|  |
| --- |
| **NOM DE L’ATELIER** : jeu de la maison  **OBJECTIF(S)** : compréhension fine  **COMPETENCE(S)** : comprendre l’implicite, argumenter ses choix  **MATERIEL**:   * Plan de maison, cartes personnages, cartes-problèmes (3 niveaux de difficulté)   **DEROULEMENT**:   * *Placer* des personnages dans différentes pièces de la maison selon un texte problème   **Lien**: <http://le-petit-prince.eklablog.com/le-jeu-de-la-maison-a5245160> |

|  |
| --- |
| **NOM DE L’ATELIER** : Le morpion  **OBJECTIF(S)** : S’entrainer à lire des syllabes  **COMPETENCE(S)** : Mémoriser les composantes du code  **MATERIEL**:   * Cartes avec les syllabes pouvant être lues par les élèves suivant les graphèmes étudiés   **DEROULEMENT**:  *Placer les syllabes telles un tableau en mettant par ligne les mêmes graphèmes consonnes et en colonnes les graphèmes voyelles similaires. L’élève retourne une syllabe et la lit : si c’est juste, il la laisse retournée face visible sinon elle est de nouveau cachée.*  *Le but est de lire une ligne ou une colonne ou une diagonale* |

|  |
| --- |
| **NOM DE L’ATELIER** : Le jeu des inférences  **OBJECTIF(S):** inférer pour répondre en repérant les indices.  **COMPETENCE(S)** : Comprendre un texte en mobilisant ses connaissances lexicales et connaissances portant sur l’univers évoqué par les textes  **MATERIEL**: plateau de jeu + cartes  [http://sylvain.obholtz.free.fr/cariboost\_files/Le\_20jeu\_20de\_20loie\_20des \_20inferences.pdf](http://sylvain.obholtz.free.fr/cariboost_files/Le_20jeu_20de_20loie_20des%20_20inferences.pdf)  **DEROULEMENT** : Le jeu se déroule comme un jeu de l’oie. Pour chaque case rencontrée, une carte où? Quand? Qu’est-ce que c’est? Qui? est prise et lue. Pour chaque réponse apportée, une justification est amenée et les stratégies sont explicitées. |