

Boîte à outils pédagogiques

Livret 3 : Apprendre et réviser en jouant

19. Mot mystère

| | | | |
|--------------------------------------|-----------------------------|---|---|
| Matière travaillée : (discipline) | Nom du jeu : Mot mystère | Nombre de joueurs Mini : 1 Maxi : toute la classe. | Niveau : CP2 (2 ^{ème} année du primaire), CE (3 ^{ème} année du primaire) |
| Malgache | | | |

| | |
|-----------------------------|--|
| Objectif | <ul style="list-style-type: none"> -retrouver les mots connus dans la grille après les avoir lus dans la liste. -trouver le mot mystère qui apparaîtra quand tous les autres seront trouvés. |
| Intérêt pédagogique | <ul style="list-style-type: none"> -travail de lecture, -travail sur le sens de la lecture, -travail de révision des mots connus. |
| Matériel nécessaire | <ul style="list-style-type: none"> -le maître prépare sur une feuille ou au tableau une liste de mots qui font partie d'un thème. - tous les mots sont placés dans une grille en respectant le sens de lecture. -le maître cache un mot dans la grille, ce mot n'est pas dans la liste. |
| Comment utiliser ce jeu | <ul style="list-style-type: none"> -les enfants, individuellement ou en groupe, cherchent les mots de la liste dans la grille. -à chaque fois qu'ils trouvent un mot, ils l'entourent. -quand tous les mots sont entourés, demander à un enfant de lire les lettres restantes qui composent le mot mystère. |
| Observations Difficultés | <ul style="list-style-type: none"> -c'est un très bon exercice pour réviser les mots d'un thème. -ce jeu peut se jouer seul ou en groupe. |

Mot mystère teny - miafina

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| f | b | k | o | m | t | f | e |
| d | i | m | y | n | e | i | n |
| e | f | o | l | o | l | t | i |
| m | i | r | a | y | o | o | n |
| r | o | a | v | a | r | y | a |
| d | i | e | f | a | t | r | a |
| g | v | a | l | o | s | t | v |
| j | h | p | s | i | v | y | o |

iray enina
 roa fito
 telo valo
 efatra sivy
 dimy folo

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.