

Boîte à outils pédagogiques**Livret 3 : Apprendre et réviser en jouant****4. Arbre à mots**

Matière travaillée (discipline) : Malgache	Nom du jeu : Arbre à mots	Nombre de joueurs: Mini : 1 Maxi : 2	Niveau : CP1, CP2, CE (= les 3 premières années de l'école primaire)
---	------------------------------	---	---

Objectif	Les enfants manipulent des lettres, pour reconstruire des mots qu'ils ont déjà vus, ou des mots nouveaux pour les CE
Intérêt pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> - travail de lecture, - travail d'écriture, - travail combinatoire (composition de syllabes et de mots à partir de lettres mobiles). - travail sur le sens des mots (mots connus). - travail de révision de mots connus (écriture et sens des mots)
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> - un support carton qui servira de planche de jeu, - des images de mots, correspondant à des mots contenant des lettres ou des syllabes communes, - des lettres mobiles ou des syllabes mobiles.
Comment utiliser ce jeu	<ul style="list-style-type: none"> - placer l'arbre au centre d'un groupe, ou le dessiner au tableau pour la classe entière. - montrer aux enfants les images des mots que l'on veut faire travailler, ou juste donner les lettres avec des instructions, ou encore une liste de mots à reconstruire dans le moule. - demander à un enfant, ou à un groupe d'enfants (dirigé par un chef de groupe), d'écrire un mot, - donner des points en fonction des mots réussis ou pas.
Observations Difficultés	

1 - avec un mot :

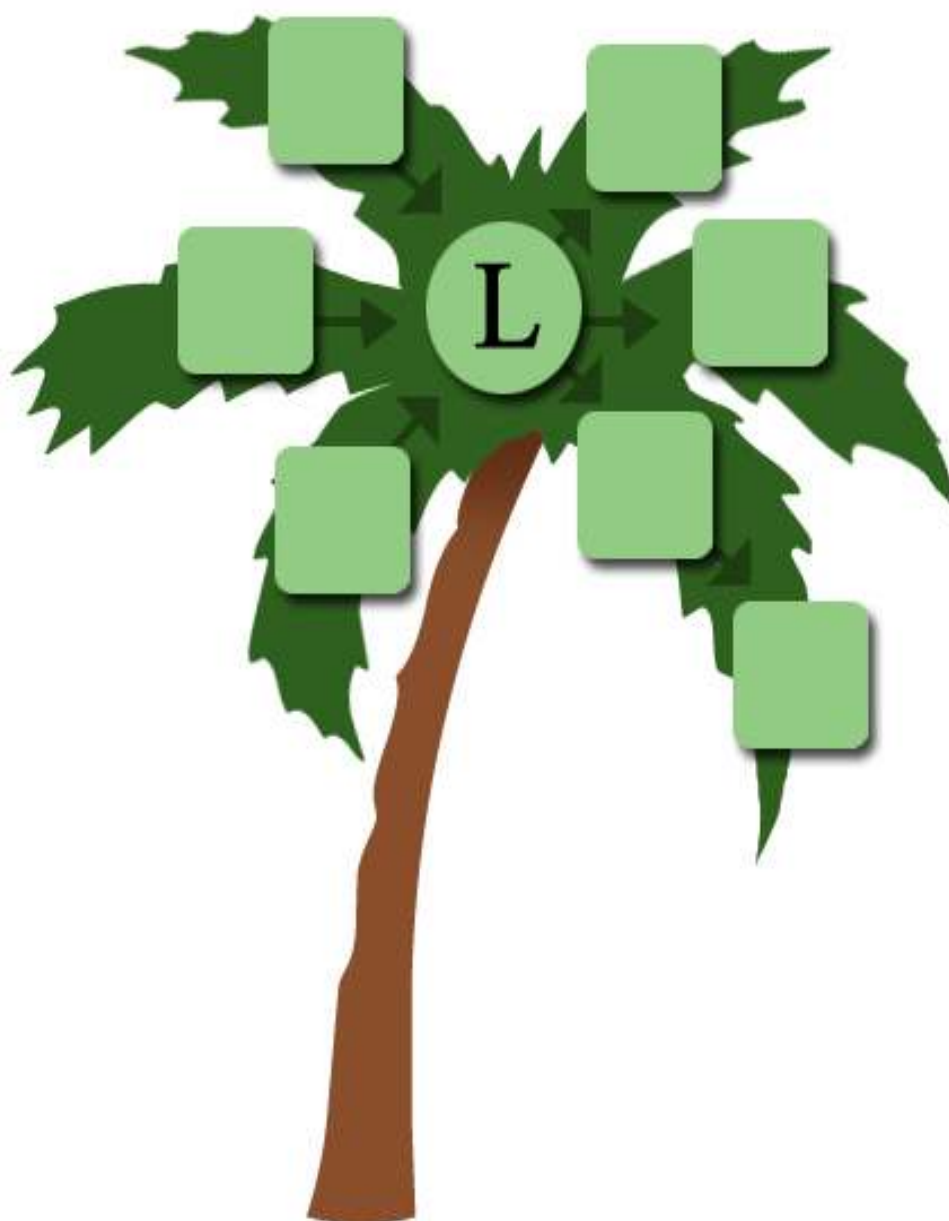
- ALA
- ELO
- ALOA

2 - avec images :



3 - avec des lettres :

A, A, E, O, A, O, A



Réalisé par Guillaume Van de wiele ASMAE, Les éducatrices du programme OSIS Inter Aide Education et la responsable pédagogique du programme Madame Rakotondratsima Minoarisoa

Bibliographie « Les mathématiques par les jeux » de Lucette Champdavoine

Cette boîte à outils pédagogiques a été créée dans le but de répondre à une constatation faite par les éducatrices du programme de soutien scolaire OSIS/Inter Aide Education. En effet certains jeux pédagogiques et activités participatives peuvent aider les enfants à comprendre plus facilement le programme scolaire.

Ce travail ne permet pas de répondre à tous les problèmes, mais cherche à aider les acteurs de l'éducation à créer et développer des outils d'apprentissage alternatifs.

Ces outils ne sont que des propositions d'activités, et doivent être transformés et adaptés selon la volonté des acteurs de l'éducation et le niveau des enfants.

Je vous souhaite une bonne utilisation et une bonne adaptation.

Guillaume Van de wiele

Volontaire de solidarité internationale ASMAE à Madagascar.

En appui pédagogique au programme OSIS/Inter Aide Education.

Première publication le 13/06/07.