

COUP
paf

Les mots-images



Approche
artistique



60 minutes

Objectifs pédagogiques

- Recourir à l'écriture et au dessin pour réfléchir et apprendre
- Développer l'imagination et l'écriture créative
- Désinhiber les élèves dans leur rapport à l'écriture
- Mémoriser la graphie d'un homophone lexical par l'intermédiaire de moyens mnémotechniques (construction d'une représentation mentale stable)



Compétences requises

- Savoir utiliser l'outil scripteur
- Connaître quelques homophones lexicaux
- Travailler en équipe
- Prendre des initiatives

Suggestions de matériel

- Porte-mine type gamme d'apprentissage BIC® Kids
- Feutres type Kid Couleur BIC® Kids
- Feuilles A4, A3, format raisin...

Avant la séance

- Référencer des homophones lexicaux avec des mots simples et concrets : ancre/encre - haut/eau - boue/bout - champs/chant - conte/compte - dent/dans - fin/faim - pain/pin - prêt/près - sale/salle - tante/tente - voix/voie...
- Référencer des mots qui se prononcent de la même façon mais qui peuvent s'écrire de plus de deux manières possibles : cent/sans/sang - coup/cou/coût - court/cours/cour/courre - maître/mettre/mètre - verre/vers/ver/vert.
- Écrire les homophones par couple sur une feuille.
- Disposer les tables en îlots afin de favoriser l'échange entre pairs.



Retrouvez toutes nos fiches
d'activités sur le site
<http://enseignants.bickids.fr>

Déroulement de la séance



- ★ **Demander aux élèves s'ils connaissent des mots qui se prononcent de la même façon** et qui pourtant ne veulent pas dire la même chose.
- ★ **Noter au tableau les idées les plus intéressantes.** S'ils ne trouvent pas, suggérer aux élèves un mot (« verre » par exemple). À partir de là, les élèves arriveront à trouver les autres homophones.
- ★ **Proposer une situation problème aux élèves :** comment pourrait-on faire pour ne plus avoir un seul doute sur l'écriture de ces mots en utilisant l'écriture et le dessin ?
- ★ **Donner aux équipes un couple d'homophones.**
- ★ **La manipulation/le tâtonnement :** Les élèves vont devoir essayer d'écrire ces mots en proposant une stratégie. Les laisser réfléchir, puis passer dans les différents groupes pour les guider s'ils ne trouvent pas une stratégie. Ils arriveront très vite à proposer des astuces par le biais d'un dessin illustrant la particularité. Il serait dommage, dans un premier temps, de montrer aux élèves ce qu'on attend : face à une situation-problème, si on soumet le résultat qu'on attend, ils ne font que de l'imitation et ne font pas fonctionner la créativité et la phase de tâtonnement n'en est pas une.
- ★ **Lorsqu'un groupe arrive à réaliser une production :** les faire venir au tableau afin qu'ils expliquent ce qu'ils ont fait. Les élèves plus en retard auront ainsi le petit coup de pouce suffisant pour parvenir à créer des mots-images.
- ★ **À la fin du travail,** proposer aux élèves de passer au tableau afin de présenter les différents mots-images.
- ★ **Écrire au tableau d'autres homophones lexicaux,** y compris des mots qui peuvent s'écrire de plus de deux manières possibles (ex. : maître/mettre/mètre), pour leur montrer qu'il en existe un grand nombre.

Prolonger la séance

- Proposer aux élèves de créer des petites phrases qui expliqueront leurs représentations (par exemple : « Dans le mot « verre » il y a deux « r » puisqu'il faut deux verres pour trinquer, alors que dans le mot « ver » il n'y a qu'un « r » puisqu'il y a un ver qui mange la pomme. »)
- Demander aux élèves de travailler sur des mots qui ont un son proche : poison/poisson - désert/dessert - cousin/coussin... Afin qu'ils trouvent des mots-images pour ne plus se tromper sur l'écriture de ces derniers.



Différenciation

- ★ Parce que les élèves n'ont pas tous le même niveau, il est important de proposer des scénarios pédagogiques différenciés. On pourra proposer aux élèves plus avancés de travailler sur les homophones grammaticaux. Ceci demandera plus de connaissances sur la langue et une explicitation bien plus complexe. Le recours au dessin sera alors plus difficile mais permettra une réflexion plus poussée sur la langue.

sang



sens

verre



ver



COU



COUP

