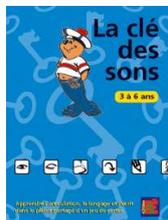


La compréhension en lecture cycle 2



Les jeux éducatifs



La clé des sons : 3 à 6 ans : apprendre l'articulation, le langage et l'écrit dans le plaisir partagé d'un jeu de cartes.

Accès, 2006. 176 cartes + 1 livret : 21 p., ill.

Résumé : Ce jeu éducatif permet : - d'identifier les sons en précisant l'articulation ; - de mobiliser les mémoires visuelle, auditive, lexicale et kinesthésique ; - de renforcer la perception phonologique des différences et des ressemblances graphiques ; - de découvrir l'écriture ; - de provoquer la participation des enfants ; - de retrouver confiance en soi ; - de prévenir l'illettrisme, l'échec scolaire et la dyslexie. Destiné aux enfants de 3 à 6 ans, et à toute personne en situation d'apprentissage du langage écrit et du français et à la rééducation du bégaiement.

(Disponible au prêt et à la vente)



Le labyrinthe aux 1000 devinettes.

Clairret, Françoise / Le Querré, Patrice. Atelier de l'oiseau magique, 2005. Un plateau de jeu, 6 séries de 30 cartes-questions, 8 cartes "mots-secrets", 5 cartes "clé", 2 cartes

"code", 1 dé, 6 pions.

Résumé : Ce jeu permet de travailler la recherche d'intrus sémantiques, d'intrus phonémiques, la lecture de mots partiellement effacés, la compréhension et le lexique, la discrimination auditive et l'expression, la discrimination visuelle.



C'est comme ça ! Lacomblez, Alix / Henry, Sylvain. Editions Pédagogiques du Grand Cerf, 2008. 60 bandeaux "textes simples"; 45 bandeaux "textes élaborés"; 15 cartes "titres et résumés"; 45 cartes "images"; 2 feutres.

Résumé : Jeu de langage et de compréhension fine de la lecture ayant pour objectif : le classement chronologique de 3 images; l'association de textes simples ou élaborés; la recherche d'un titre et d'un résumé approprié.



Phonosons : un jeu amusant qui explore six opérations phonologiques 5 à 7 ans. Gaudreau, Andrée. Chenelière, 2006. 30 planches + 45 cartes de jeu + 1 livret d'instructions (14 p.).

Résumé : Avec ce jeu, les enfants peuvent jouer avec les syllabes, les rimes et les phonèmes de multiples façons. Six jeux sont prévus de manière à travailler différentes opérations. Pour chaque jeu, cinq séries de couleurs différentes sont proposées afin de permettre aux enfants de s'exercer suffisamment ou de jouer à plusieurs.



Le zoo des sons : 2 jeux vraiment chouettes pour apprivoiser les sons de la langue. Gaudreau, Andrée. Chenelière, 2007. 1 grande planche de jeu réversible + 240 cartes illustrées réversibles + 5 pions + 2 dés + 1 livret d'instructions (9 p.).

Résumé : Ce jeu combine deux jeux de table pour amener les enfants de 4 à 7 ans à reconnaître le phonème initial d'un mot et à distinguer les consonnes qui présentent un son similaire. Il permet de jouer à deux jeux : Le zoo du premier son, qui entraîne les enfants à reconnaître le phonème initial d'un mot, le zoo des consonnes, qui insiste sur la discrimination des couples de consonnes dont les sons se rapprochent l'un de l'autre. Ce matériel explore toutes les consonnes de la langue française et un bon nombre de voyelles simples et complexes. Les règles sont simples et les cartes permettent l'autocorrection. Les enfants peuvent y jouer sans l'aide d'un adulte, et ce, dès l'âge de quatre ans. De deux à cinq jeunes peuvent s'amuser en jouant une partie. (Disponible au prêt et à la vente)



Logitext. Pierson, Maxime / Syzi. Editions Pédagogiques du Grand Cerf, 2007. 1 feuillet + 50 cartes plastiques.

Résumé : Jeu de lecture et de compréhension. 6 ateliers possibles : compréhension, textes à trous, questions/réponses, chercher le début ou la fin d'un texte, incohérences, phrases puzzle. Travail sur la lecture, la compréhension de la lecture, le vocabulaire, la logique (syntaxe et chronologie). S'adresse à un public lecteur ainsi qu'en milieu rééducatif, notamment avec des adultes.

La compréhension en lecture cycle 2



Deviloto. Zamorano, Cécile. Ortho Edition, 2010. 9 planches + 9 x 36 cartes.

Résumé : Jeu de compréhension écrite/orale, dès trois ans. Permet de travailler la catégorisation et les champs sémantiques, de développer

le champ lexical, de déchiffrer les premiers mots, de travailler l'attention visuelle et/ou auditive.



Mots malins. Pasturel, Martine / Dirou. Atelier de l'oiseau magique, 1 plateau de jeu + 140 cartes + 6 pions et un dé + 1 règle du jeu.

Résumé : Enrichissement du vocabulaire au travers d'exercices diversifiés : de vocabulaire, d'orthographe, de grammaire, de syntaxe,

de construction de phrases. Challenge ludique: trouver un mot plus ou moins long à partir des lettres visibles sur le dos des cartes gagnées...



Trouvez le zouzou ! Clairet-Colaruotolo, Françoise / Le Queré, Patrice. Atelier de l'oiseau magique, 2008. 1 plateau de jeu; 92 jetons; 6 planches "loto"; 1 livret.

Résumé : Jeu d'écoute et de lecture de consignes. Tri d'informations,

description d'image.



Les ouvrages

Stratégies pour lire au quotidien : apprendre à inférer de la GS au CM2. CRDP de Bourgogne, 2008. 175 p. ; 30 x 21 cm + 1 CD-ROM. Au quotidien (Dijon). ISBN 978-2-86621-513-2

Résumé : Réaliser des inférences aide l'enfant à comprendre le texte qu'il lit ou entend. L'ouvrage est conçu pour aider les enseignants à améliorer, de la grande section au CM2, les compétences de leurs élèves. Propose pour chaque niveau une série d'exercices reposant sur un principe commun : faire appel à une inférence pour répondre à une question posée après la lecture d'un texte court.

(Disponible au prêt et à la vente)



Mélimo CE. Jacquier-Roux, Jean-Louis. Les éditions de la cigale, 2008. 177 p. Les cahiers de la Fourmi. ISBN 978-2912457-73-8

Résumé : Ce classeur propose 104 devinettes, 35 fiches élèves et 40 cartes à manipuler pour enrichir son vocabulaire en jouant avec les éléments sonores,

sémantiques et syntaxiques de la langue. Par un travail systématique et régulier, ces petits jeux de mots, textes et devinettes leur permettront d'appréhender la richesse de la langue, en utilisant les mots dans différents contextes, en se détachant du sens pour considérer les sonorités du mots ou en prélevant des indices pour aller plus loin que ce qui est dit. Les jeux peuvent aussi être mis en place auprès d'élèves de CM en difficulté.



Lire et lier. Trividic, Lan / Ouzoulias, André. Retz, 2009. 12 pl. : ill. en coul. ; 32 x 24 cm + 1 fichier photocopiable (48 p.) + 1 guide (23p.) + 216 cartes. Les ateliers de Retz. ISBN 978-2-7256-2837-0

Résumé : Un boîtier en 2 volets complémentaires permettant de met-

tre en oeuvre des situations d'entraînement en lecture pour amener les élèves à s'interroger sur ce qu'ils lisent et à établir une véritable interaction avec l'écrit. Il contient des photographies, accompagnées de 216 cartes textes chargés d'implicite, 180 textes courts qu'il s'agit d'apprendre à questionner, et un guide pédagogique.

(Disponible au prêt et à la vente)

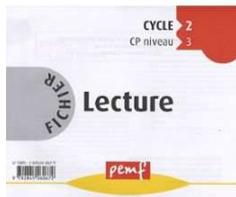
La compréhension en lecture cycle 2



Fluence de lecture CP/CE. Zorman, Michel / Pourchet, Martine. Les éditions de la cigale, 2008. 147 p.; 1 CD-ROM. ISBN 2-912457-76-9

Résumé : Outil pour améliorer la précision et la vitesse de lecture des élèves afin de favoriser la compréhension des textes.

sion des textes.



Fichier lecture cycle 2 CP niveau 3. ICEM - pédagogie Freinet. PEMF, 2000. 50 fiches + livret (10 p.). Il manque les fiches correctives + 32 et 48. ISBN 2-84526-067-9

Résumé : Le but de ce fichier, de méthode naturelle de lecture, est de placer l'enfant en position

de chercher un sens à ce qu'il écrit, de l'habituer à mémoriser des phrases, des expressions, des groupes de mots, de l'amener à améliorer sa stratégie de lecture (en travaillant avec des hypothèses, prise d'indices, recherche sélective, analogie et raisonnement par élimination). Ce fichier permet d'organiser la classe en petits groupes autour d'activités de lecture diversifiées. Proposition de fichiers de la GS au CM2.



Les enquêtes de l'inspecteur Lafouine. Soucard, Christian. Les Editions Buissonnières, 2002. ISBN 978-2-90955-779-3

Résumé : Ce fichier a été conçu pour permettre aux élèves d'être des lecteurs actifs. Après une présentation de la méthode (travail par élimination ou déduction, recherche de mensonge, décryptage d'un code) et des exercices de consolidation, douze textes courts proposent des énigmes policières et donnent lieu à un bilan.

ment lieu à un bilan.

Les applications pour tablettes



Domino des mots (Nicolas Lehovetzki)

But du jeu : former des mots à l'aide des syllabes proposées. Pour chaque partie, les mots appartiennent à une catégorie donnée. Possibilité de jouer en français, anglais, allemand ou espagnol. Choix des lettres minuscules ou majuscules.



Chocollapps

Cette application permet de télécharger plusieurs livres gratuits. L'application permet d'afficher les lettres muettes et les liaisons. Des animations sont présentes dans le livre. Titres disponibles : Zorro, Le petit chaperon rouge, Le char botté, Les trois petits cochons, Boucle d'or et les trois ours, La petite sirène, Blanche Neige...



Contes Gallimard Jeunesse

Cette application permet de consulter plusieurs livres d'histoire de Gallimard jeunesse. Certains livres sont des documentaires de la série Mes premières découvertes.



Imagemo

Cette application permet d'associer un mot à une image. Elle propose quatre activités : classer des mots commençant par une lettre tirée aléatoirement, associer un mot à une image, recomposer un mot, jouer au mémory.

<http://www.generationcyb.net/Imagemo-un-logiciel-parametrable-d,1677>



Jeux pour lire avec Samie et Julie

Application pour apprendre à lire avec la méthode syllabique, à travers 4 jeux progressifs.



La petite princesse et le prince

Cette application présente un livre interactif de l'auteur Gilles Tibo. L'application permet également d'enregistrer soi-même l'histoire.

La compréhension en lecture cycle 2



L'alphabet de Lola

Cette application réunit deux jeux : jeux de déplacement de lettres et jeu de formation des mots. La version complète propose trois niveaux de difficulté.



Taoki et compagnie

Cette application permet de lire des textes, de répondre à des questions et de travailler les graphèmes et les phonèmes par des exercices. Première méthode de lecture syllabique

pour le CP.



Le son des lettres Montessori HD

Cette application vise l'apprentissage de la lecture. Elle comprend 4 jeux: la boîte à sons, la boîte à lettres, images et lettres et dictée muette. La boîte à sons demande à l'enfant d'identifier les sons dans les mots. La boîte à lettres aide l'enfant à mémoriser le son et le tracé de chaque lettre. Images et lettres : introduit l'association entre la lettre et le mot. Dictée muette : l'enfant peut ainsi former des mots grâce au capital son acquis dans les activités précédentes.



Passeport CP

L'application permet de reconnaître les sons.



Ma lecture est magique

Il s'agit d'une application de reconnaissance vocale associée à des histoires. L'élève lit l'histoire et collecte des points lorsque les mots sont bien lus. Cette application convient aux élèves qui ont besoin d'une rétroaction immédiate pour juger de la précision de leur lecture.

<http://blogosquare.com/ma-lecture-est-magique-apprendre-la-lecture-aux-enfants/>



Les livres pour enfants Play tales

Cette application permet de télécharger 3 livres gratuits en version complète (La fabrique de bonbons, Mille couleurs, Jean et les haricots magiques) et 3 livres en version légère.



Premiers mots

Cette application permet d'épeler des mots simples en déplaçant des lettres sur le modèle fourni.