

Marelle lecture

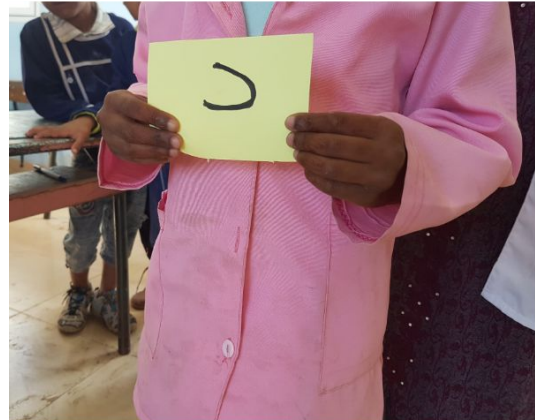
26 octobre 2019

Présentation du jeu

- Origine : Aafaifa, Maroc
- Nombre de joueurs : par petits groupes
- Type : lecture
- Niveau : jeu découvert dans une classe de CE1 (2^e primaire)
- Matériel : craie/marqueur, petits papiers sur lesquels figurent des consonnes

Règles du jeu

L'enseignant (ou un élève) trace des marelles sur le sol. Sur les cases figurent des voyelles (une voyelle par case ; à l'endroit où l'enfant saute avec ses deux pieds, les voyelles doivent pouvoir s'associer (ex : « o » et « u » font « ou »)). L'enseignant distribue des consonnes aux élèves (une consonne par élève). Les élèves parcourent ensuite la marelle en associant la consonne et les voyelles. Ex : un élève reçoit la consonne « d » et doit parcourir la marelle qui comprend les voyelles « a », « e », « i », « o » + « u », « o », « y ». Il prononce tout en sautant : « da », « de », « di », « dou », « do », « dy ».



Variantes (par bike 2 school)

1. Les élèves lancent un caillou sur une des cases de la marelle. Ils parcourent la marelle sans prononcer le son correspondant à la case sur laquelle se trouve le caillou.
2. Faire varier le type d'écriture : scripte VS cursive
3. Faire varier la casse : lettres majuscules VS minuscules
4. Ecrire des syllabes plutôt que des voyelles sur la marelle. Le petit papier que reçoit l'élève comporte aussi une syllabe.

Intérêts didactiques

- Peut être utilisé dans le cadre du cours de langue maternelle ou d'une langue étrangère
- Travailler les correspondances graphèmes-phonèmes (et notamment les graphies contextuelles. Ex : « c » devant « o », « a » et « u » se prononce /k/ VS « c » devant « e », « i » et « y » se prononce /s/).
- Travailler les associations de syllabes
- Apprendre via le canal kinesthésique