Jeux de lecture

« Suite à la demande de nombreux parents qui se trouvent souvent démunis face à l’entraînement à la lecture, j’ai eu envie de réunir quelques propositions de jeux faciles à mettre en place et utiles à tous. Je n’ai rien inventé ! J’ai pris appui sur l’ouvrage paru chez Retz cité ci-dessous. Ces jeux sont appelés à évoluer au gré de vos disponibilités et de vos envies. L’essentiel est, je crois, de partager un bon moment avec son enfant et de dédramatiser l’exercice de lecture qui doit rester un plaisir » Nathalie Galland

Ouvrage recommandé :

140 jeux pour lire vite, *Les petits cahiers*, 7-11ans, chez Retz (environ 7€).

* Objectif  : apprendre à lire vite.

Lire doit rester un moment de complicité entre l’adulte et l’enfant.

Ce moment de partage n’excédera pas 10 minutes (environ 3 jeux).

L’enfant n’écrit pas, c’est l’adulte qui s’en charge (au maximum mais évolutif)

Le support reste libre, (un texte tiré du manuel, un extrait du livre emprunté à la bibliothèque, un menu, un poème, un extrait de bande dessinée, …) mais il est souhaitable qu’il soit diversifié, sans oublier l’image, fixe ou animée !

Lire, c’est travailler son empan : capacité à bouger, à enregistrer un ensemble de mots.

Lire, c’est comprendre :

* en s’appuyant sur la ponctuation,
* en sachant distinguer différents types d’écrits,
* en prélevant des indices textuels et non textuels,
* en trouvant de bonnes conditions, (lieu calme, bon sommeil, climat de confiance, …)

La bonne lecture est **silencieuse**, **rapide**, **intelligente** et **assurée**.



Les exercices-jeux portent sur :

* La rapidité
* Le repérage des points d’appui
* Le balayage de la page par l’œil
* L’enregistrement de son organisation
* La sélection (mots ou lettres)
* L’élargissement de l’empan
* L’entraînement à la photographie d’un son difficile
* …

DES EXEMPLES DE JEUX

Prendre le commandement

1 lecteur commence, l’autre prend la suite dès que le premier lecteur s’arrête, et ainsi de suite.

Suis-moi !

L’adulte lit et l’enfant suit des yeux. Quand l’adulte s’arrête, l’enfant montre où l’adulte s’est arrêté. Laisser un délai si besoin.

Variable : même principe mais avec des passages non oralisés par l’adulte. L’enfant doit continuer de suivre et retrouver où s’effectue la reprise de la lecture à voix haute par l’adulte.

Lecture chronométrée (3 jeux)

L’enfant lit une dizaine de lignes à voix haute et on chronomètre.

L’enfant lit un paragraphe à voix haute et on chronomètre.

On fixe un temps et on compte le nombre de mots lus.

A chaque jeu, on prend un temps avec l’enfant afin d’analyser les difficultés et d’en donner des explications. C’est à l’enfant de comprendre ce qui lui pose difficulté.

Lecture à l’envers

Lire une phrase à l’envers chacun son tour.

Ou commencer par la fin du texte.

Lire à l’envers de plus en plus vite et possibilité de chronométrer.

Lecture verticale

L’adulte lit un mot par ligne et l’enfant essaie de suivre.

Inverser les rôles.

Variable : 2 mots par ligne avec un mot en début de phrase et un mot plutôt vers la fin.

Les oublis (3 jeux)

L’adulte lit en sautant systématiquement le premier mot de chaque ligne. L’enfant suit et montre où l’adulte a stoppé la lecture.

Même chose avec le dernier mot.

Reprise avec premier et dernier mot omis.

Inverser les rôles.

Les majuscules (3 jeux) (difficiles)

L’adulte ne lit que les mots comportant une majuscule et l’enfant repère l’arrêt de la lecture par l’adulte, puis on inverse les rôles.

L’adulte demande à l’enfant de montrer le plus vite possible tel mot à majuscule.

L’adulte lit les mots comportant une majuscule mais aussi les mots qui terminent les phrases ; l’enfant repère l’arrêt ; on inverse les rôles.

La ponctuation

On ne lit que la ponctuation !

Les accents

Ne lire que les mots comportant des accents.

Préparer une pioche de 4 cartons avec l’accent aigu, l’accent grave, l’accent circonflexe et les trémas. Ne lire que les mots comportant l’accent tiré au sort !

Ou lire le texte sans les mots comportant des accents !

Ou se donner une consigne : « lire la phrase comportant 4 mots avec accents ».

Ou lire un mot comportant un accent et demander à l’enfant de dire de quel accent il s’agit et de lire un mot comportant ce même accent.

Un mot sur deux

Lire un mot sur deux, puis inverser les rôles.

L’adulte le fait mais en commettant des erreurs que l’enfant doit repérer.

Le mot interdit

Se munir d’une clochette ou un objet sonore.

Se mettre d’accord sur une consigne : ne pas dire les prénoms par exemple.

L’enfant lit le texte et utilise la clochette au lieu de prononcer les mots interdits.

Variables :

* sans clochette : remplacer le mot interdit par son propre prénom par exemple.
* ligne interdite : on ne lit pas les lignes comportant un prénom par exemple.

Le robot (4 jeux)

L’enfant lit à voix haute en détachant les mots tel un robot. Chaque mot doit prononcé entièrement sans hésitation.

Reprise avec 2 mots groupés.

Reprise avec 3 mots groupés.

Reprise en groupant les mots avec appui sur la ponctuation.

Jeu avec les déterminants

Remplacer « le » ou « la » par « un » et « une » par exemple ou « ma », « mon »…

Schtroumpher

L’adulte lit en remplaçant les verbes d’action et les participes passés par « schtroumpher ».

Il fait les accords. L’enfant suit. On inverse les rôles.

Le bon coup d’œil

L’enfant doit trouver un mot de 4 lettres.

Il doit trouver les mots les plus longs.

Il doit trouver un mot de même longueur que celui proposé par l’adulte.

L’essuie-glace

L’adulte agite un crayon comme un essuie-glace sur la page que l’enfant lit à voix haute. On ralentit le mouvement pour augmenter la difficulté.

Le crayon gênant

On dépose un crayon n’importe où sur la page. L’enfant lit en identifiant les mots partiellement cachés.

Sur le même principe, on peut cacher le bas des lignes.

Les dialogues

Ne lire que les phrases parlées.

Les rimes

A tour de rôle, on pioche un mot dans la page de lecture et on doit en trouver un qui rime avec lui (mais qui n’est pas dans le texte !)

Ou trouver dans le texte des mots qui riment entre eux.

Ou délimiter un passage et donne un mot : l’autre doit retrouver dans le texte les mots qui riment avec le mot donné.

La pêche

Se donner une consigne et pêcher les mots correspondants à celle-ci.

Exemples : la pêche aux voyelles, la pêche aux consonnes doubles, la pêche des mots sans « e », …

Variable : dire les mots pêchés en verlan !

De case en case

L’adulte découpe le texte en 6 cases (tracé à effectuer au crayon). Puis il demande à l’enfant de lire un mot dans chaque case le plus vite possible dans le sens des aiguilles d’une montre.

Variables : partager le texte verticalement et lire chacun son côté ; imaginer toutes sortes de partages.

Rhopalique

L’enfant lit un mot de son choix sur la première ligne, deux mots sur la deuxième, trois mots sur la troisième, …

Variables : l’adulte lit, l’enfant repère ; on se donne des consignes plus complexes.

Vrai ou faux

L’enfant lit silencieusement la page et l’adulte lui propose des informations. L’enfant doit répondre par « vrai » ou par « faux ». Penser à inverser les rôles.

Sur le même mode : Qui dit quoi ? Qui fait quoi ? Où ? Quand ? Comment ?

Composition théâtrale

Lire un passage en adoptant un air gai, en colère, étonné, endormi, …

Variables : en chantant, en bégayant, en changeant de ton à chaque ligne, en parlant plus ou moins fort, …

Mémoire

Se rappeler des mots du texte lu.

L’adulte lit 2 phrases du texte : « Ont-elles été lues dans l’ordre du texte ? »

Les obstacles

Remplacer les mots soulignés par des mots de sens contraire.

Variable : remplacer les mots soulignés par 10 autres mots d’une liste donnée (sans rapport de sens avec la lecture).

Acrostiche

Pêcher des mots à tour de rôle dans l’ordre alphabétique (si possible).

Même principe mais en essayant de reconstituer son prénom : pêcher des mots commençant par la même lettre.

On pêche une phrase et on trouve pour chaque mot un mot commençant par la même lettre.

Le bon mot

L’adulte choisit un mot et l’écrit plusieurs fois sur une feuille en colonnes. Attention ! il mélange mot bien orthographié et mot mal orthographié. L’enfant doit repérer très rapidement le mot chaque fois qu’il est bien orthographié.

L’erreur

L’adulte commet une erreur en lisant une phrase. L’enfant doit la trouver.

Loto

Ecrire des lettres dans les cases des grilles.

Chacun doit pêcher ses mots dans le texte de lecture pour répondre à la demande formulée dans les cases de son ou ses cartons : un mot commençant par « n » ; un mot se finissant par « z », …

Variables :

* avec des groupes de lettres
* avec des sons déjà étudiés
* avec des nombres de syllabes