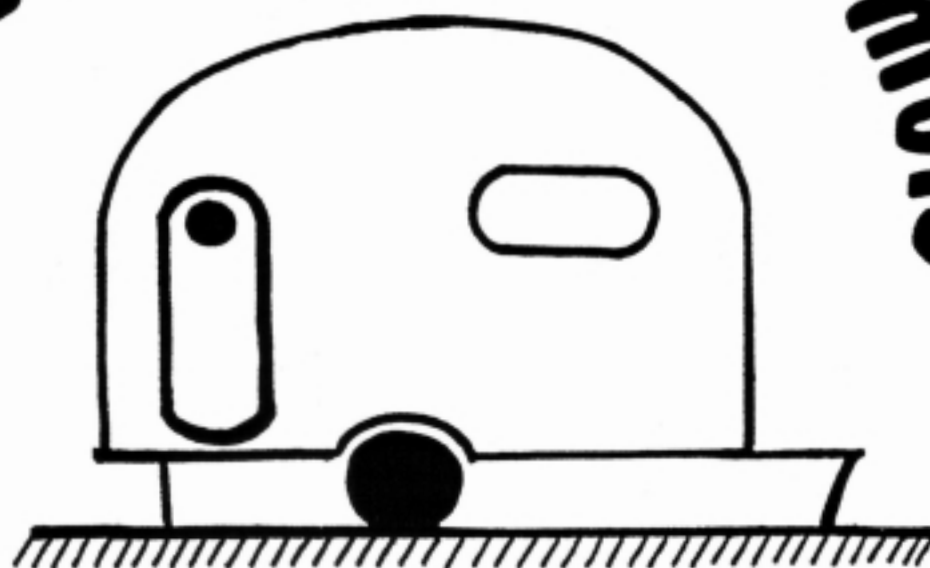


Je voyage avec mes mots



II.
Exercices de mémorisation
J e u x

C E F I S E M
Metz - 1992

Ont participé à l'élaboration de ce fichier

BOUCHER	Cyriane	<i>Formatrice CEFISEM</i>	METZ – Moselle
COLLIGNON	Michel	<i>GAPP – Louise Michel</i>	VERDUN – Meuse
DANYSZ	Eva	<i>Formatrice CEFISEM</i>	METZ – Moselle
DELANDRE	J.Michel	<i>Ecole primaire</i>	DIEUE – Meuse
GERARD	Dominique	<i>Classe Nomade Barrès</i>	VERDUN – Meuse
HUVET	Annie	<i>Antenne Mobile</i>	TOUL – Moselle
THIEL	M.Thérèse	<i>Ecole primaire</i>	DIEUE – Meuse

Saisie informatique 1992 : Guy **GROSSE**, PMF-IEN à Boulay (Moselle).

Saisie informatique 2002 : Daniel **GIULIANI**, CASNAV-CAREP de Nancy-Metz.

SOMMAIRE

EXERCICES DE MEMORISATION

1. As-tu vu ?
2. Barre ce qui ne va pas.
3. Barre le mot autant de fois que tu le vois.
4. Entoure le bon mot.

JEUX

1. Dominos.
2. Le chevalier noir.
3. Memory.
4. Loto.
5. Jeu de l'oie.
6. Réussite.

Exercices de mémorisation

1.

As-tu vu ?

Toutes les fiches de cet exercice sont présentées sur le principe du recto-verso
(partie gauche de la page = recto, partie droite = verso).

As-tu vu ?

1



maison

voiture

table

chaise

As-tu vu ?

2



livre

arbre

chapeau

lapin

As-tu vu ?

3



fleur

pomme



hérisson

éléphant

As-tu vu ?

4



singe

papillon

fille

△ garçon

fleur

garçon



□ **lapin**

△ **chien**



livre

écureuil

soulier



cochon

bébé

As-tu vu ?

6



△ **bidon**

○ **arbre**

la maison

la voiture

la caravane

la chaise



□ **cheval**



○ **télé**



bébé

télé

été

être

bête

livre

chien

garçon

champignon

soulier

liste

glaçon

chine

poule

bonbon

chapeau

poule

château

chameau

coule

soupe

poule

blond

bonbon

□ **caravane**

△ **éléphant**

○ **oiseau**

élève

téléphone

éléphant

caravane

carton

cartable

cabane

élégant

Exercices de mémorisation

2.

Barre ce qui ne va pas.

Barre ce qui ne va pas.



~~la maison~~
la caravane
~~le camion~~


 le banc

 la table

 la chaise

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ - 1992

Barre ce qui ne va pas.



~~la maison~~
la caravane
~~le camion~~


 l'auto

 la moto

 le vélo

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ - 1992

Barre ce qui ne va pas.



~~la maison~~
la caravane
~~le camion~~


 la voiture

 la roue

 la ceinture

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ - 1992

Barre ce qui ne va pas.



~~la maison~~
la caravane
~~le camion~~


 la pantoufle

 le soulier

 la chaussure

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ - 1992

Barre ce qui ne va pas.



~~la maison~~
la caravane
~~le camion~~


 le casque

 le chapeau

 la coiffe

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ - 1992

Barre ce qui ne va pas.



~~la maison~~
la caravane
~~le camion~~


 la moule

 la poule

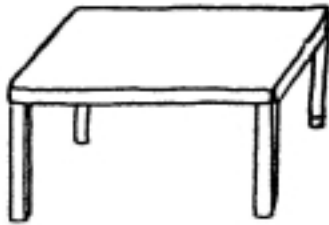
 la boule

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ - 1992

Barre ce qui ne va pas.



~~la maison~~
la caravane
~~le camion~~


 la fable

 le sable

 la table

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ - 1992

Barre ce qui ne va pas.



~~la maison~~
la caravane
~~le camion~~


 la guitare

 le garçon

 la girafe

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ - 1992

Barre ce qui ne va pas.



~~la maison~~
la caravane
~~le camion~~


 le fil

 le fils

 la fille

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ - 1992

Barre ce qui ne va pas.



~~la maison~~
la caravane
~~le camion~~


 les chameaux

 les oiseaux

 les ciseaux

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ - 1992

Fiche corrective **PRENOM :**

--

Barre ce qui ne va pas.

1	□	△	○
2	□	△	○
3	□	△	○
4	□	△	○
5	□	△	○
6	□	△	○
7	□	△	○
8	□	△	○
9	□	△	○
10	□	△	○

1	□	△	●
2	□	△	○
3	■	△	○
4	□	△	●
5	□	△	○
6	□	△	○
7	□	△	●
8	■	△	○
9	□	△	●
10	□	△	○

Exercices de mémorisation

3.

*Barre le mot autant de fois que
tu le vois.*

chaise

sèche
~~chaise~~

~~chaise~~
classe

pêche
~~chaise~~

Barre le mot autant de fois que tu le vois.

1

chat

cher
chat

rat
chat

plat
châte

fil

fil
fille

feu
fille

bille
ville

cheval

cheval
cheveu

chèvre
chevron

cheval
chemin

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

chaise

sèche
~~chaise~~

~~chaise~~
classe

pêche
~~chaise~~

Barre le mot autant de fois que tu le vois.

2

bidon

bonbon
blanc

bidon
blond

bilan
bidon

moto

poteau
moto

toto
auto

mot
moto

télé

télé
bébé

télé
été

télé
pelé

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

chaise

sèche

~~chaise~~

pêche

~~chaise~~

classe

~~chaise~~

Barre le mot autant de fois que tu le vois.

3

éléphant

élégant

éléphant

épatant

éléphant

élève

éléphant

télé

mêlé

bébé

pelé

fêlé

bébé

été

couteau

couleur

couteau

marteau

couteau

photo

rouleau

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

chaise

sèche

~~chaise~~

pêche

~~chaise~~

classe

~~chaise~~

Barre le mot autant de fois que tu le vois.

4

escargot

escalier

escabeau

escadre

escargot

marigot

escargot

ballon

ballon

balle

bal

bâton

ballade

ballon

arbre

bras

barbe

barbare

arbre

arbre

art

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

chaise

sèche
chaise

chaise
classe

pêche
chaise

Barre le mot autant de fois que tu le vois.

5

poule

poulet
poule

roule
poule

poule
loupe

garçon

gras
ronde

garçon
grâce

gare
garçon

chaussure

chausson
chaussure

chasse
chaton

chariot
chose

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

chaise

sèche
chaise

chaise
classe

pêche
chaise

Barre le mot autant de fois que tu le vois.

6

bébé

bébé
bêlé

télé
bébé

béret
bête

bonbon

bonne
blond

bonbon
bonbon

long
bon

chien

chien
miche

client
cher

chine
chien

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

chaise sèche chaise pêche
chaise classe chaise

Barre le mot autant de fois que tu le vois.

7

voiture

voit
voisin

ceinture
violon

voiture
volant

feu

fou
feu

feu
flou

fleur
flan

oiseau

oreille
oiseau

oseille
seau

oiseau
oie

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

chaise sèche chaise pêche
chaise classe chaise

Barre le mot autant de fois que tu le vois.

8

caravane

caravane
carnaval

camion
caravane

canard
cabane

maison

maison
maître

mais
mission

maman
maison

chapeau

château
marteau

chameau
chariot

carreau
chapiteau

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

chaise

sèche

~~chaise~~

pêche

~~chaise~~

classe

~~chaise~~

Barre le mot autant de fois que tu le vois.

9

hérisson

hérisson

haricot

héros

paillason

frisson

hérisson

chaise

chat

chose

chaise

chaise

chaise

chaîne

lapin

lampe

sapin

câlin

lapon

lapin

plein

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

chaise

sèche

~~chaise~~

pêche

~~chaise~~

classe

~~chaise~~

Barre le mot autant de fois que tu le vois.

10

fleur

feu

fleur

fil

flou

fil

flan

camion

moins

mais

camion

camille

camion

avion

table

tasse

tas

sable

câble

table

râble

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

Exercices de mémorisation

4.

Entoure le bon mot.

Entoure le bon mot.



la maison
la caravane
le camion


 le chaton

 le hérisson

 la bête

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

Entoure le bon mot.



la maison
la caravane
le camion


 un singe

 un papillon

 un canard

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

Entoure le bon mot.



la maison
la caravane
le camion


 le ballon

 le crayon

 le bidon

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

Entoure le bon mot.



la maison
la caravane
le camion


 le téléphone

 la télé

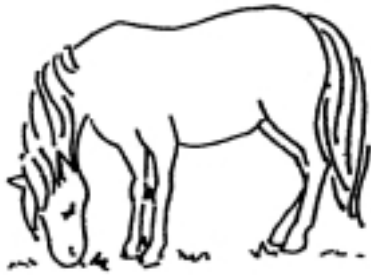
 le téléphérique

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

Entoure le bon mot.



la maison
la caravane
le camion


 le chien

 le cheval

 le chat

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

Entoure le bon mot.



la maison
la caravane
le camion


 le chien

 la chine

 le mien

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

Entoure le bon mot.



la maison
la caravane
le camion


 le sapin

 le lapin

 le matin

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

Entoure le bon mot.



la maison
la caravane
le camion


 la feuille

 le feu

 la fleur

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

Entoure le bon mot.



la maison
la caravane
le camion



il coule

le couteau

le couloir

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

Entoure le bon mot.



la maison
la caravane
le camion



le bonhomme

le bonsoir

le bonbon

Je voyage avec mes mots - 2 - © CEFISEM - METZ -1992

Fiche corrective **PRENOM :**

--

Entoure le bon mot.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Jeux

1

Dominos

DOMINOS

MATERIEL :

- 28 dominos à découper

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4

double caravane correspond à double 6

double maison correspond à double 5

double camion correspond à double 4

double couteau correspond à double 3

double lapin correspond à double 2

double bidon correspond à double 1

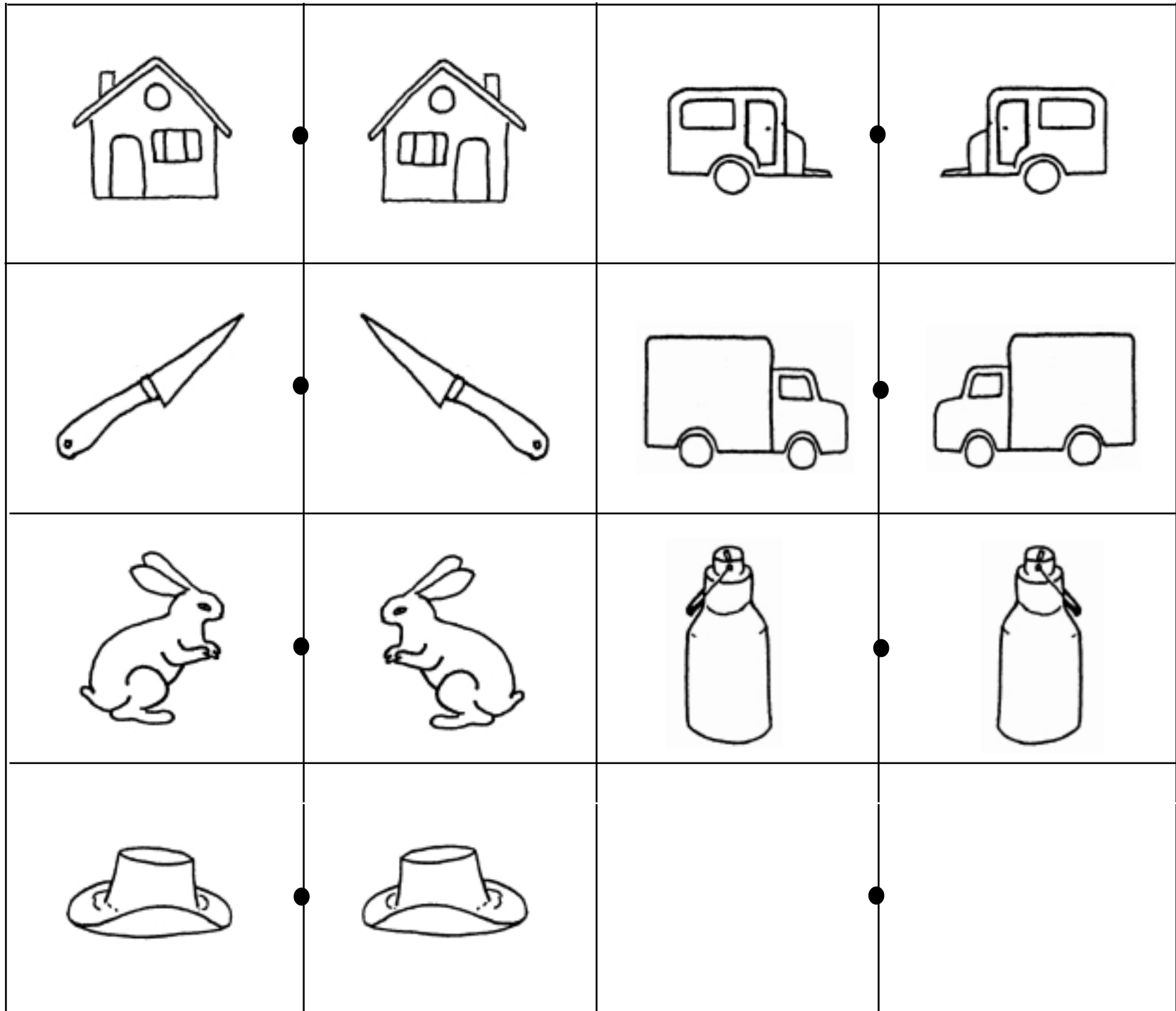
double chapeau correspond à double 0








La règle du jeu est celle du jeu de dominos.









Exemple : pour 2 joueurs : 7 dominos/joueur, le reste servant de pioche.







Niveau 1

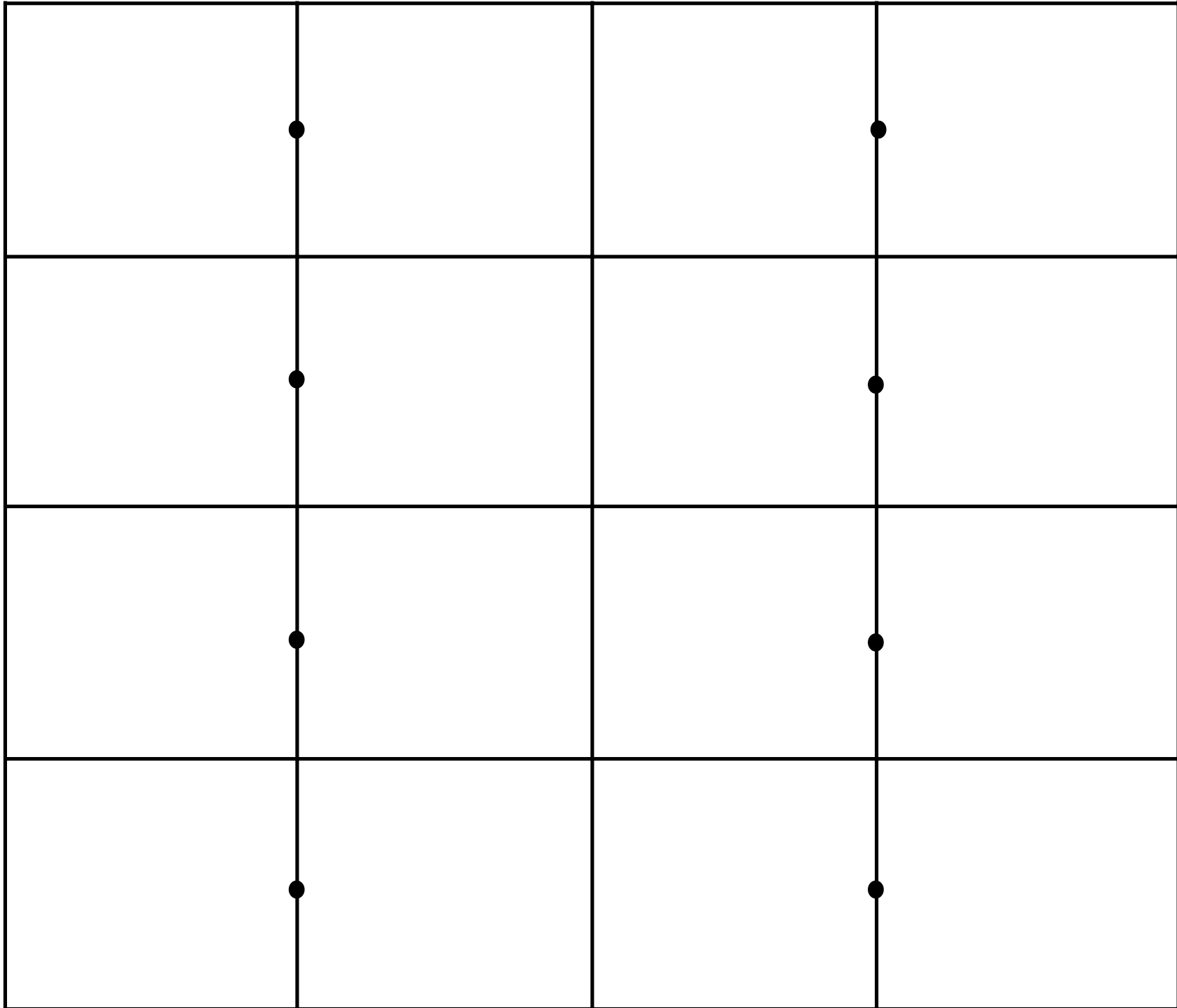
Seuls les premiers mots du fichier sont utilisés.



			la maison la maison
	un camion un camion		la maison la maison
	le couteau le couteau		un lapin un lapin
	un chapeau un chapeau		le bidon le bidon

	<p>un couteau</p>		<p>un lapin</p>
	<p>un lapin</p>		<p>un bidon</p>
	<p>un bidon</p>		<p>un chapeau</p>
	<p>un chapeau</p>		<p>un bidon</p>

	<p>un chapeau</p>		<p>un chapeau</p>
	<p>un couteau</p>		<p>un chapeau</p>
	<p>un lapin</p>		
	<p>un bidon</p>		



Jeux

2.

Le chevalier noir

LE CHEVALIER NOIR

MATERIEL :

- 16 cartes dessins
- 16 cartes mots en script

NOMBRE DE JOUEURS : 3 ou 4

Retirer une carte «scripte» au choix.

Distribuer toutes les cartes restantes, commencera celui qui a une carte en moins.

Constituer les paires. Laisser aux enfants le temps de lire.

Le premier joueur tire une carte chez son voisin de gauche.

Les paires se constituent au fur et à mesure.

Le gagnant est celui qui n'a plus de cartes en main.

Ce matériel peut être utilisé par un enfant seul (jeu des paires). Les cartes seront étalées côté face.

Le jeu peut être varié en fonction de la carte retirée.

Niveau 2

un chat

le hérisson

un chien

l'oiseau

un cheval

un lapin

une poule

un escargot



un bonbon

le camion

un chapeau

la caravane

le bidon

une maison

le couteau

une télé





Jeux

3.

Memory

MEMORY

MATERIEL :

- 2 planches dessins
- 2 planches écriture scripte
- 2 planches écriture cursive

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4

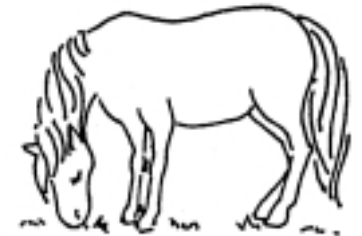
Cartes retournées (totalité ou partie), l'enfant doit associer soit :

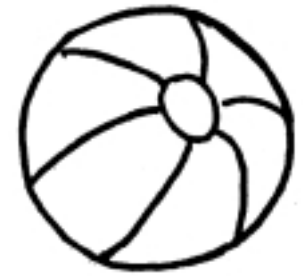
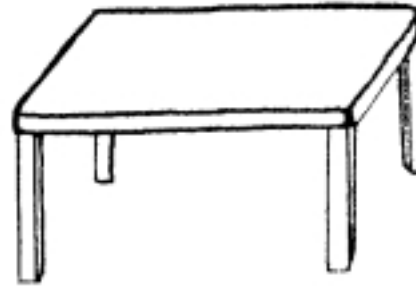
1. dessin/script
2. dessin/cursive
3. script/cursive

Ce matériel peut être utilisé par les enfants pour constituer des paires suivant la règle précédente (cartes étalées face visible).

Niveau 3 ou 4 (selon la variante)

Sollicite la mémoire et l'attention.





une télé

un chapeau

un escargot

un lapin

un bidon

un chat

un feu

un oiseau

une maison

un éléphant

un bonbon

un cheval

un couteau

une chaise

une table

un ballon

un arbre

une caravane

une poule

une chaussure

un camion

une fille

une tulipe

un garçon

un couteau

une chaise

une table

un ballon

un arbre

une caravane

une poule

une chaussure

un camion

une fille

une tulipe

un garçon

une télé

un chapeau

un escargot

un lapin

un bidon

un chat

un feu

un oiseau

une maison

un éléphant

un bonbon

un cheval

Jeux

4.

Loto

LOTO

MATERIEL :

- 3 planches (6 plaquettes)
- 3 planches lexique (à découper)






NOMBRE DE JOUEURS : 3 à 6






Règle du jeu de loto.

Variante : avec un dé, sans meneur de jeu à 2 : - lancer le dé, tirer le nombre de mots du lexique donné par le nombre de points et compléter la carte si possible, les mots inutilisés retournent à la pioche.

Niveau 3 ou 4

Sollicite l'attention et la vitesse.

le camion		
	la poule	
	le couteau	le lapin

	le chapeau	
		l'éléphant
	l'arbre	la chaise



le feu

la chaussure



le bidon



la caravane



le garçon



la fille



la maison



l'escargot



le hérisson

l'oiseau

l'escargot



le chien

l'éléphant



la poule

le lapin



le chat

le camion	le chapeau	l' éléphant
la chaise	la poule	le bonbon
l' arbre	le couteau	le lapin
le camion	le chapeau	la poule
le couteau	le ballon	l' éléphant
le lapin	l' arbre	la chaise

le chien	l' éléphant	l' escargot
le hérisson	le cheval	la poule
le lapin	l' oiseau	le chien
le chat	le feu	la chaussure
le bidon	la caravane	le garçon
la fille	la maison	l' escargot

la maison	l' escargot	la fille
le garçon	la télé	le feu
la chaussure	la caravane	le bidon
le chat	le cheval	l' éléphant
le hérisson	l' oiseau	l' escargot
le lapin	le chat	la poule

Jeux

5.

Jeu de l'oie

JEU DE L'OIE

MATERIEL :

- une planche de jeu
- une planche lexicque
- un dé
- 4 jetons de couleurs différentes

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4

On lance le dé, le joueur qui a le nombre le plus élevé commence.

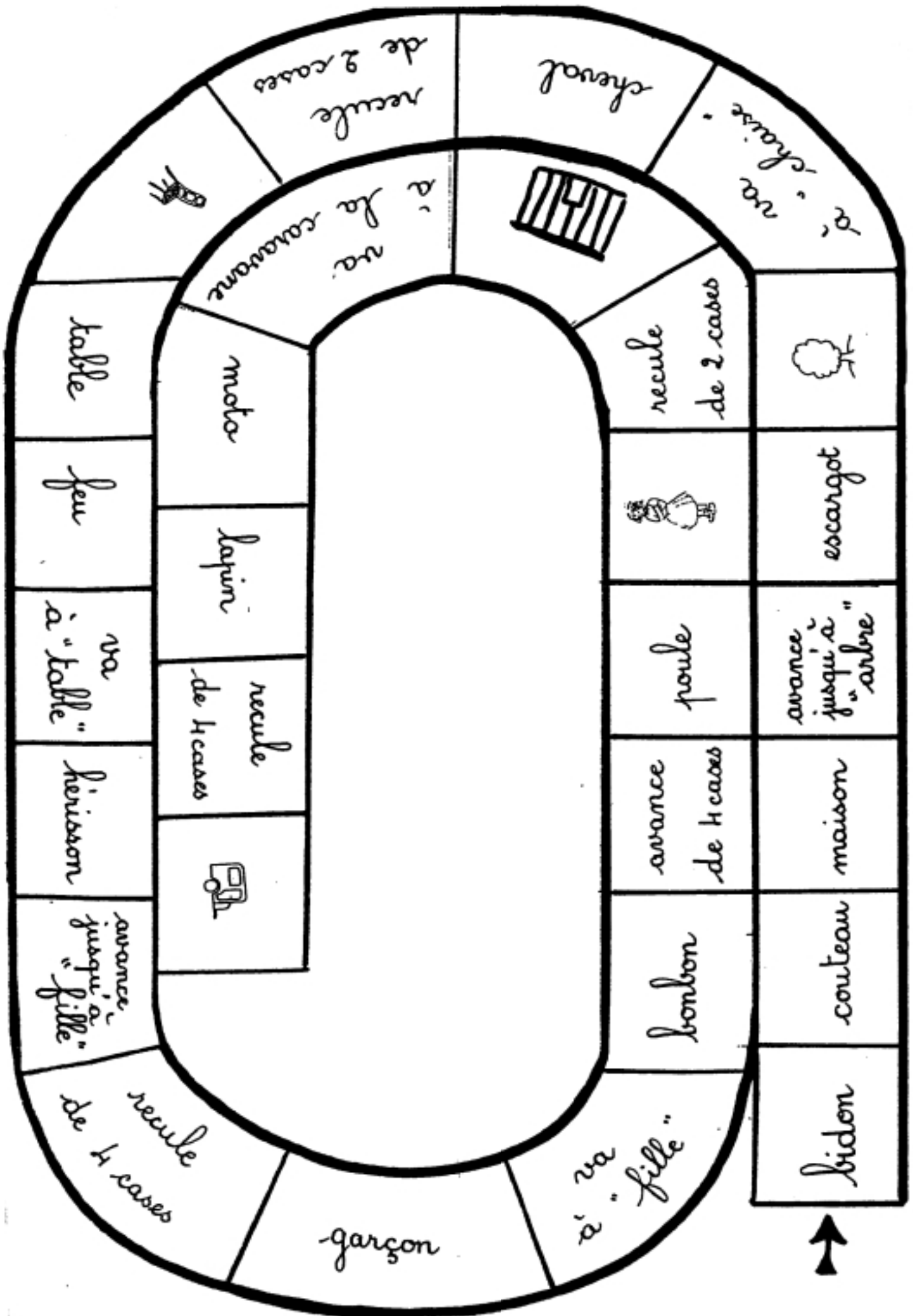
L'enfant doit lire, à voix haute, le mot écrit dans la case. S'il ne réussit pas à le lire, il passe un tour.















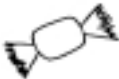

Quand il peut rejouer, il a la possibilité de se servir de la planche lexicque. Celle-ci reste à l'envers pendant le reste du jeu.

Niveau 5

Pour s'assurer que l'enfant est capable de lire le mot sans l'aide des déterminants, ceux ci ont été supprimés.

Les consignes ont été conçues de façon à ce que l'enfant prenne conscience que pour comprendre il n'est pas nécessaire de tout savoir lire.



avance →	← recule	va
poule 	moto 	hérisson 
couteau 	bidon 	maison 
table 	lapin 	fille 
cheval 	garçon 	chaise 
feu 	caravane 	bonbon 
escargot 		

Jeux

6.

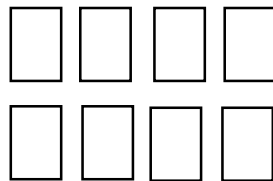
Réussite

REUSSITE

MATERIEL :

- 2 planches dessins + mots
- 2 planches phrases

NOMBRE DE JOUEURS : 1



- Faire 8 tas de 4 cartes, seule la dernière carte de chaque tas se présente côté face.
- Associer les couples de cartes visibles (1 couple est constitué d'une image-mot et d'une phrase dans laquelle le mot est écrit en cursive).
- Retourner au fur et à mesure les cartes découvertes jusqu'à épuisement des possibilités.
- Si le jeu est boqu, poser 1 carte aux endroits vides, s'il y en a.

Il est bien entendu que le jeu peut être bloqué très vite, l'intérêt est que l'enfant puisse recommencer après avoir battu les cartes. De plus, la prise d'indices sera de plus en plus rapide.



la télé



le hérisson



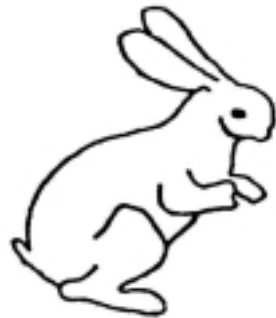
la fleur



la voiture



la chaussure



le lapin



le bébé



la tulipe



l'oiseau



le garçon



le camion



la caravane



l'escargot



le chapeau



la fille



le bidon

Le lapin

saute.

Le garçon a

une chaussure.

La fille a

une tulipe.

Le poisson a

un chapeau.

La voiture

roule.

Il y a un bidon

sur la table.

Il y a une télé

sur la table.

Il y a un hérisson

sur la chaise.

L'oiseau

vole.

Le bébé

pleure.

La fleur

pleure.

Le garçon va

à la pêche.

Le camion saute

sur le mur.

Il y a un chat

sur la caravane.

Les escargots

se font des bisous.

La fille

mange.
