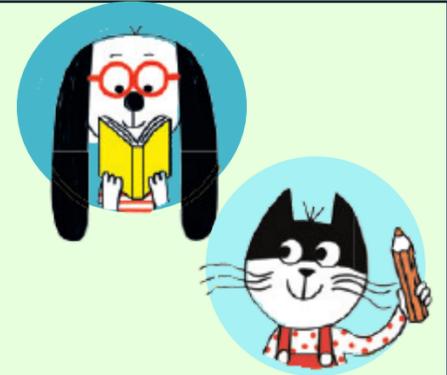


VENDREDI

Le défi du jour : Jeux flash



Le concept :

- Ce rituel se présente sous la forme d'un petit jeu de lecture ou d'écriture, conçu pour durer environ cinq minutes. Ces jeux s'appuient sur les compétences en cours d'acquisition et permettent de **réactiver** les connaissances, tout en stimulant l'attention des élèves.
- Il se pratique à **l'oral**, sur **l'ardoise** ou dans le cahier, selon le jeu proposé et le temps disponible.
- Le but n'est pas la performance, mais **l'envie** de jouer avec les mots, les lettres, les sons et les phrases.



- *Consolider les compétences de lecture et d'écriture*
- *Réactiver les connaissances acquises en mobilisant la mémoire et l'attention.*
- *Favoriser l'engagement des élèves en début de journée*

Période 1



- Identifier les lettres et les sons pour reconstituer un mot simple.
- Activer le lexique oral connu à partir d'un mot déclencheur.



	Jeux	Propositions
1	Complète le mot - Un mot/une phrase est proposé avec une lettre ou une syllabe manquante ; les élèves doivent le compléter à l'oral ou à l'écrit.	le li(las) - Il a râ(lé) - le ra(t) - le li(t)
2		le hé(ros) - la fo(lie) - a(ffo)lé - la fé(e) - hur(lé)
3	Mot écho - À partir d'un mot donné, les élèves proposent un mot appartenant à la même famille ou au même champ lexical.	le loup (fourrure, museau, hurlement, louveteau...) - la four (cuisine, cuire, gâteau, préparer,...) - joue (s'amuser, jouets, copain,...)
4		jaloux (fâché, triste, déçu,...) - joli (beau, moche, laid,...) - le héros (gentil, le meilleur, force, héroïne, courage,...)
5		le vélo (roues, guidon, selle, pédaler,...) - la lave (volcan, chaleur, fumée,...) - la loupe (chercher, détective, indice, insecte)
6	Pendu - Les élèves devinent un mot lettre par lettre, en s'appuyant sur leurs connaissances phonographiques et orthographiques.	LIVRE - PROPRE - POULE - FILOU
7		VIOLET - JUPE - OUVRIR - FILET

Période 2



- Classer les mots selon leur sens ou leur usage.
- Mémoriser l'orthographe de mots courts et fréquents.



	Jeux	Propositions
1	Intrus lexical - Les élèves repèrent, parmi plusieurs mots proposés à l'oral ou à l'écrit, celui qui ne correspond pas au même champ lexical ou à la même catégorie.	pomme/kiwi/poire/ moufle (fruits) - allumer/appuyer/ mûr /éteindre (verbes)
2		biche/ petuche /hibou/cheval (animaux) - palme /rôti/brioche/poulet (nourriture)
3	La farandole - À partir d'un mot donné, les élèves doivent trouver des mots qui commencent par la dernière syllabe de ce mot.	là-bas (basse, bassin, bassine, ballon, ...) - numéro (rôti, rose, roller, Robin, rosace,...)
4		toujours (jour, journal, journée,...) - fourmi (mie, mimer, mille, misère, milieu,...)
5	MotMinot - Jeu en ligne où les élèves doivent deviner un mot en proposant des lettres, avec des indices visuels et une validation immédiate, favorisant l'identification des graphèmes et l'encodage.	
6		https://educajou.forge.apps.education.fr/motminot/
7		

Période 3



- Renforcer l'identification rapide et précise de mots.
- Développer la vigilance orthographique et la compréhension fine du lexique.

	Jeux	Propositions
1	Vrai ou faux ? - Les élèves valident ou réfutent une correspondance entre un mot et une image, ou entre un mot et une définition simple.	Souris : c'est un petit animal qui aime le fromage. (VRAI) / Chaussure : c'est un aliment qu'on met sur le pied. (FAUX)
2		Fantôme : personnage imaginaire souvent amusant. (FAUX) / Branche : partie d'un arbre. (VRAI)
3		Cil : partie de la bouche. (FAUX) / Citron : fruit salé. (FAUX)
4	Anagramme - Les lettres d'un mot connu sont mélangées ; les élèves doivent les remettre dans l'ordre pour retrouver le mot.	ANCRDA (canard) - TIEPAR (partie) - RADEPI (rapide)
5		TAGUIRE (guitare) - RANGD (grand) - FRMAOGE (fromage)
6	Pendu - Les élèves devinent un mot lettre par lettre, en s'appuyant sur leurs connaissances phonographiques et orthographiques.	TIMBRE - DAUPHIN - SAPHIR - SPLENDIDE
7		JAMBE - CAROTTE - GIRAFE - TRAMPOLINE

Période 4



- Réactiver le lexique connu à partir de mots déclencheurs.
- Mobiliser l'encodage phonographique et l'orthographe lexicale à travers des jeux de production écrite.

	Jeux	Propositions
1	Complète le mot - Un mot/une phrase est proposé avec une lettre ou une syllabe manquante ; les élèves doivent le compléter à l'oral ou à l'écrit.	Je mange une pi(zza) sur le ga(zon). / Tu as une mé(moire) de poi(sson) !
2		Cet a(gneau) est mi(gnon). / La sorci(ère) est mé(chante).
3		Cette opéra(tion) est une a(ddi)tion. / Le mous(tique) m'a (pi)qué.
4	Mot écho - À partir d'un mot donné, les élèves proposent un mot appartenant à la même famille ou au même champ lexical.	marguerite (fleur, pâquerette, ramasser,...) - toboggan (jeu, extérieur, glisser,...) - turquoise (couleur, bleu, vert, eau, ...)
5		chevalier (épée, cheval, roi,...) - neige (hiver, froid, blanc,...) - sentier (chemin, parcours, forêt, ...)
6	MotMinot - Jeu en ligne où les élèves doivent deviner un mot en proposant des lettres, avec des indices visuels et une validation immédiate, favorisant l'identification des graphèmes et l'encodage.	https://educajou.forge.apps.education.fr/motminot/
7		

Période 5



- Approfondir la compréhension du lexique.
- Renforcer les capacités d'encodage et d'analyse orthographique.



	Jeux	Propositions
1	Intrus lexical - Les élèves repèrent, parmi plusieurs mots proposés, celui qui ne correspond pas au même champ lexical ou à la même catégorie.	gorille/griller/ oeit /coquille (graphème ill) - cadre/ grenouille /règle/billet (objets)
2		cantine/couloir/hall/ table (lieux) - freiner /camion/scooter/bateau (moyens de transport)
3	La farandole - À partir d'un mot donné, les élèves doivent trouver des mots qui commencent par la dernière syllabe de ce mot.	chemin (main, maintenant, maintenir, ...) - beaucoup (couper, cour, course, couvrir, ...)
4		sympathique (tique, ticket, tiquer, tic-tac, ...) - copain (pain, peindre, peinture, pinceau,...)
5	Complète le mot - Un mot connu est proposé avec une lettre ou une syllabe manquante ; les élèves doivent le compléter à l'oral ou à l'écrit.	Le re(nard) se ca(che) de(rrière) un ar(bre). / Les hi(boux) hu(lulent) pen(dant) la nui(t).
6		La magi(cienne) a une ba(guette). / Il y a(vait) des (papy)rus en E(gypte).
7	Pendu - Les élèves devinent un mot lettre par lettre, en s'appuyant sur leurs connaissances phonographiques et orthographiques.	ESCALIER - LONGTEMPS - COEUR - MUSICIEN
8		EXERCICE - XYLOPHONE - ENSEMBLE - EXPLORATEUR