle 1 (EB3) et Cycle 2)

MATÉRIEL

Une fiche-texte par groupe

Réviser		
Un voyage à Rome		
Ébauche	Idées	Langue
C'est drôle, je suis allée à Rome avec ma famille, nous y sommes restés presque deux semaines. Au début, nous voulions aller à Paris en vacances, mais au dernier moment nous avons décidé d'aller en Italie parce que nous avions déjà été à Paris deux fois avant.		
Nous sommes arrivés à Rome très fatigués après le voyage, car l'avion est allé avec trois heures de retard. Mon père est très en colère et il voulait faire une réclamation auprès de la compagnie aérienne mais l'agent de la caisse : « Pourquoi en fait ? Parce que ? Nous sommes en vacances, et nous sommes venus ici pour y rester et pour nous amuser, pas pour nous fatiguer... » Il n'a rien dit, il est seulement resté en silence et, après, il n'a rien dit. C'est pour cela que nous sommes finalement partis en vacances, pour un court.		
Le dernier jour était très spécial.		
Les premiers jours nous avons visité la ville, nous nous sommes promené dans les rues et dans les places. Nous avons vu les monuments de Rome comme le Colosseum, le Forum, la Piazza Navona... Nous avons passé de très bons moments en train de voir le soleil se coucher sur la Riviera Tibérine.		
Quand le voyage s'est fini, mes parents ont noté que j'étais triste. J'ai dit à mes parents : « Pourquoi nous ne pouvons pas revenir ? » « Mais nous n'y sommes pas allés ! »		

Tableau d'ancrage : « Réviser »

RÉVISER	
Idées	Langue
Ajouter ou développer des idées ✓	La phrase (Le chat est mignon)
Éliminer : supprimer les idées inutiles ou hors-sujet ✗	Les temps verbaux (Je suis, je suis)
Déplacer : mettre une idée avant ou après l'autre →	L'orthographe (A B C)
Substituer : remplacer ↺	La ponctuation (., !)
Utiliser un vocabulaire correct (les bons mots)	Les majuscules (A B C)

1

Annoncer l'objectif

Nous avons déjà travaillé sur la révision du premier jet à partir d'une grille. Aujourd'hui, nous allons aider Aline à faire de même.

Aline veut décrire son voyage à Rome. Elle a déjà planifié son texte et écrit un premier jet. Il est temps de passer à la révision. Comment faire ?

2

Remue-méninges

Vous savez déjà que réviser c'est relire son texte à partir de la grille des critères de réussite :
Est-ce qu'on peut améliorer les idées, l'organisation, le choix des mots, l'ordre des phrases ?
Est-ce qu'il y a des erreurs d'orthographe ou de grammaire ?

À deux, notez les techniques de révision que nous avons déjà vues ensemble.
Regardez notre tableau si vous manquez d'idées.

Accorder du temps aux apprenants

Mise en commun : pointer vers le tableau d'ancrage

Voilà, pour réviser mon texte, je réfléchis à mes idées, à ce que je peux :

- ajouter ou développer des idées ;
- éliminer : supprimer les idées inutiles qui ne portent rien au texte ;
- déplacer : mettre une idée avant ou après l'autre ;
- substituer : remplacer une idée par une autre, un mot par un autre ;
- utiliser un vocabulaire correct (les bons mots).

Je révise aussi ma langue :

- former une phrase correcte
- utiliser correctement les temps verbaux
- orthographier correctement les mots
- utiliser la bonne ponctuation
- utiliser correctement les majuscules

3

Lancer l'activité

Voici le texte d'Aline. Révisez-le. Attention, dans chaque paragraphe, il faut réviser les idées et la langue. Remplissez la deuxième et la troisième colonne en vous aidant du tableau d'ancrage.

Différenciation

Groupe de niveau débutant : faire la révision des idées en premier puis passer à la révision de la langue

Groupe de niveau avancé : identifier les problèmes relatifs à chaque paragraphe sans se référer au tableau d'ancrage

4






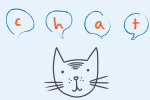
Mettre en commun

Alors, avez-vous pu aider Aline ?

Corriger la tâche avec l'ensemble de la classe et demander aux apprenants de justifier leurs réponses

*Vous pouvez faire de même en révisant vos premiers jets.
Aline est très contente et a appris beaucoup de choses avec votre aide !
Bon travail !*

ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

Ébauche	Idées	Langue
Cet été, je suis allée à rome avec ma famille. nous y sommes restés presque deux semaines. Au début, nous voulions aller à Paris en vacances, mais au dernier moment nous avons décidé d'aller en Italie parce que nous avons déjà été à Paris deux fois avant.	Éliminer 	Les majuscules
Nous sommes arrivés à Rome très fatigués après le voyage, car l'avion est allé avec trois heures et demie de retard. Mon père est très en colère et il voulait faire une réclamation auprès de la compagnie aérienne mais j'essayer de le calmer : « Pourquoi es-tu si fâché ? Nous sommes en vacances, et nous sommes venus ici pour y rester et pour nous amuser, pas pour nous fâcher... » Il n'a rien dit, il est seulement resté en silence et, après, il m'a souri. C'est pour cela que nous sommes finalement partis en vacances, pour un sourire.	Utiliser un vocabulaire correct (les bons mots)	Les temps verbaux
Le dernier jour était très spécial. (Plus de détails sur les activités faites pendant cette journée)	Ajouter 	
Les premiers jours, nous avons visité la ville, nous nous sommes promenés dans les rues et dans les places. Nous avons vu les monuments de Rome comme Il Vaticano, le Colisée, la Piazza Navona... Nous avons passé de très jolis séjours en train de voir le soleil se coucher sur le fleuve Tiber. (Avant paragraphe 2).	Déplacer 	La ponctuation 
Quand le voyage s'est fini, mes parents ont noté que j'étais triste. J'ai dit à mes parents : « Pourquoi nous ne pouvons pas rester ici ? » Ma mère m'a répondu simplement : « Hereux qui, comme Ulysse, a fait un bon voyage. »	Substituer 	L'orthographe 

3. À QUOI RESSEMBLE MA CLASSE ?



Qu'y a-t-il de spécial dans cette image? Comment cet aménagement de la classe favorise-t-il l'apprentissage ?

Créer un environnement d'apprentissage positif, motivant et riche en caractères imprimés est très important pour favoriser la motivation, accroître l'apprentissage, favoriser la réflexion et renforcer la confiance.

Voici quelques idées pour créer un tel environnement d'apprentissage:

- **Utiliser des couleurs vives et des images attrayantes** aide à stimuler l'attention des apprenants et à rendre l'environnement plus agréable.
- **Afficher des travaux d'apprenants** aide à renforcer leur confiance et à montrer leur progression.
- **Utiliser des affiches et des graphiques** aide à clarifier les concepts clés et à rendre l'information plus facile à comprendre.
- **Offrir un espace de lecture confortable avec des coins de lecture et des coussins** encourage les apprenants à explorer de nouveaux livres et à développer leur amour de la lecture.
- **Afficher des citations inspirantes** encourage les apprenants à persévérer et à continuer à travailler dur.
- **Utiliser des technologies interactives** rend l'apprentissage plus amusant et plus engageant pour les apprenants.
- **Encourager la créativité** en fournissant des matériaux d'art et de bricolage aide à stimuler l'imagination et à renforcer l'intérêt des apprenants pour l'apprentissage.
- **Offrir une variété de textes et de supports de lecture** aide les apprenants à développer leurs compétences en lecture et à découvrir de nouveaux sujets.

Le kit dispose d'un matériel de classe visant à rendre visible l'apprentissage en classe. De tels outils pédagogiques comme les flashcards thématiques, les tableaux d'ancrage ont pour fonction de rendre encore plus visible l'apprentissage.

3.1 Cartes flash thématiques

Pourquoi ?

Les cartes flash sont un outil d'apprentissage polyvalent et très utile pour les apprenants. Elles permettent de favoriser la mémorisation, d'encourager la pratique, de faciliter l'auto-évaluation et d'accélérer l'apprentissage.

Comment ?

Voici des exemples d'activités ludiques avec les cartes flash:

1. Vocabulaire

Montrer la carte avec l'image et le mot, puis demander aux apprenants de répéter le mot et de l'utiliser dans une phrase.

2. Flash !

Montrer chaque carte flash très rapidement en la tournant très vite. Les apprenants doivent deviner ce que c'est.

3. Montrez-moi !

Coller une série de cartes flash sur les murs autour de la salle de classe. Donner la consigne « Montrez-moi la boulangerie ! » « Montrez-moi le restaurant ! » Les apprenants écoutent, regardent autour de la classe et pointent vers la carte flash correcte aussi vite qu'ils le peuvent.

4. Que manque-t-il ?

Coller une série de cartes flash sur le tableau. Faire répéter aux apprenants ce qu'il s'agit dans chaque carte. Leur demander ensuite de fermer les yeux. Enlever une carte. Quand les apprenants rouvrent les yeux, ils doivent deviner quelle carte manque.

5. Qu'est-ce que c'est ?

Coller des cartes flash de sujets différents et rappeler le nom de chacune d'elle aux apprenants. En choisir une et donner des indices. Exemple : « C'est un petit animal. Il a 8 pattes... » Les apprenants doivent deviner de quoi il s'agit.

6. Jeu de mémoire

Coller 8 à 10 cartes flash au tableau. En donner les noms. Laisser une minute aux apprenants pour qu'ils les regardent en silence et essaient de les mémoriser avant de les retirer du tableau. Les apprenants vont travailler en binômes pour écrire ce dont ils se rappellent. Coller les cartes flash au tableau à nouveau pour vérifier les réponses.

7. Trois

Diviser la classe en groupes et chaque groupe en deux équipes. Donner à chaque groupe une série de cartes flash face cachée. Demander à l'un des apprenants d'une équipe de nommer l'une des cartes flash et d'en retourner une. S'il ne s'agit pas de la carte flash nommée alors c'est à l'autre équipe de jouer. Si c'est la bonne carte flash, alors l'équipe la garde. L'équipe qui a le plus de cartes flash est la gagnante.

8. Le téléphone cassé

Disposer les apprenants en deux files face au tableau. Montrer au dernier de chaque file une carte flash (la même pour les deux files) ; celui-ci va dire en chuchotant ce que c'est, au suivant qui le répétera ... jusqu'au premier qui va dessiner l'objet de la carte flash au tableau. Répéter plusieurs fois en changeant les premiers et derniers.

9. Chassez l'intrus

Coller 4 ou 5 cartes flash sur le tableau. Les apprenants doivent trouver l'intrus et dire pourquoi.

10. Contes

Créer une histoire en utilisant les images sur les cartes. Commencer avec une carte et demander à chaque apprenant d'ajouter à l'histoire en choisissant la carte flash suivante et en l'intégrant dans l'histoire.

Les cartes flash par thème	Accès
Décrire une personne - Physique	Version papier
Décrire une personne - Moral	Version papier
Décrire un lieu	Version papier
Décrire un lieu - Le chemin	Version papier
Décrire un lieu - Les activités	Version papier
Le village	Version papier
Parler de ses goûts	Version papier
L'environnement	Version papier
Le sport	Version papier

3.2 Tableaux d'ancrage

Pourquoi ?

Un tableau d'ancrage est un outil qui reprend le contenu le plus important et les stratégies les plus pertinentes. Il est utilisé pour soutenir l'enseignement, c'est-à-dire pour « ancrer » l'apprentissage. Il permet aux apprenants de réfléchir sur leur manière d'apprendre et donc de s'améliorer d'une façon autonome.

Un tableau d'ancrage est affiché dans une salle de classe ou un espace d'apprentissage comme un point de référence aux apprenants pendant l'enseignement ou le travail indépendant.

Comment ?

Le tableau d'ancrage est conçu en collaboration avec les apprenants pour répondre à leurs besoins spécifiques. En participant à sa création, les apprenants deviennent acteurs de leur propre apprentissage, ce qui renforce leur attention.

C'est la répétition ou la fréquence d'utilisation du tableau qui garantira son efficacité. L'idée de cet outil est de montrer à l'apprenant le « QUOI FAIRE » pour répondre à ses propres objectifs.

Que mettre dans le tableau d'ancrage ?

Le titre

Le titre est lié à l'objectif. Il est clair et accrocheur. Par exemple, le titre pourrait être : « J'écris mon histoire ! ». Cela est plus « sympathique » que : « Les étapes pour écrire une histoire ». Le sujet doit avoir du sens pour les apprenants.

Les éléments visuels

Ils permettent de fournir des informations complémentaires et essentielles. L'utilisation d'images, de dessins, de pictogrammes ou encore de symboles permettront d'agrémenter le tableau sans l'alourdir. De plus, les pictogrammes sont souvent un langage universel. Les éléments visuels peuvent être simples et dessinés à la main.

Les couleurs

Les couleurs permettent de capter l'attention. Les apprenants peuvent créer un code couleur, ce qui est utile pour la mémorisation.

Le contenu

Il permet de présenter des notions abstraites de manière concrète. Le tableau doit montrer aux apprenants le « QUOI FAIRE » d'une manière simple.

Le langage

Les mots sont familiers et le vocabulaire est adapté au niveau des apprenants. Le langage est explicite et compréhensible.

Le matériel

Marqueurs, Patafix, feuilles blanches, feuilles de couleurs cartonnées

Les travaux des apprenants

L'affichage de photos ou du travail des apprenants sur le tableau permettra de le valoriser.

Voici des exemples de tableaux d'ancrage:

1. Stratégies de lecture et d'écriture

Créer des affiches qui listent les stratégies de lecture et d'écriture, telles que la prédiction, la visualisation, le résumé, écrire de nouveaux mots, etc. Ces tableaux d'ancrage peuvent inclure des mots clés ou des amorces de phrases pour aider les élèves à utiliser ces stratégies lors de la lecture.

2. Caractéristiques de genres et types de texte

Créer des tableaux d'ancrage qui listent les caractéristiques de différents genres et types de textes, tels que le texte narratif, le texte informatif, etc. Ces tableaux d'ancrage peuvent aider les apprenants à identifier les caractéristiques de différents genres et à écrire dans ces genres eux-mêmes.

3. Processus d'écriture

Créer des tableaux d'ancrage qui décrivent le processus d'écriture et y inclure des conseils et des stratégies pour chaque étape du processus.

4. Conventions d'écriture

Créer des tableaux d'ancrage qui listent les conventions de l'écriture, telles que la grammaire, l'orthographe, la ponctuation et la capitalisation. Ces tableaux d'ancrage peuvent inclure des exemples d'utilisation correcte et des erreurs courantes à éviter pour servir comme référence lors de la révision des productions d'écrits.

5. Éléments d'histoire

Créer des tableaux d'ancrage qui listent les éléments d'une histoire, tels que l'élément perturbateur, le cadre, les personnages et le thème pour aider les apprenants à analyser et à écrire des histoires.

6. Textes modèles

Créer des tableaux d'ancrage avec des extraits de textes modèles.

Le kit présente quelques exemples de tableaux d'ancrage comme référence.

Voici des exemples de tableaux d'ancrage :

Lire, c'est réfléchir	Version papier
Le processus d'écriture	Version papier
Les questions que je me pose quand je lis	Version papier
Que font les bons lecteurs ?	Version papier

4. COMMENT ALLER PLUS LOIN ?

Pour que l'enseignant/e puisse faciliter le processus d'enseignement-apprentissage, il a besoin de ressources complémentaires, en plus du manuel national. Autre que le kit de ressources pédagogiques, ci-dessous des ressources importantes qui aident dans le soutien :

4.1 Le kit de l'alphabet (ou kit des petits lecteurs)

Cette ressource est disponible sur la chaîne YouTube. (Lien vers le kit de l'alphabet) :

https://www.youtube.com/watch?v=ClmSJkvg5U4&list=PLIOXxpEUoE6u_M85c2U8MNula94nj8s-D

Le kit cible principalement la première année de base. Cependant, le kit est considéré comme un outil que l'enseignant/e peut adopter dans toutes les classes du premier cycle, selon les besoins des apprenants. Par conséquent, le kit fournit une aide directe aux apprenants rencontrant des difficultés spécifiques en lecture et/ou en écriture ; ou aux apprenants qui ont besoin de plus de temps, de rééducation ou de pratique supplémentaire pour apprendre les lettres.



4.2 Les livres nivelés/ Bibliothèque de classe

Les apprenants doivent pouvoir avoir accès aux livres qu'ils peuvent lire avec aisance et comprendre. Dans le cadre du projet QITABI 2, la sélection des livres de lecture pour la bibliothèque de classes pour les cycles 1 et 2 se base sur les critères ci-dessous : les thèmes, les genres et types de textes, la complexité des textes, les éléments socio-émotionnels, la représentation culturelle. Cette bibliothèque contient une collection d'histoires, allant des plus faciles aux plus difficiles, afin que chaque lecteur connaisse son niveau de lecture, à travers l'évaluation de l'enseignant/e. Ce dernier guide l'apprenant à lire des livres et des histoires qui correspondent à son niveau de lecture, de manière indépendante. Ces livres tiennent compte des différents niveaux de lecture et sont classifiés comme suit : R1-R2-R3-1A-1B-1C-2A-2B-3A-3B-4A-4B-5A-5B-6A-6B.

4.3 Les leçons numériques

Cette ressource est disponible sur la plateforme du CRDP. C'est un ensemble de leçons qui aident l'enseignant/e à consolider les acquis antérieurs ou à renforcer les nouveaux apprentissages à partir des objectifs de base du curriculum.



4.4 Les outils de réflexion

Être enseignant/e, c'est exercer un métier passionnant et exigeant. Celui de participer à la construction de la société en transmettant son savoir et en valorisant les compétences des élèves. Être enseignant/e, c'est avoir la possibilité de raisonner en tant que praticien et de prendre du recul par rapport à ses pratiques de classe. Pour cela, des listes de critères sont mises à disposition, à titre indicatif.

Planification de l'apprentissage et de l'enseignement différencié
Je démontre une bonne connaissance du curriculum, des acquis d'apprentissage, des manuels et des ressources de soutien.
Je démontre une connaissance des compétences et des stratégies utilisées par les bons lecteurs et auteurs.
Je connais bien mes apprenants.
Je prépare un apprentissage ciblé, intéressant et séquentiel qui intègre des domaines d'apprentissage et répond aux besoins des apprenants en matière de littératie.
Je planifie des ateliers de lecture et d'écriture dans le cadre de la littératie équilibrée avec la possibilité de différencier l'apprentissage au sein de la même classe.

Création d'un environnement scolaire solidaire et varié
Je comprends le lien qui existe entre un environnement sans danger et l'apprentissage.
Je favorise le respect et l'apprentissage socio-émotionnel en classe.
Je permets l'accès au sein de la classe à une grande variété et volume de textes.
J'utilise différents documents et ressources de soutien en classe.

Implantation de pratiques pédagogiques

Je communique avec les apprenants de manière à favoriser leur apprentissage, leur développement et leur bien-être.

J'implique les apprenants dans un apprentissage actif.

J'observe les apprenants et fournis des commentaires constructifs.

J'évalue les apprenants dans le but d'améliorer leurs résultats d'apprentissage et de fournir des informations précises.

Je réponds aux différents besoins et styles d'apprentissage des apprenants.

Gestion de classe - Composantes

J'organise la classe de façon adaptée pour stimuler l'interaction entre les apprenants.

J'interagis avec les apprenants à travers des situations de communication adaptées à leur tranche d'âge.

Je développe chez les apprenants les fondements de communication saine.

Je crée un environnement propice à l'enseignement-apprentissage et qui respecte la diversité et les différences.

Je repère les changements qui affectent le climat de la classe, en analyse les causes et propose des éléments de remédiation.

Je développe chez les apprenants des savoir-faire d'auto-discipline.

À ces fiches d'auto-réflexion pédagogique peut s'ajouter celle de rétrospection : un regard en arrière sur nos pratiques de classe.

Rétrospection sur mes pratiques de classe...

Quelles ont été mes meilleures pratiques de classe au cours de ce trimestre ?

Quel apprenant, je pense avoir aidé à faire des progrès ? Comment ?

Dans quel domaine d'enseignement, je me suis le plus engagé (e) et/ou j'ai consacré le plus de temps ? Pourquoi ?

Quand est-ce que je me suis impliqué (e) à fond pour enseigner ? À partir de quelle démarche ? Comment privilégier de telles attitudes ?

Dans quels domaines d'enseignement, je souhaiterais améliorer mes pratiques ?

Avec quels collègues et acteurs de l'éducation, je peux discuter sur mon développement professionnel ?

Quelles pratiques de classe ou compétences, je peux éventuellement apprécier le plus chez mes collègues ?

Fiche Apprenants

Nom et prénom	Informations sur l'apprenant (loisirs, livre préféré, etc.)

