

## ATELIERS LECTURE

### Classe de CE1 - Christophe GILGER - Année 2005/2006

#### Principe général

- 4 modules de 8 semaines sur l'année
- 4 ateliers différents sur les 8 semaines
- 3 séances d'une demi heure environ par semaine sur l'atelier
- 4 groupes constitués sur la classe soit 4 x 5 à 6 élèves (groupes hétérogènes)

#### Ateliers

**Atelier 1** : en présence de l'adulte, deux fois sur les 8 semaines à deux moments distincts 2 x 3 séances soit 6 séances

**Atelier 2** : en présence de l'adulte, deux fois sur les 8 semaines à deux moments distincts 2 x 3 séances soit 6 séances

**Atelier 3** : partagé en 2 groupes dont 2 élèves sont extraits pour l'atelier 4. Cet atelier ne comporte pas de progression, il n'est donc pas gênant d'y extraire des élèves qui ne "perdront" rien de l'atelier quand ils y retourneront.

**Atelier 4** : fonctionne en continu sur l'année. Tous les élèves ne passent pas forcément 1 fois sur l'atelier 4 sur les 8 semaines

#### Rotation des groupes sur les ateliers

	<i>Semaine 1</i>	<i>Semaine 2</i>	<i>Semaine 3</i>	<i>Semaine 4</i>	<i>Semaine 5</i>	<i>Semaine 6</i>	<i>Semaine 7</i>	<i>Semaine 8</i>
<b>Atelier 1</b>	Groupe 1	Groupe 3	Groupe 2	Groupe 4	Groupe 1	Groupe 3	Groupe 2	Groupe 4
<b>Atelier 2</b>	Groupe 2	Groupe 4	Groupe 1	Groupe 3	Groupe 2	Groupe 4	Groupe 1	Groupe 3
<b>Atelier 3</b>	Groupe 3	Groupe 1	Groupe 3	Groupe 1	Groupe 3	Groupe 1	Groupe 3	Groupe 1
<b>Atelier 3</b>	Groupe 4	Groupe 2	Groupe 4	Groupe 2	Groupe 4	Groupe 2	Groupe 4	Groupe 2
<b>Atelier 4</b>	2 élèves du G3	2 élèves sur G1	2 élèves du G4	2 élèves du G2	2 élèves du G3	2 élèves sur G1	2 élèves du G4	2 élèves du G2

#### Programmation des ateliers sur l'année

<i>Périodes</i>	<i>N° de l'atelier</i>	<i>Référence</i>	<i>Nom de l'atelier</i>
<b>1</b>	Atelier 1	T1	Lecture orale/exercice de lecture
	Atelier 2	T2	Lecture de consignes
	Atelier 3	T3	Travail de lecture sur fiches documentaires
	Atelier 4	T4	Atelier sur logiciel de lecture
<b>2</b>	Atelier 1	T1	Lecture orale/exercice de lecture
	Atelier 2	T2	Lecture de consignes
	Atelier 3	T5	Travail de lecture sur vrais documents (romans, albums, affiches, tracts, emballages, notices...)
	Atelier 4	T4	Atelier sur logiciel de lecture
<b>3</b>	Atelier 1	T1	Lecture orale/exercice de lecture
	Atelier 2	T6	La chambre de Léa : Exécuter des consignes
	Atelier 3	T5	Travail de lecture sur vrais documents (romans, albums, affiches, tracts, emballages, notices...)
	Atelier 4	T4	Atelier sur logiciel de lecture
<b>4</b>	Atelier 1	T1	Lecture orale/exercice de lecture
	Atelier 2	T7	Le labyrinthe des 1000 mots : jeux sur les mots, les phrases, le code...
	Atelier 3	T5	Travail de lecture sur vrais documents (romans, albums, affiches, tracts, emballages, notices...)
	Atelier 4	T4	Atelier sur logiciel de lecture

## Descriptifs, consignes et objectifs de chaque atelier

<i>Ref.</i>	<i>Descriptifs</i>	<i>Consignes</i>	<i>Objectifs/Compétences/Activités</i>
T1	<p><i>LECTURE Collection Mon Cahier Plume CE1 chez ISTR</i> <i>Mieux Lire Cycle 2-2, MDI</i></p> <p>Atelier en deux temps : - Un premier temps de lecture sous forme ludique (théâtralisation, travail sur la rapidité, le ton, la concentration, les mots compliqués, les mots aux sons proches, les allitérations, les ...) (<b>document D11</b>) - Un deuxième temps sur un jeu rapide de lecture/écriture (<b>document D12</b>)</p>	<p>Consignes de lecture différentes selon les séances. Chacun lit à son tour, on lit tous ensemble, à la suite, on enregistre... selon les séances. Consignes propres à chaque exercice.</p>	<p>Lire à haute voix un court passage en restituant correctement les accents de groupes et la courbe mélodique de la phrase (lecture préparée silencieusement) Activités centrées sur la morphosyntaxe</p>
T2	<p><i>Classeur "Compréhension" aux éditions la Cigale"</i> <i>Séances élaborées avec Hélène DEPERY, maître E, Passy</i></p> <p>Des exercices variés sur la compréhension de consignes (exécution, lecture, vérification...) (<b>document D21</b>)</p>	<p>Les élèves sont en atelier avec le maître.</p>	<p>Etre capable de comprendre une consigne et de l'appliquer. Etre capable d'anticiper les actions nécessaires à l'application d'une consigne. Etre capable de vérifier, voire réguler. Etre capable d'adopter une situation critique face à un texte. Etre capable de trouver des actions utiles dans un texte. Comprendre les connecteurs, les anaphores, l'implicite. (Voir les objectifs spécifiques de chaque séance dans le <b>document D22</b>)</p>
T3	<p><i>Animalier CP/CE1</i> <i>Edelios : Edition de Matériel Pédagogique</i></p> <p>Les élèves disposent d'une fiche documentaire sur un animal. (<b>document D31</b>) Les fiches comprenant une partie descriptive de l'animal (régime alimentaire, reproduction, lieu de vie...) et des activités (cartes d'identités à compléter, questionnaires, mots croisés, mots mêlés, informations à relier...) Les élèves doivent donc lire la fiche et se corriger grâce à une fiche auto-corrective. (<b>document D32</b>)</p>	<p>Lire la fiche documentaire Lire les consignes et faire les activités demandées S'auto-corriger à l'aide de la fiche auto-corrective.</p>	<p>Trouver dans un texte documentaire les réponses à des questions simples. Répondre à une consigne simple. Rechercher une information dans un texte</p>
T4	<p><i>Logiciel "LireBel" Cycle 2 version multiposte</i></p> <p>Outil de suivi individualisé et de synthèse des résultats. Trois parcours pédagogiques possibles : - suivi linéaire total - par objectifs pédagogiques - activités à la carte (<b>document D41</b>)</p>	<p>Consignes orales et/ou écrites à travers des différents exercices proposés</p>	<p>Développer les compétences de base pour la maîtrise du savoir-lire - Au niveau du mot : - correspondance grapho-phonologique - conscience phonologique - connaissances lexicales - Au niveau de la phrase et du texte - compréhension - conscience morpho-syntaxique - maîtrise des mots outils Développer les capacités mises en oeuvre dans l'acte de lire - mémorisation - capacités visio-attentionnelle - capacités déductives - capacités métalinguistiques</p>
T5	<p><i>Divers ouvrages ou objets contenant des écrits</i> <i>Fiches : création personnelle</i></p> <p>Les élèves choisissent un document écrit réel (pas de reproduction) - Album, roman, BD, documentaire, livre poétique... - Affiche, Tract, publicité, journal - Emballage, notice Découverte du document ou lecture du livre Réponses à des consignes variées, précises, jeux, énigmes... sur des fiches plastifiées (<b>document D51</b>) avec écriture à l'aide d'un feutre à l'eau. Fiche auto-corrective (<b>document D52</b>)</p> <p><b>NB :</b> consignes typographies, présentation, forme, jeux, questions, énigmes, très variés</p>	<p>Choisir un document. Rechercher la fiche correspondante Lire le document s'il s'agit d'un livre Découvrir le document dans les autres cas. Répondre aux questions ou faire les jeux en lisant bien la consigne. S'auto-corriger avec la fiche correspondante.</p>	<p>Activités centrées sur la cohésion du texte et sur la mémoire du texte. Relire seul un album illustré lu en classe avec l'aide de l'enseignant. Comprendre les informations explicites d'un texte littéraire ou d'un texte documentaire appropriés à l'âge et à la culture des élèves. Trouver dans un texte documentaire les réponses à des questions simples. Répondre avec précision à une consigne. Rechercher dans un texte des informations, des mots ou groupes de mots. Travail sur le code. Travail sur les phonèmes, les rimes.</p>

<i><b>Réf.</b></i>	<i><b>Descriptifs</b></i>	<i><b>Consignes</b></i>	<i><b>Objectifs/Compétences/Activités</b></i>
T6	<p><i>"La chambre de Léa" des éditions "L'oiseau Magique"</i></p> <p>Jeu composé plateaux de jeux (<b>document D61</b>) représentant la chambre de Léa, des cartes code (<b>document D62</b>), des jetons à positionner (<b>document D63</b>) et des fiches atelier (atelier de codage, décodage, atelier de pré-lecture, de lecture de lecture à compléter (<b>documents D64, D65, D66 et D67</b>))</p> <p>Le principe est de replacer des objets dans la chambre de Léa (plateau de jeu) à l'aide de consignes orales ou écrites (plusieurs formes d'écrits) et à l'ai de de codes. Donc, il y a un travail sur la lecture, la compréhension et l'application de consignes ainsi qu'un travail de repérage dans l'espace.</p>	<p>Plusieurs utilisations peuvent être faites de ce jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'enfant a un modèle et doit replacer les objets de la même façon dans la chambre de Léa</li> <li>- L'enfant a pour modèle soit une fiche codée par des symboles, soit des petites phrases à décrypter, introduisant une notion d'espace. Il utilise alors la carte de codage, décodage.</li> <li>- Un adulte ou un autre enfant donne les consignes oralement, un ou deux joueurs positionne chaque objet au bon endroit</li> <li>- L'enfant est invité à lire à haute voix ou silencieusement les consignes, puis à placer les objets.</li> <li>- L'enfant est invité à créer sa propre fiche de consigne en complétant soit le début soit la fin de la phrase</li> </ul>	<p>Ce jeu permet de travailler avec les enfants différents aspects :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La compréhension de consignes orales ou écrites</li> <li>- Le repérage dans l'espace</li> <li>- La compréhension de phrases affirmatives, négatives ou des propositions relatives</li> <li>- Un travail sur le code</li> <li>- Travail de mémorisation des consignes</li> <li>- Travail de codage et décodage</li> </ul>
T7	<p><i>"Le labyrinthe aux 1000 mots" des éditions "L'oiseau magique"</i></p> <p>Jeu de plateau (<b>document D71</b>) permettant de travailler :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La recherche d'intrus sémantiques</li> <li>- La recherche d'intrus phonémiques</li> <li>- La lecture de mots partiellement effacés</li> <li>- La compréhension et le lexique</li> <li>- La discrimination auditive et l'expression</li> <li>- La discrimination visuelle</li> </ul> <p>Les joueurs tirent des cartes (<b>document D72</b>) et doivent répondre pour avancer.</p>	<p>Le déplacement de pions se fait sur un plateau où le joueur avance sur un chemin.</p> <p>On avance sur des cases. Si on répond à la question, on avance et sinon on pioche une autre carte sans lancer le dé. Le premier joueur qui arrive au coffre pioche un mot secret.. A l'aide du code il doit le déchiffrer pour ouvrir la serrure.</p>	<p>Améliorer la reconnaissance des unités distinctives composant les mots : syllabes, rime et phonème.</p> <p>Savoir analyser les composantes sonores d'un mot.</p>