

Jeu de l'objet caché

Introduction

Suite à la découverte de la pédagogie Montessori, j'ai souhaité mettre en place en classe un travail en phonologie par une approche phonétique. Je me suis intéressée à deux activités proposées dans cette pédagogie qui constituent les bases du travail d'entrée dans la lecture. La première, « mon petit œil voit » est un jeu de vocabulaire et de préparation à l'analyse des sons et la seconde est la présentation des lettres rugueuses afin de mémoriser la correspondance graphème/phonème par une approche sensorielle. Ces deux activités se font en relation duelle entre un élève et l'enseignante. La mise en place de ces activités dans une classe de plus de 20 élèves m'est apparue chronophage et très répétitive pour l'enseignante. J'ai donc élaboré des jeux pour dynamiser ces étapes préliminaires à l'apprentissage de la lecture.

Objectifs ou compétences visées :

- Apprendre en jouant
- Mobiliser le langage dans ses différentes dimensions
- Discriminer les sons
- Mémoriser la correspondance graphème/phonème
- Fixer son attention, mémoriser et analyser l'information
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis

Matériel : 10 à 15 petites figurines ou objets choisis en fonction d'un thème ou de leur difficulté de lecture.



But :

Les enfants doivent retrouver l'objet dissimulé par l'enseignant ou un enfant avec, si nécessaire, l'aide d'indices tels que le son d'attaque du nom de chaque objet, sa catégorie et sa description.

Déroulement :

Un premier travail de langage est réalisé pour décrire chaque objet. Les enfants avec l'aide de l'enseignant donnent les différents indices : son d'attaque, catégorie, description.

Puis ils se mettent debout autour de la table. L'enseignant demande aux enfants de cacher leurs yeux avec leurs mains et de se retourner, pendant que lui ou un enfant va cacher un objet dans ses mains.

Les enfants se retournent et essayent de trouver l'objet caché.

L'adulte peut donner un premier indice en donnant le son d'attaque du nom de l'objet caché. Puis si les enfants n'ont pas trouvé, il peut fournir des indices de catégorisation ou de description(« c'est un animal de la ferme, c'est une femelle, elle meugle, ... »)

Les enfants doivent bien observer les objets qui restent sur la table, car s'il proposent un objet qui se trouve sur la table, ils sont éliminés et doivent se retourner jusqu'au prochain objet à cacher.

L'enfant qui trouve l'objet caché, a le droit de cacher un objet à son tour même si les indices n'ont pas encore été donnés au moment où l'objet caché est découvert, il doit alors donner les différents indices. Pendant que les autres enfants se retournent, l'enseignant(e) observe l'objet dissimulé par l'enfant afin de l'aider, dans un premier temps, à donner les indices. Il pose les questions pertinentes à l'enfant pour lui permettre de donner les indices.

Certains objets peuvent être cachés plusieurs fois, afin de permettre aux enfants de donner eux-même les indices déjà entendus précédemment.

La partie peut s'arrêter quand tous les objets ont été cachés au moins une fois.

Rôle et attitude du maître :

Il nomme et dispose les éléments du jeu.

Il donne ou fait trouver les indices correspondants à chaque objet.

Il explique la finalité du jeu.

Il aide les enfants à trouver les objets en donnant des indices.

Il aide les élèves à reformuler les indices correspondants à chaque objet.