

Boîte à outils pédagogiques
Livret 3 : Apprendre et réviser en jouant
14. Mots mêlés

Matière travaillée : (discipline) Malgache (lecture)	Nom du jeu : Mots mêlés	Nombre de joueurs Mini : 2 Maxi : toute la classe	Niveau : CP1 (2 ^{ème} année du primaire), CP2 (3 ^{ème} année du primaire)
--	----------------------------	--	--

Objectif	Les élèves sont capables de lire des mots en relation avec les thèmes travaillés pendant l'année.
Intérêt pédagogique	-Faciliter la lecture des mots, -aider les enfants dans leur connaissance de vocabulaire en relation avec les thèmes de l'année. -révision des mots connus.
Matériel nécessaire	-des dessins, des images qui correspondent à des mots déjà vus au cours des leçons précédentes, ou des mots en cours d'apprentissage. -les mots qui correspondent à ces images écrites sur des feuilles ou sur les ardoises.
Comment utiliser ce jeu	-Les dessins sont mis à la vue des enfants, en dessous de chaque image, une case est libre pour y mettre le mot correspondant. Pour les CP1 le mot peut être écrit en entier, partiellement, la première lettre peut être écrite dans la case, ou rien pour les autres. -On propose un mot et l'enfant désigné, doit trouver le dessin correspondant, par reconnaissance ou par déduction, le placer dans la case correspondante et le lire. Puis on fait vérifier par un autre enfant, si celui-ci confirme, on demande à plusieurs autres enfants de le lire puis à la classe pour que les enfants s'habituent à ce mot. Si l'enfant désigné avait réussi, lui donner un point puis passer à un autre enfant.
Observations Difficultés	Ne pas hésiter à guider les enfants par des parties de mots ou des syllabes ou même des traits correspondant au nombre de lettres du mot.



S o l o m a s o



E _ _





S o l o m a s o

S i l i p o

E l o

S a t r o k 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.