

L'apprentissage des mots-outils

Commentaire technique : La difficulté représentée par l'apprentissage des mots-outils est bien différente de celle qui consiste à "déchiffrer" des mots simples, étudiés souvent en début CP, car il engage la connaissance de nombreux sons plus complexes et des règles de prononciation qui s'apprennent plus tardivement (le son [è] de **elle**, ou encore de **mais**).

Dans ces conditions, pour la mémorisation par la voie directe, il semble préférable d'utiliser une approche de rétention globale : les élèves doivent reconnaître instantanément le mot. Il s'agit alors bien d'avoir pu photographier sa physiologie globale.

Pour parvenir à les mettre ainsi en mémoire, il est possible de proposer des jeux visant à la répétition systématique, sans nécessairement passer par une explication théorique auprès des élèves.

Première étape : identifier des mots-outils

Le Memory des mots-outils Ce jeu est intéressant, car il oblige les élèves à de nombreuses répétitions, nécessaires à une bonne mise mémoire. Les mots utilisés ci-dessous ne sont qu'une base de proposition à adapter en fonction des situations.

Proposition de séance

Séance n° 1

Pour commencer le jeu, montrer les cartes aux élèves et prononcer avec eux le mot écrit. Répéter éventuellement plusieurs fois l'ensemble des 12 cartes, selon les difficultés rencontrées.

le	la	un	une	et	est
le	la	un	une	et	est

Le jeu peut commencer. A chaque étiquette retournée, il est obligatoire de lire le mot. Lorsqu'un mot n'est pas identifié, l'élève doit retourner la carte et passe son tour. Si le mot est correctement identifié, l'élève peut alors poursuivre en retournant une carte, afin de tenter de retrouver la paire.

L'idée est de leur faire acquérir de nouveaux mots-outils en les incorporant progressivement dans la liste de ceux qu'ils ont déjà acquis.

Séance n° 2

le	la	un	une	et	est	dans	c'est
le	la	un	une	et	est	dans	c'est

Le jeu, au fil des séances, doit ainsi permettre l'augmentation du capital des mots-outils (voir la liste en fin de document).

Seconde étape : orthographier des mots-outils

Séance n° 1

Lorsque l'enseignant le juge opportun, il propose une suite au jeu, dont l'objectif est la mémorisation orthographique des mots qui ont fait l'objet du jeu précédent : un élève pioche et lit correctement un mot, un autre élève doit alors l'épeler. Un mot bien épeler vaut un point. A la fin du jeu, celui qui a le plus de point a remporté la partie.

Séance n° 2

Passage à l'écrit du jeu précédent : lorsqu'un élève pioche et lit un mot-outils, tous les autres élèves doivent l'écrire sur l'ardoise. Tout mot bien écrit vaut un point.

Troisième étape : utiliser des mots-outils

Textes à trous

Les 45 mots grammaticaux les plus fréquents

le

la

un

une

et

est

dans

c'est

il y a

mon

je

de

des

du

il

sur

elle

les

mais

me

ne

nous

on

par

pas

plus

pour

que

qui

vous

se

tout

avec

lui

j'ai

je suis

comme

aller

vais

va

dire

dit

faire

fait

voir

bien

au

en