

Domaines travaillés	Outils/Activités proposées	Intérêts
<p>Tous les outils proposés ici se mettent en œuvre en aide personnalisée avec l'accompagnement de l'enseignant qui fait verbaliser, justifier les élèves, etc. Ils peuvent également être proposés pendant la journée de classe lors d'activités autonomes.</p> <p>Sur beaucoup de sites internet ou dans des manuels scolaires, on peut trouver du matériel prêt à construire. Le fait de fabriquer du matériel sous forme d'objets plastifiés apporte un plus par rapport au travail sur fiche : le jeu, les manipulations et les interactions langagières, par exemple, y sont largement favorisés.</p>		
<p>Méthodologie</p>	<p>- <b>Verbalisation</b> autour du plan de travail pour les enfants qui l'utilisent et ont des difficultés à s'organiser.                      - <b>Retravailler</b> (la lecture de tableaux à double entrée, les outils scolaires, ...)                      - <b>Méthodologie en situation</b> de dictée, rappel des automatismes à avoir pour éviter la situation de panique face à l'exercice</p>	<p>Autonomie dans le travail</p>
<p>Méthodologie</p>	<p>« <b>Attention j'écoute. Activités pour développer la compréhension de consignes verbales</b> » (De Gaetano, Chenelière-MacGraw-Hill, Montréal, 1999) : propose des activités qui ont pour but d'améliorer l'attention auditive et la compréhension verbale des élèves ainsi que leurs capacités à traiter l'information. (disponible à la circo)</p>	<p>Travail sur la compréhension des consignes.</p>
<p>Méthodologie</p>	<p>« <b>Travailler avec méthode : l'aide méthodologique</b> » (Yaïche, Mettoudi, Hachette, 2003) : guide pratique pour travailler l'acquisition de trois grandes compétences : comprendre une consigne, mémoriser, organiser son travail.</p>	
<p>Mémoire, Attention, Motricité fine,...</p>	<p>« <b>Des idées plein la tête. Exercices axés sur le développement cognitif et moteur</b> » (Daigneault, Leblanc. Chenelière-MacGraw-Hill, Montréal, 2004) : activités pour développer les habiletés cognitives et motrices chez l'enfant de 5 à 12 ans. Multiples exercices, jeux stimulants pour soutenir le développement des habiletés cognitives et motrices des enfants.</p>	<p>Facilement adaptable à différents contextes d'apprentissage, Activités qui peuvent être réalisés individuellement, en petits groupes et même classe entière.</p>
<p>Estime de soi, confiance en soi</p>	<p><b>Jeu de rôle « Jouer à la maîtresse »</b> : un enfant joue la maîtresse, un autre l'élève en difficulté, l'autre le « bon élève »,... On revit les séances et on analyse, on parle ensemble de ce qui s'est passé, des ressentis de chacun, etc. (mini théâtre-forum)</p>	<p>Objectif : accepter de se tromper, accepter l'erreur, s'autoriser à ne pas savoir et s'autoriser à apprendre... Permet de dédramatiser, de déculpabiliser.</p>
<p>Posture d'élève</p>	<p><b>Dialogue, relation individuelle</b></p>	<p>Développer la confiance en soi et en l'école. Pour se sentir bien à l'école et dans la classe</p>
<p>Consignes</p>	<p><b>Exemples d'activités pour favoriser la compréhension des consignes :</b>  <a href="http://www.ac-grenoble.fr/ien.grenoble5/spip.php?action=dw2_out&amp;id=330">www.ac-grenoble.fr/ien.grenoble5/spip.php?action=dw2_out&amp;id=330</a></p>	

Tous	<b>Atout Clic</b> : logiciels et CD-Rom à destination des élèves de 5 à 12 ans. Tous les contenus sont répartis en deux catégories: le scolaire et le ludique. Pour accéder à la partie ludique, l'enfant doit tout d'abord accumuler la réussite d'activités scolaires.	
Tous	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Anticipation des notions abordées, préparation de la séance collective</b> : faire la leçon avant de la faire avec le groupe classe.</li> <li>- <b>Apprendre la leçon avec l'élève</b> pour mémoriser les mots et leur donner un sens</li> <li>- <b>Retour sur les activités de la classe</b>, retour sur l'erreur, par la manipulation.</li> <li>- <b>Préparation d'une évaluation</b></li> </ul>	<p>Pour ceux qui ont des difficultés d'attention en grand groupe. Plus de participation orale lors du retour en collectif</p> <p>Valorisation des élèves qui se situent dans le rôle « de ceux qui expliquent aux autres »</p> <p>Aborder la notion d'une autre façon</p> <p>Prise de confiance</p>
Orthographe / Morphosyntaxe de la phrase	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Reprendre les travaux de la classe</b> : dictée et phrase du jour</li> <li>- <b>Travailler la relecture</b> (comment chercher le verbe, le sujet, etc.)</li> <li>- <b>Dictée avec indices</b> : en préparation à la dictée collective</li> </ul>	<p>Les enfants deviennent plus autonomes dans la relecture de leur travail</p> <p>Les enfants ne paniquent plus lors d'une dictée.</p>
Langage	« <b>Une phrase à la fois. Activités morphosyntaxiques</b> » ( Stanké, Tardieu. Chenelière-MacGraw-Hill, <a href="#">Montréal</a> , 1999). Activités et jeux à construire pour des enfants qui présentent des difficultés d'expression verbale. ( <b>disponible à la circo</b> )	
Vocabulaire	<p><b>Multiplés activités recensées :</b></p> <p><a href="http://www.ac-grenoble.fr/ien.grenoble5/IMG/pdf_Vocabulaire_C2.pdf">www.ac-grenoble.fr/ien.grenoble5/IMG/pdf_Vocabulaire_C2.pdf</a></p> <p><a href="http://www.ac-grenoble.fr/ien.grenoble5/.../pdf_ACTIVITES_VOC_C2C3_Site.p">www.ac-grenoble.fr/ien.grenoble5/.../pdf_ACTIVITES_VOC_C2C3_Site.p</a></p>	
Vocabulaire	<p><b>MECAMOT Niveaux 1 et 2.</b> (Le Lombard) : jeu de cartes pour exercer et réinvestir ses connaissances sur la construction des mots. 9 familles de 8 mots, des cartes récapitulant les familles, 8 règles de jeux (dont les traditionnelles 7 familles, memory, domino, crapette). Le principe général : association de mots qui ont la racine, le préfixe ou le suffixe en commun.</p>	Différents jeux possibles à inventer avec les enfants.
Grammaire	<p><b>Le jardin merveilleux : puzzle art et poésie.</b> Sedrap, 2008,</p> <p>Construction de poèmes « surréalistes » à partir des pièces du puzzle. L'enseignant propose une structure grammaticale à l'élève : nom, adjectif, verbe, adverbe. Ce dernier doit disposer les pièces de son puzzle de façon à respecter la structure, soit en choisissant les mots, soit en laissant faire le hasard.</p>	Permet de travailler la fonction des mots de manière « informelle ».
Orthographe	<p><b>Boîtes des mots</b> (Audrey, école Galilée): 3 boîtes collées l'une sur l'autre. 20-30 étiquettes-mots dans la boîte du bas. Dictée de mots : si réussite va dans la boîte du milieu ; dans la boîte du haut lorsque réussite nouvelle. Si réussite durable, disparaît !</p>	
Maîtrise de la langue	<p><b>Jeu d'orthographe, de conjugaison,...</b> (PlayBac) : jeu d'énigmes et de questions. 2 niveaux de jeu pour aborder les notions en maîtrise de la langue du CE et du CM.</p>	

Maîtrise de la langue	<b>Jeu de l'oie maîtrise de la langue</b> : à télécharger sur le site <a href="http://ecolepourlesparents.over-blog.com/article-5065023.html">http://ecolepourlesparents.over-blog.com/article-5065023.html</a>	A modifier selon les besoins
Conjugaison	<b>Faire construire aux élèves un jeu de l'oie de conjugaison.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 face du dé = 1 personne</li> <li>- Verbe à l'infinitif sur le plateau</li> <li>- Carte avec indication de temps et de personne</li> </ul>	Les autres élèves de la classe pourront jouer avec. S'adapte aux conjugaisons travaillées en classe.
Conjugaison	- <b>Cartes verbes dans une boîte avec indication de temps</b> : on tire une carte et on « récite » la conjugaison. - <b>Dés de conjugaison</b> : dés et pistes d'exploitation téléchargeables sur le site : <a href="http://bdemaug.free.fr/conjugaison/conjugaison.htm">http://bdemaug.free.fr/conjugaison/conjugaison.htm</a> (nombreux autres outils à télécharger). - <b>Jeu des 7 familles</b> : exemples sur <a href="http://tableauvert.canalblog.com/archives/2008/01/23/7529478.html">http://tableauvert.canalblog.com/archives/2008/01/23/7529478.html</a>	
Conjugaison Grammaire	<b>Jeu de trivial poursuit de conjugaison / grammaire cycle 3</b> : <a href="http://trukastuss.over-blog.com/article-16635745.html">http://trukastuss.over-blog.com/article-16635745.html</a>	
ORL	<b>Un jour, un mot : ateliers quotidiens pour l'observation réfléchie de la langue, cycles 2 et 3</b> (Hachette éducation, 2005.) : regroupe 100 fiches d'activités courtes pour animer un atelier en grammaire, conjugaison, vocabulaire, orthographe, entraînement à la production d'écrits. Se divise en six parties : les syllabes et les sons, les lettres des mots, le sens, l'histoire et la formation des mots, leur nature et la construction des phrases.	
Conscience phonologique	- « <b>L'apprenti lecteur. Activités de conscience phonologique</b> » (Stanké, Bordeleau. Chenelière/Mc Graw-Hill, Montréal, 2001) : jeux, activités, fiches pour favoriser le développement de l'apprentissage de la lecture et de l'écriture chez les apprentis lecteurs. Propose également des moyens d'intervention auprès des enfants présentant des difficultés d'apprentissage en lecture et en écriture. ( <b>disponible à la circo</b> ) - « <b>Conscience phonologique</b> » (Jager Adams, Foorman, Lundberg, Beeler, Stanké), Chenelière/Mc Graw-Hill, Montréal, 2000) : activités et jeux faciles à adapter. ( <b>disponible à la circo</b> )	Peut être utilisé avec les enfants dyslexiques.
Lecture	<b>Lecture action</b> (Accès Editions) : lire pour agir, réaliser un projet, comprendre la notice d'emploi d'un appareil, assembler un objet acheté en kit, essayer une recette de cuisine, utiliser un distributeur automatique,...	
Lecture	- « <b>Arthur</b> » - <b>Pêche aux mots</b> : oral et textes de lecture	
Lecture	<b>Aide personnalisée et difficultés d'apprentissage</b> : travail de remédiation à partir du protocole MACLE ( <i>Favoriser la réussite en lecture : les MACLE</i> , André Ouzoulias, RETZ, Paris, 2004) à télécharger sur <a href="http://cic-le-mans-1.ia72.ac-nantes.fr/?Aide-personnalisee-et-difficultes">http://cic-le-mans-1.ia72.ac-nantes.fr/?Aide-personnalisee-et-difficultes</a> ou bien <a href="http://www.ac-nice.fr/iennice6/administration/dossiers/dossiers.php?id_dossier=51">http://www.ac-nice.fr/iennice6/administration/dossiers/dossiers.php?id_dossier=51</a>	

Lecture Compréhension	<p><b>Lire et lier, cycles 2 et 3</b> (Lan Trividic, Retz, Paris, 2009) : activités de lecture pour soutien et remédiation pour apprendre à interroger l'écrit, décoder l'implicite, établir des inférences,...</p> <p>- « <b>Chasse aux indices</b> » (MDI) : peut-être ritualisé.</p> <p>- <b>Dossier Chasse aux indices</b> à télécharger aussi : <a href="http://trukastuss.over-blog.com/article-orthographe-en-cycle-3-les-differents-types-de-dictee--43578666.html">http://trukastuss.over-blog.com/article-orthographe-en-cycle-3-les-differents-types-de-dictee--43578666.html</a></p> <p>- <b>Sur l'implicite</b> : livret d'activités de 16 pages format A6 constitué de 10 fois 3 textes, la dernière page étant consacrée au relevé des points obtenus. A photocopier recto verso, massicoter puis agraffer pour obtenir le livret fini. A télécharger sur le site : <a href="http://litteraturecycle3.free.fr/implicite.html">http://litteraturecycle3.free.fr/implicite.html</a></p>	Faire expliciter les élèves sur leur stratégie de compréhension. Les élèves deviennent plus rigoureux dans leur lecture et font l'effort de chercher les informations dans le texte. Prises d'indices dans un texte
Lecture compréhension	<b>Approfondir des textes</b> (extraits de contes) choisis par les élèves (textes écrits les années précédentes)	Déchiffrage Prélever le sens Réinvestir les acquis
Lecture Compréhension	<p><b>Jeu théâtral en lien avec le livre lu en classe :</b></p> <p>Ex : roman policier → proposer différents textes de ce genre et travailler les caractéristiques du texte sous forme de jeu de rôles (le policier, le détective, etc.). On peut avoir des objets, des tissus, des vêtements, des masques, etc. pour permettre le « jeu théâtral ».</p>	Favoriser la compréhension du roman lu en classe Motivation : jouer les rôles des personnages
Lecture interprétation	<b>Mémorisation de petites pièces de théâtre</b>	Favoriser la compréhension Motivation : montrer au reste de la classe
Maîtrise de la langue / Maths	<b>Jeu de l'oie</b> à télécharger (plateau et fiches questions) sur : <a href="http://ecolepourlesparents.over-blog.com/article-5065023.html">http://ecolepourlesparents.over-blog.com/article-5065023.html</a>	
Maths	<p>- <b>Utiliser le tableau</b> comme support pour les techniques opératoires</p> <p>- <b>Manipulation sur l'ardoise et/ou au tableau</b> pour droites parallèles et perpendiculaires.</p> <p>- <b>Manipulation avec bâchettes, réglettes, etc.</b></p>	Sens des opérations, les retenues Difficultés à utiliser la règle et l'équerre Variation des supports, les élèves aiment venir au tableau
Numération	<p>- <b>Multiplés jeux</b> : proposés et trouvés dans le manuel <i>Cap Maths</i>.</p> <p>- <b>Numéricartes ERMEL</b> : jeu de bataille, memory, loto, etc.</p>	Manipulation, ludique, motivant. Remarque : chez Majuscule, on peut acheter des cartes vierges pour fabriquer soi-même ses jeux.
Raisonnement Résolution de problèmes	« <b>100 énigmes pour réussir en maths</b> » (Caron et Vardo, Retz) : l'inspecteur Bos de Math mène plusieurs enquêtes en compagnie du lecteur, teste ses stratégies de raisonnement et lui propose d'exercer ses talents de détective dans différents contextes : sélectionner les informations nécessaires, résoudre le problème posé et vérifier ses résultats.	Aide méthodologique attractive et efficace.

Numération	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Loto des grands nombres</b></li> <li>- <b>Mémory</b> : pour travailler les doubles, les triples, les quadruples, etc.</li> </ul> <p>Beaucoup de ces jeux sont téléchargeables sur le site <a href="http://jeuxpourlaclasse.free.fr/">http://jeuxpourlaclasse.free.fr/</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Jeu du plus grand nombre</b> : chaque enfant a un sachet rempli de petites cartes sur lesquelles sont écrits les chiffres de 0 à 9. On fabrique le plus grand nombre ou le plus petit nombre. On compare les productions des enfants et on vérifie ensemble en justifiant.</li> <li>- <b>Jouer avec les nombres</b> : <a href="http://blogs.lecoleaujourd'hui.com/pedagogie/files/2009/09/JeuxSurLesNombresCycle3.pdf">http://blogs.lecoleaujourd'hui.com/pedagogie/files/2009/09/JeuxSurLesNombresCycle3.pdf</a></li> <li>- « <b>Activité numériques. Cycle 3</b> » (Scérén, CRDP Nord Pas de Calais, 2001) : jeux et activités de manipulation sur les grands nombres, les fractions, les nombres décimaux.</li> </ul>
Calcul	<p><b>TABULOS</b> (Le Lombard) : jeu de cartes pour exercer et réinvestir ses connaissances sur les tables de multiplication. Plusieurs jeux possibles (Compte est bon, etc.)</p>
Calcul Numération	<ul style="list-style-type: none"> <li>- « <b>Calcul mental au cycle 3</b> » (Hatier) : beaucoup de jeux et activités d'entraînement.</li> <li>- « <b>Jeux mathématiques CMI</b> » (Bordas) : mine de jeux à construire</li> <li>- « <b>123 jeux de nombres</b> » (Accès)</li> <li>- <b>Dominos mathématiques</b></li> </ul>
Fractions Décimaux	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Travailler les fractions avec des cubes</b></li> <li>- <b>Loto « Quelle fraction ? »</b> (Celda)</li> <li>- <b>Mémory et dominos sur fractions et décimaux</b></li> </ul>
Tables de multiplication	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Mémory</b> : résultats / produits</li> <li>- <b>Jeu de dominos</b> : idem</li> <li>- <b>Loto</b> : carton avec les résultats des produits. On tire un produit. Celui qui a le résultat correspondant au produit met un jeton sur son carton.</li> <li>- <b>Jeu de Lucky Luke</b> : une pioche au milieu avec des résultats de produits. Les enfants ont 2 paquets de cartes sur lesquelles sont écrits les chiffres de 0 à 9. Le meneur de jeu retourne la carte de la pioche, par exemple 25. Le premier qui trouve le produit correspondant a gagné la carte.</li> <li>- <b>Variante du jeu précédent</b> : chaque enfant pioche une carte à tour de rôle et cherche le produit correspondant. S'il ne trouve pas, il donne la carte à l'adversaire.</li> <li>- <b>Jeux sur les tables</b> à trouver aussi chez ERMEL.</li> </ul>
Observation, déduction, logique, géométrie	<p><b>Jouer avec des tangrams</b> : beaucoup de sites sur internet proposent des activités autour du tangram. Pour jouer en ligne ou du matériel pour en fabriquer, par exemples :</p> <p><a href="http://www.jlsigrist.com/tangram.html">http://www.jlsigrist.com/tangram.html</a>  <a href="http://www.teteamodeler.com/jeu/tangram/tangram1.asp">http://www.teteamodeler.com/jeu/tangram/tangram1.asp</a>  <a href="http://www.ien-landivisiau.ac-rennes.fr/math/geometrie/progression%20tangram/progression%20cycle%203.htm">http://www.ien-landivisiau.ac-rennes.fr/math/geometrie/progression%20tangram/progression%20cycle%203.htm</a></p>

Géométrie	<b>De nombreuses fiches à télécharger sur :</b> <a href="http://jose.spitale.free.fr/Page_1x.htm">http://jose.spitale.free.fr/Page_1x.htm</a>	
<b>Autres pistes de travail pour l'aide personnalisée au cycle 3 :</b> <a href="http://ia40.ac-bordeaux.fr/les-circonscriptions/tyrosse-cote-sud/ressources-pedagogiques/aide-aux-eleves-en-difficulte.html">http://ia40.ac-bordeaux.fr/les-circonscriptions/tyrosse-cote-sud/ressources-pedagogiques/aide-aux-eleves-en-difficulte.html</a>		
<b>Boîtiers Mini Veritech (Sed) :</b> activités pour tous les domaines et tous les niveaux qui favorisent le travail de remédiation et de soutien. Normalement pour le travail en autonomie, mais intéressant de faire justifier et expliciter les réponses par l'enfant lors de l'atelier.		
<b>Activités en ligne :</b> <a href="http://pagesperso-orange.fr/ecole.pierre.brossolette/">http://pagesperso-orange.fr/ecole.pierre.brossolette/</a>		
<b>Jeux de « L'Atelier de l'Oiseau Magique »</b> (éditeur de matériel d'apprentissage par le jeu, de remédiation et de rééducation) : jeux, diapositives et DVD destinée à l'ensemble des professionnels de l'éducation et de la rééducation sur l'orthographe, le vocabulaire, l'analyse, le raisonnement, grammatical ou mathématique, etc.		