Compétence 1 : Maîtrise de la langue française Cycle 3 (1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} années)

LIRE (1)

		On an also de la caracitá			
	Capacités	Composantes de la capacité	outils-jeux		
9		silencieusement, tous types de textes	Classeur : les types de textes		
			rallye lecture : contes du monde:/romans policiers/		
			documentaires Hachette		
10		à haute voix, sans hésiter	fiches sur les expressions (voir atelier lecture) entrainement		
11	Je sais lire	On me comprend quand je lis à haute voix	atelier théâtre		
12		Je sais lire devant un public (technique : regard, rythme,	fiches sur la fluence (instit 90)		
13		respirations)			
14		Je sais fragmenter ma lecture en groupes de souffle			
14		Je sais interpréter un texte par la voix (ton, pauses, modulations de la voix)			
15		Je connais des œuvres du patrimoine			
16	Je lis seul des œuvres complètes	Je lis seul toutes sortes de textes de littérature jeunesse	rall as lastura, amprient BCD		
10	de lie deal des davi de dellipieres	Toe lis seal loules sories de lexies de lilleralare jeunesse	rallyes lecture — emprunt BCD- fiches résumés de livres à rédiger		
17		Je sais choisir un extrait pour présenter un livre et justifier mon	à partir des fiches de résumés de livres		
17		choix	a parm destricted de resumes de tivres		
18	Je sais lire et je comprends seul,	une consigne			
19	sans aide un énoncé				
20		Après lecture, je sais dire quel est le sujet du texte et en redire	je lis je comprends		
	Je sais dégager les idées d'un	les idées principales	questionnement de textes		
21	je sais reconstituer un texte à l'aide de ses différentes parties		lectures puzzles		
22	Je sais repérer les informations cla	l irement exprimées dans un texte (explicite)	lecture compréhension /lecture suivie		
23	Je sais trouver dans un texte des in	formations qui y sont cachées sans y être exprimées (implicite)	je lis je comprends		
	de date frouver date difference des informations qui y som cachees same y one exprimees (implicite)		jeu : eenquete sur les inférences		
			inférences : <u>didapages</u> notamment		
24	Je sais repérer les effets qu'a voul		anciennes évaluations nationales		
25		Je me sers de ce que je sais en vocabulaire pour comprendre un mot inconnu	idem		
26	En lecture à haute voix, je me sers de la ponctuation pour donner le ton				
27	Je me sers de mes connaissances	En lecture à haute voix, je me sers de la ponctuation pour marquer les paroles rapportées, changer de voix	cf lire à haute voix		
28	pour comprendre un texte En LHV, je me sers de la ponctuation pour marquer l'interrogation, l'exclamation				
29		Je sais trouver les différentes façons dont est désigné une chose ou un personnage (pronoms, substituts du nom)	je lis je comprends		
30	Je connais la signification des petits mots qui marquent les enchaînements du text		je lis je comprends		
31	Je sais reconstituer la chronologie à l'aide des temps des verbes				

ECRIRE

	Capacités	Composantes de la capacité	outils jeux	
3	J'utilise mes connaissances pour	Je sais utiliser le dictionnaire pour vérifier l'orthographe	fichesPEMF: l'utilisation du dictionnaire	
	mieux écrire un texte	d'un mot	rallye vocabulaire	
4		Je respecte la ponctuation, les majuscules	texte sans ponctuation -	
5		Je sais utiliser les pronoms et les substituts	je lis je comprends/mini leçons ECRIT	
6	Je sais utiliser les petits mots qui marquent les			
		enchaînements du texte		
7		Je sais utiliser le code de révision de texte de la classe	grille de relecture (codage de 1 à 5)	
8	Je sais répondre à une question écrite par une phrase complète		fiche pourquoi?	
9 à 15	un récit / une description		rallye écriture /projets longs selon le projet d'école et les textes lus	
	Je sais rédiger en respectant les règles de l'écrit	un dialogue/ un poème un compte rendu/une suite de texte/ une recette		

pour tous les exercices d'EDL : des liens précieux pour faire travailler ceux qui mettent un temps fou à écrire 3 lignes !!! ou les dys , ou les enfants en grosses difficultés :

http://exercices.free.fr/francais/voc/index.htm

http://www.tableau-noir.net/tableau_noir_sommaire.html

http://pedagogite.free.fr/ (pdf)

http://www.scalpa.info/fr_gram.php

http://w3.restena.lu/amifra/exos/index.htm

http://www.logicieleducatif.fr/indexcm2.php

http://france.catsfamily.net/main/jeuxenligne.html

et l'excellent logiciel Educampa que j'utilise quotidiennement pour ces élèves

ETUDE DE LA LANGUE : VOCABULAIRE

	Capacités	Composantes de la capacité	outils-jeux		
1	Je comprends les mots				
	nouveaux et je sais les connu				
2	utiliser Je réutilise les mots nouveaux dans mes textes ou à l'oral		jeux lexidéfi / syllabes croisées : édition du grand cerf-		
3		Je sais trouver le synonyme	jeu vocatop		
4		Je sais trouver le contraire	fichier Accès : le juste mot		
			défi vocabulaire <u>ici</u> et <u>là</u>		
5	Je sais mettre les mots en	Je connais les différents sens d'un même mot (sens propres, sens	jeu de devinettes à créer avec video des créations		
	relation	figurés)			
6		Je sais grouper les mots en catégories (appartenant à un même domaine)	jeu Taboo , sur la catégorisation		
7	Je reconnais les différents niveaux de langue				
8		Je sais regrouper des mots selon leur radical			
9	Je reconnais les mots Je sais regrouper des mots selon le sens de leur préfixe et de		jeux de familles préfixes /suffixes /radical		
	selon leur forme	leur suffixe	dominos sur le sens des préfixes et suffixes		
10	Je sais utiliser un dictionnair	e	jeu dikotek / fichier PEMF : utiliser le dictionnaire		

ETUDE DE LA LANGUE : GRAMMAIRE

	Capacités	Composantes de la capacité	outils-jeux
1ò10	Je sais distinguer les mots selon leur nature	Le nom et le groupe nominal Le verbe Les différents déterminants L'adjectif qualificatif Les pronoms personnels Les pronoms relatifs Les adverbes Les négations Les prépositions Les conjonctions et autres mots de liaison	*jeu de familles de natures de mots dont un acheté chez cat's family * jeu de tri de mots – 2 niveaux *jeu maison des déterminants *trivial pursuit grammaire *jeu qui est ce ? les déterminants (Mallo) * jeu Top gram fonctions cartes natures de mots *jeu les p'tits champions de la grammaire *jeu : le p'tit bac de la grammaire (jeuxdecole) * jeu inspecteur Gram (edition du grand cerf) *jeu Ludigramm (edition du grand cerf) jeu sur les sites ci-dessus
11 12 13 14 15	Je sais identifier les fonctions des mots dans la phrase	Le complément du nom / Le complément essentiel du verbe (COD)/ Le complément circonstanciel L'attribut du sujet L'épithète Les différentes expansions du nom	*jeu le dévoreur de sujets *jeu de familles fonctions des mots *jeux combinant nature et fonction ci-dessus *jeu mémodac : assembler GN / pronom personnel
17		Je connais les notions de présent/passé/futur J'ai compris la notion d'antériorité	jeu d'étiquettes : classement des verbes
19 20 21 22 23 24 25 26	Je sais conjuguer et utiliser les temps	Je connais l'indicatif présent, futur et imparfait Je connais le passé simple et le passé composé Je connais l'impératif présent Je sais utiliser la combinaison imparfait / passé composé Je sais utiliser la combinaison imparfait / passé simple Je connais le futur antérieur et le plus-que-parfait Je connais le conditionnel présent Je connais les participes présent et passé	*mémory :association verbe dans une phrase/infinitif * classement étiquettes :verbe /groupe *jeux de familles *jeu conjug'as - *jeu de reconnaissance des temps : cat's family *jeu Verbo rapido * jeu de l'oie *loto pronom sujet / temps/ verbe



Et beaucoup de jeux que je plastifie et découpe dans

- <u>objectif grammaire</u> :32 jeux — détail ici :

GUIDE PRATIQUE

du repérage des jeux de Objectif GRAMMAIRE en relation avec la lecture de « Contes de Gram'maire »

- Chapitre 1 (p. 5 à 7) : différencier le nom du verbe :
 - ⇒ La course aux mots (plateau 1, règle au dos, avec cartes noms et verbes)
- Chapitre 2 (p. 9 à 10) : notion de déterminant / genre et nombre du nom
 - ⇒ Le tape-nom (p. 2 du livret de règles)
 - ⇒ Le jeu des paires (p. 2 du livret de règles)
 - (p. 14 à 18) : l'adjectif qualificatif
 - ⇒ La course aux accords (p. 2 du livret de règles)
 - ⇒ Le pouilleux des accords (p. 3 du livret de règles)
 - ⇒ Le domino des accords (p. 3 du livret de règles)
- Chapitre 3 (p. 21-22) : le verbe : les groupes
 - ⇒ Groupes de verbes (p. 4 du livret de règles)
 - (p. 23): être et avoir
 - ⇒ Être et avoir, la course (p. 4 du livret de règles)
 - ⇒ Être et avoir, la bataille (p. 4 du livret de règles)
 - (p. 24 à 27) : conjugaison
 - ⇒ Le parcours des verbes (p. 5 du livret de règles)
 - ⇒ Familles conjugaison (p. 5 du livret de règles)
 - ⇒ Que faire (p. 5 du livret de règles)
- Chapitre 4 (p. 31 à 42) : accord sujet/verbe
 - ⇒ Le voyage des verbes (p. 7 du livret de règles)
- Chapitre 5 (p. 44-45) : le cas du verbe être
 - ⇒ Accord de l'adjectif qualificatif (p. 8 du livret de règles)
- Chapitre 6 (p. 47 à 49) : les pronoms personnels il/elle/ils/elles
 - ⇒ La bataille des pronoms (p. 6 du livret de règles)

- Chapitre 7 (p. 51 à 57) : la fonction des noms
 - ⇒ Fonction des noms (p. 3 du livret de règles)
- Chapitre 8 (p. 59 à 63) : pronoms personnels sujets : conjugaison
 - ⇒ Conjugaison avec être et avoir (p. 4 du livret de règles)
 - ⇒ Trigramm (p. 7 du livret de règles)
 - (p. 64-65): les autres pronoms
 - ⇒ Le pouilleux des pronoms (p. 6 du livret de règles)
 - (p. 66 à 68) : le genre/nombre et la fonction des pronoms
 - ⇒ Loto des pronoms personnels (p. 8 du livret de règles)
 - ⇒ Le genre des pronoms personnels (p. 6 du livret de règles)
 - ⇒ La fonction des pronoms personnels (p. 6 du livret de règles)
 - (p. 68 à 71) : accords avec être et avoir
 - ⇒ é ou er (p. 9 du livret de règles)
 - ⇒ Avoir et le pronom COD (p. 9 du livret de règles)
- Chapitres 9 / 10 (p. 73 à 81) : homophones grammaticaux
 - ⇒ Le voyage des petits mots (p. 10 du livret de règles)
 - ⇒ Les petits mots (p. 10 du livret de règles)
- Chapitre 11 (p. 83 à 90) : les adverbes
 - ⇒ Adverbes (p. 11 du livret de règles)
 - ⇒ La machine à fabriquer les adverbes (p. 11 du livret de règles)
- Chapitre 12 (p. 91 à 94) : la ponctuation
 - ⇒ Ponctuation (p. 12 du livret de règles)

DIVERS:

- travail sur la nature des mots :
 - ⇒ La course aux mots (plateau 1, règle au dos)
 - ⇒ La bataille des mots (p. 11 du livret de règles)
- Travail sur la construction de la phrase :
 - ⇒ Cadavre exquis (p. 12 du livret de règles)
- Révisions générales ou « test » :
 - ⇒ La chasse au trésor (p. 12 du livret de règles)

ETUDE DE LA LANGUE : ORTHOGRAPHE

	Capacités	Composantes de la capacité		outils-jeux
27 28 29 30	Je maîtrise l'orthographe grammaticale	Je respecte les accords dans le groupe nominal Je respecte les accords sujetverbe Je sais accorder le participe passé employé avec être Je sais accorder le participe		*jeu orthotop *jeu mémory des accords ou trio : déterminant aejectif nom trivial pursuit des accords brevets : 0 27 28 29 30 *jeu domino sujet/ verbe * jeu é ou er (les contes de grammaire) *domino é ou er
31		passé employé avec avoir Je sais écrire les homophones grammaticaux	a à et est	*dominos des homophones *loto des homophones
		grammaneaax	on ont on n' son sont quel qu'elle ou où ces ses c'est s'est leur leurs l'a la là sans s'en dans d'en	*brevets d'orthographe jeux sur ordi
32	Je maîtrise l'orthographe lexicale			logiciel j'entends/j'écris : les mots invariables
33	J'orthographie correctement un texte de 5 (CE2) à 10 lignes	En production d'écrit autonome		
34		Sous la dictée		correction de textes avec des erreurs