

Identifier des composantes sonores	Etablir des correspondances Oral Ecrit	Comprendre	Dire raconter lire à haute voix	Ecrire
Mémorisation				

Mémoire

Elle joue un rôle à tous les niveaux de la lecture. (Voir le document "Lecture et compréhension".)

A un niveau élémentaire, il faut avoir retenu **ce qu'on vient de lire** pour assurer le lien avec **ce qu'on va lire**.

Il faut mémoriser aussi les **détails importants** du texte qui permettent de le comprendre. Il faut enfin "stocker" les **propositions importantes** une fois qu'elles se sont condensées.

Dans les textes documentaire (histoire de la machine à vapeur, mœurs d'un oiseau, panorama de la planète Mars), mémoriser est plus difficile car les éléments principaux se suivent sans qu'il y ait toujours un lien entre eux, alors que dans le narratif, un événement en appelle un autre.

Ainsi, l'on ne peut comprendre sans mettre en œuvre sa mémoire. Aussi les exercices qui figurent ici auraient pu figurer dans d'autres parties de ce document.

A) Exercices généraux

Quelques entraînements/ échauffements ne sont pas inutiles

Exercice général de mise en œuvre de la mémoire

On mimera la situation du garçon de café qui prend et doit retenir les commandes. Les "clients" pourront aussi passer leurs ordres par écrit.

On élargit, bien sûr, à autre chose que des boissons !

Mémorisation de listes de mots. Les enfants masquent la liste et écrivent le plus grand nombre de mots retenus.

coquelicot, salade, jean, lavande, sang, épinard, sapin, fraise, ciel, framboise

La constitution des listes se fera sur des principes divers : mots sémantiquement proches ou opposés, phonétiquement proches ou opposés, etc.

B) Mémoire d'ensembles courts

Voici quelques exercices d'entraînement à "courte portée".

Pour des raisons expliquées plus haut, on ne peut aller plus loin dans l'exercice pur de la mémoire. On la retrouvera en jeu dans l'ensemble des activités décrites plus bas.

Lis , puis cache:

Le mont St Michel dresse sa silhouette imposante entre la Bretagne et la Normandie, près d'Avranches.

Maintenant, retrouve la bonne phrase

Le mont St Michel dresse sa masse imposante entre la Normandie et la Bretagne, près d'Avranches.

Le mont St Michel montre sa silhouette imposante entre Bretagne et Normandie, pas loin d'Avranches.

Le mont St Michel dresse sa silhouette imposante entre la Bretagne et la Normandie, près d'Avranches.

On peut demander également de retrouver une phrase exacte dans un texte, parmi des variantes proches.

Voici un exercice a portée plus longue, qui engage déjà la représentation du récit. La mémoire s'appliquant aux idées ou événements principaux d'un texte est intimement liée à la compréhension **générale**. On évoquera cet aspect plus bas.

Après travail collectif sur le texte, relis le plusieurs fois

Le jeune Antoine a été renversé par une BMW alors qu'il sortait de l'école. On l'a transporté à la clinique toute proche. Ses parents très inquiets sont restés avec lui toute la journée. Heureusement, le soir il a repris connaissance. Les médecins disent qu'il n'y a rien à craindre.

Reconstitue

Antoine

BMW alors qu'

l'école.

clinique

.

parents

restés

.Heureusement,

il a

.Les médecins

CE2

Lis attentivement les mots de la maison.

*Regarde bien dans quelle pièce ils se trouvent
car il faudra t'en souvenir.*

Le grenier n° 1

Une malle
Un fantôme
Un cheval de bois

La salle de bain n° 2

- Un lavabo
- Un poisson rouge
- Un miroir
- Un ficus
- Une lampe

La chambre n° 3

- Un lit
- Un tapis de laine
- Un ours
- Un livre
- Un pyjama

Le salon, la salle à manger n° 4

- Une table
- Un chat
- Une télévision
- Un tableau
- Un vase

La cuisine n° 5

- Une casserole
- Un réfrigérateur
- Un chien
- Une chaise
- Un placard

Note le numéro de la pièce dans laquelle se trouve chaque mot de la liste suivante. Tu peux t'aider de ce schéma mais tu ne dois pas revenir à la maison de départ.

Exemple : un lavabo est dans la salle de bain donc tu notes n°2. Un lavabo n°__

Le grenier n° 1		
La salle de bain n° 2	La chambre n° 3	
Le salon, la salle à manger n° 4	La cuisine n° 5	
Un ours n°__	Une malle n°__	Une casserole n°__
Un fantôme n°__	Un livre n°__	Un réfrigérateur n°__
Un chat n°__	Un miroir n°__	Un tapis de laine n°__
Un ficus n°__	Un tableau n°__	Un poisson rouge n°__

Pour exercer sa mémoire (au delà du seul objectif d'apprentissage de la lecture)

1. Mémoire visuelle

Voici un exemple d'exercice pour entraîner la mémoire visuelle mais l'image proposée ici peut être remplacée par n'importe quelle photo ou illustration de votre choix
Faire observer le tableau ci-dessous pendant 2 minutes¹.



Les élèves n'ayant plus l'image sous les yeux, leur demander de répondre aux questions ci-après :

- Combien de chiens y a-t-il ?
- Combien de chiens à oreilles droites avez-vous vu ?
- Combien d'hommes assis avez-vous observé ?
- Combien d'hommes agenouillés ?
- Combien de chiens n'ont pas de médaille ?
- Avez-vous pu compter le nombre d'arbres ?
- À votre avis, que représente ce tableau ?
- Pourriez-vous situer la scène dans le temps ? (quel siècle ?)

¹ Le livre de la chasse de Gaston Phébus – XIV^{me} siècle – Paris, Bibliothèque Nationale de France

- Corrigé :
- 8 chiens
- 1 chien
- 3 hommes assis
- 4 hommes agenouillés
- 5 chiens n'ont pas de médaille
- 4 arbres
- On peut penser à des chasseurs qui soignent leurs chiens
- 14^{me} siècle (par les costumes)

2. Mémoire visuelle et/ ou mémoire auditive, et/ ou kinesthésique

- Distribuer aux élèves le document suivant
- Leur demander de mettre une croix dans la colonne correspondant à leur perception immédiate en fonction de la situation évoquée

Situation	Évoque un son	Évoque une image	Évoque une émotion
Vous vous promenez dans la forêt			
Vous entrez dans un magasin de jouets			
Vous faites les courses au marché			
Vous déjeunez au réfectoire du lycée			
Vous assistez à une cérémonie religieuse			
Vous faites une promenade en mer			
Vous visitez un zoo			
Vous achetez un sac en cuir dans une maroquinerie			
Vous rendez visite à un ami hospitalisé			
Vous patientez dans un embouteillage			
Vous allez au cirque			
Vous attendez un ami dans aéroport			

Exploitation

On fera constater que les mêmes informations parviennent aux élèves sur des modes de représentation différents (exemple du marché) :

- certains voient les marchandises, les gens...
- d'autres entendent les différents bruits du marché
- d'autres sont plus sensibles aux odeurs, par exemple des fruits, des légumes...

Cette différenciation est importante car dans une situation de prise de notes chacun retiendra les informations en fonction de sa perception.

3. Mémoire visuelle, et/ou auditive, et/ou kinesthésique/olfactive

Le professeur sollicite 4 élèves pour la situation suivante :

Trois personnes (A, B, et C) sont réunies amicalement dans un salon ; elles discutent lorsqu'une quatrième personne arrive, annonçant qu'elle va au supermarché faire des courses. Immédiatement, les trois autres lui demandent, à tour de rôle, de leur acheter certains articles.

Déroulement du jeu :

- Trois élèves vont jouer les rôles de A, B et C et le quatrième le rôle de D.
- Remettre à A, B, et C la liste des articles dont ils vont demander l'achat.
- Remettre à D trois feuilles de papier et un crayon.
- A, B et C énumèrent leur liste, à tour de rôle à **D qui, à ce moment-là, ne doit rien noter, il doit tout mémoriser.**
- Ensuite, D va écrire sur les feuilles de papier remises les articles demandés : une feuille correspond à chaque demandeur et il remet les courses à chacun d'entre eux.

Listes des courses

A	2 kg d'oranges 4 yaourts à la fraise 250 g de beurre salé 2 beefsteaks	C	1 bloc de papier à lettre 1 bouteille de Porto rouge 1 carte d'anniversaire musicale 1 tube de colle à bois 3 cassette vidéo vierges 180 minutes
B	1 lait démaquillant 1 paquet de mouchoirs en papier 1 litre d'eau de javel 1 litre de lait entier 1 flacon de dissolvant		

Exploitation

Cet exercice est destiné à entraîner l'esprit à la mémorisation d'informations, par les procédés visuels, auditifs ou kinesthésiques. L'élève chargé de faire les courses pourra faire part aux autres du procédé de mémorisation qu'il a utilisé, en fonction de sa propre perception des articles demandés.

Autre suggestion d'exercice :

On peut enregistrer une émission culinaire simple et courte ; la projeter aux élèves et leur demander de ne rien noter, de mémoriser la recette. Ensuite, ils devront écrire de façon claire et structurée cette recette.

4. Autre type d'exercice : mémorisation de séries de mots

Faire lire aux élèves, série par série les mots suivants et leur demander ensuite de les restituer par écrit :

- **Mots disposés en colonnes**

Série 1

Arbitre
Chronomètre
Palme
Arrivée

Course
Poteau
Basket
Cravache

Ski
But
Justaucorps
Vainqueur

Chaussure
Marteau
Vélo
Marche

Série 2

Analyser	Fabriquer	Lire	Questionner
Bénéficiaire	Généraliser	Mémoriser	Rédiger
Composer	Hierarchiser	Noter	Saisir
Distribuer	Identifier	Oblitérer	Téléphoner
Enoncer	Juger	Planifier	Utiliser

Série 3

Fleur	Arbre	Chanter
Miel	Grimper	Chemin
Papillon	Pomme	Essouffler
Sentir	Croquer	Pluie
Voler	Cueillir	Promener

Exploitation

Après restitution des mots, demander aux élèves de :

- *compter le nombre de mots exacts retenus ;*
- *leur demander le moyen de mémorisation utilisé par chacun ;*
- *En cas de difficulté, le professeur peut aider les élèves en leur proposant des méthodes pour mémoriser efficacement et rapidement mais c'est à chaque individu de s'approprier la méthode qui lui conviendra le mieux.*

Par exemple: faire observer le lien thématique existant entre les mots (série1) ou thématique et alphabétique (série 2) ou pour l'exercice 3 créer une phrase liant les mots : Grimper sur l'arbre pour cueillir et croquer la pomme.

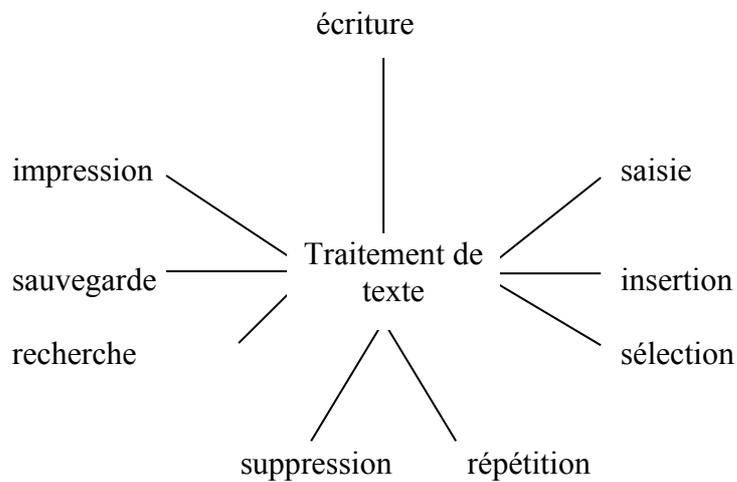
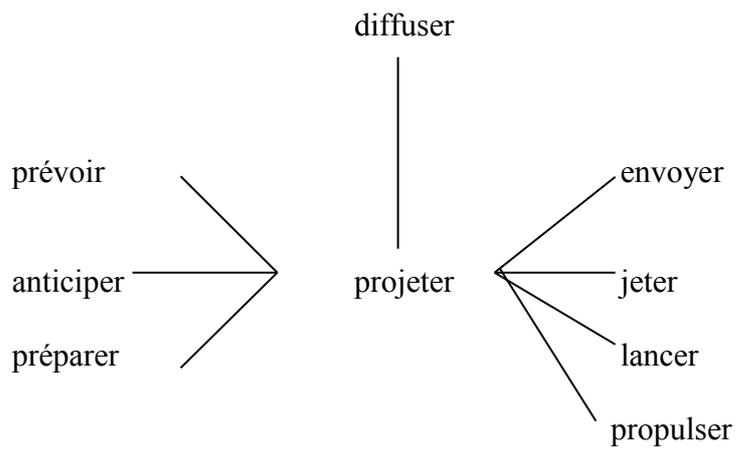
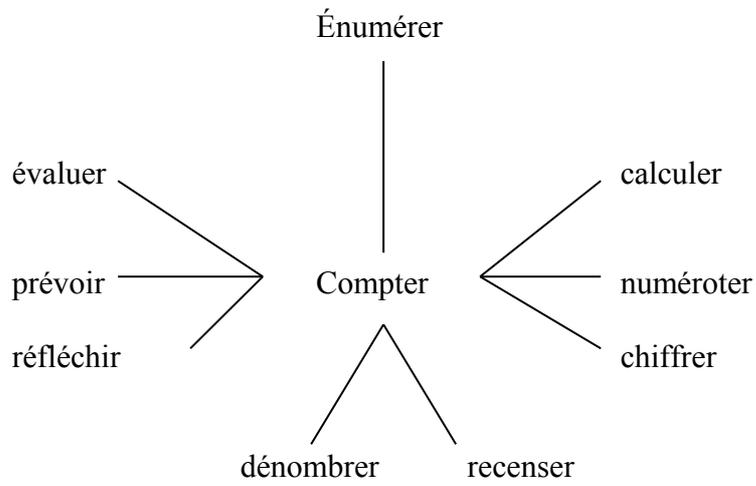
Exploitation de l'exercice suivant :

Après restitution des mots, demander aux élèves de :

- *compter le nombre de mots exacts retenus,*

préciser le moyen de mémorisation utilisé (reconnaissance d'un thème et/ ou observation visuelle : présentation schématique sous forme d'étoile)

- **Mots disposés en étoile**



On peut proposer à un enfant un tableau de 30 mots qu'il aura 3 minutes pour mémoriser (le jeu original propose deux minutes seulement). Ensuite, on lui cache le tableau et il doit réécrire un maximum de mots en 3 minutes.

Pour rendre l'exercice possible et intéressant, il faut veiller à ce que tous les mots proposés aient le même nombre de lettres. On peut aussi placer des mots qui sont liés par le sens (dans l'exemple ci-dessous : lion, lynx, daim) ou par le son (dans l'exemple ci-dessous : ocre et ogre) pour faciliter la mémorisation. Enfin, on peut essayer d'équilibrer le nombre de mots considérés comme faciles à écrire (ex : lion) et ceux dont l'orthographe est moins évidente (ex : trop).

Au moment d'estimer son score, on se compte un point pour chaque mot retrouvé **et orthographié correctement**.

Voici un exemple :

lion	déjà	mois	ocre	nain	zozo
dard	plan	euro	jonc	buée	toit
char	ogre	prix	rire	juin	site
zéro	luxe	trop	orme	lynx	solo
daim	tube	golf	cave	coup	coût

Pour approfondir le lien entre mémoire et apprentissages scolaires et actualiser ses connaissances, ainsi qu'éviter les idées communément diffusées, se reporter au chapitre 2 de "Psychologie cognitive de l'éducation" de Lieury Alain et De la Haye Fanny, aux éditions Dunod, 2004

Ce tableau récapitulatif inclut des renvois sur trois logiciels exercices.

	Activités ritualisées	Supports pour travail en groupe de besoin ; remédiation	Logiciels ; exercices
MOTS			
Lecture rapide		Cartes éclair	RESS01 cache-cache ; mots cachés ; RESS02 mots éclairs ; RESS03 photographe
Reconnaissance de mots	Jeu de Kim	Memory Batterie d'étiquettes de mots	RESS02 memory mots RESS02 memory images RESS03 mémoriser une série
Activités lexicales de catégorisation	Activités de classement, tri ; Sur champ lexical Sur l'étymologie, famille de mots		RESS01 mémonyme Mot intrus
PHRASES; TEXTES COURTS			
Mémorisation	Poésie, chants à apprendre		
Mémorisation à court terme	Reconstitution de textes		RESS01 générique ; phrase exacte ; texte exact ; mots manquants ; la bonne liste
	Auto dictée		RESS03 Textes à trous
Lecture rapide de phrases courtes			RESS03 Poursuite
Recherche rapide de mots dans un texte ou dans une liste			RESS03 Trouve – moi RESS03 L'absent

TEXTES LONGS

Mémoire à long terme	Activités sur le conte Contes en randonnée		RESS01 les bons personnages
	Activités théâtrales, mise en voix de dialogues		RESS03 (tous les exercices de mémorisation, en choisissant les textes de niveau CM2)

Pour les accros, un site intéressant pour travailler sa propre mémoire....

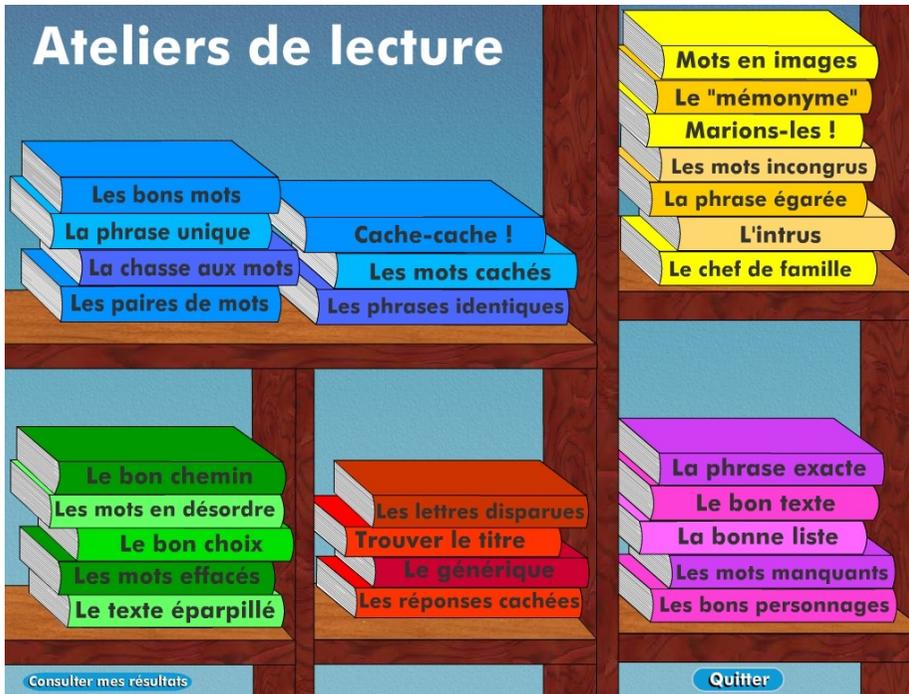
<http://soutien-perso.ovh.org/bienlire/memorise/>

Descriptif des ressources de type logiciel exerciceur

RESS01

([retour](#) début du document)

Ateliers de lecture (S'entraîner à la lecture). CRDP de l'Académie de Grenoble. CD-Rom. Sept 2007. prix : 39€.



Comprendre les exercices

Les vingt-huit exercices se répartissent dans cinq groupes.
Chaque groupe propose de quatre à sept activités.
Chaque activité comporte dix exercices classés par niveau du plus facile au plus difficile.
Dans la bibliothèque où l'élève choisit une activité, ces groupes sont représentés par la couleur des livres.

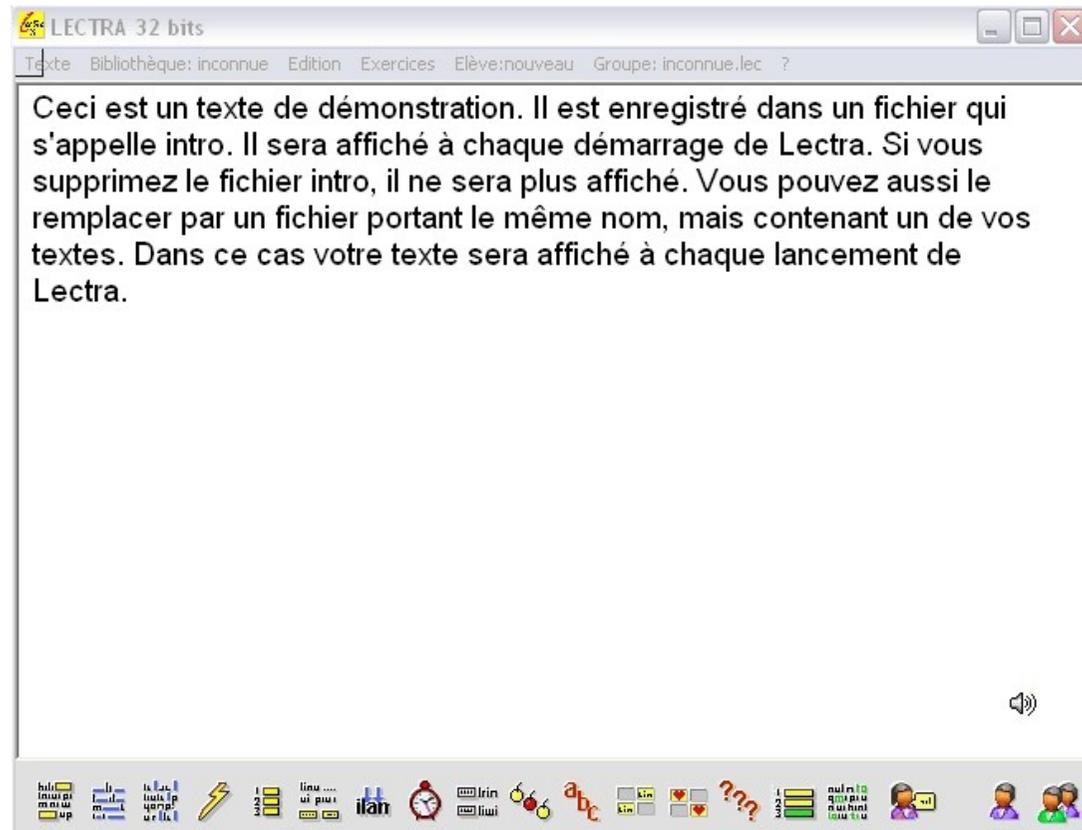
Visualiser Livres bleus	Habilité visuelle, mémoire visuelle			
	La chasse aux mots Les paires de mots	Les mots cachés Les bons mots	Les phrases identiques Cache-cache !	La phrase unique
Reconnaître Livres jaunes, oranges	lecture et vocabulaire			
	Le "ménonyme" L'intrus	Les mots incongrus Marions-les !	La phrase égarée Le chef de famille	Mots en images
Anticiper Livres verts	Comprendre et anticiper			
	Le bon chemin Les mots en désordre	Les mots effacés Le texte éparpillé	Le bon choix	
Mémoriser Livres violets, roses	Comprendre et mémoriser			
	La phrase exacte La bonne liste	Le bon texte Les mots manquants	Les bons personnages	
Interpréter Livres rouges	Comprendre, rechercher et interpréter			
	Trouver le titre Les réponses cachées	Le générique Les lettres disparues		

[Imprimer](#) [RETOUR](#)

RESS02

([retour](#) début du document)

LECTRA (32 bits) www.lectramini.com (période essai 30 jours) 39,63€



RESS03
ABALECT
Gratuit. Téléchargeable

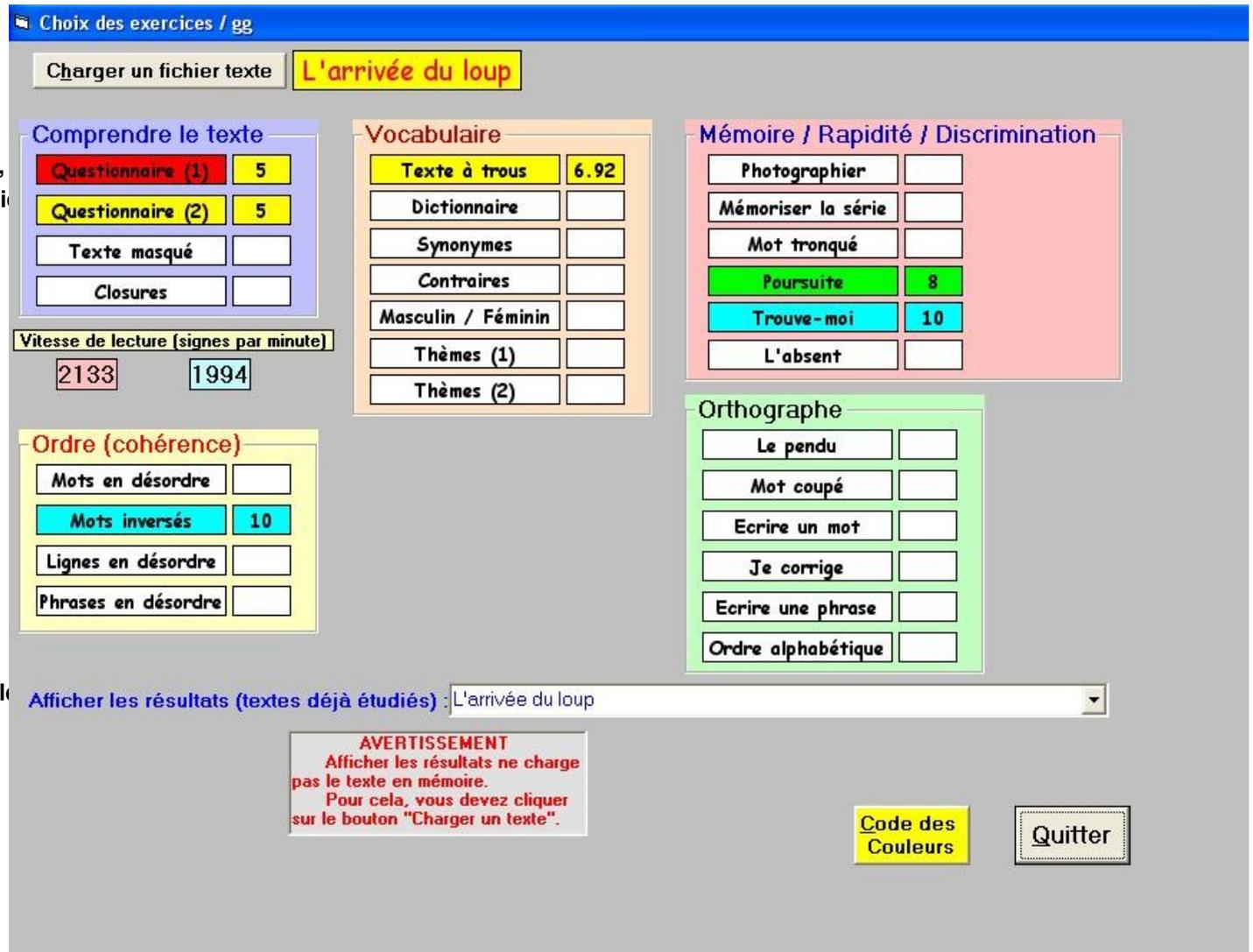
● **Informations** : site de l'auteur [Philippe Chevé](#)

 **AbaLect** : 04/2004 - 5,89 Mo - Win9x/Me/2000/XP.

 Ce Logiciel de lecture peut être utilisé aux cycles 2 et 3 (du CP jusqu'au CM2), en 6° et 5°, ainsi que dans les classes spécialisées. Logiciel ouvert permettant d'entrer ses propres textes toutefois une banque de textes est également disponible sur le site de l'auteur. Nombreux exercices : compréhension (questionnaires, texte masqué, closure), mémoire, rapidité, discrimination, vocabulaire (texte à trous, dictionnaire, contraire, synonyme...), orthographe (pendu, mot coupé...), cohérence (mot en désordre, mot inversé...). Gestion des résultats à l'écran.

Autrefois payant, ce logiciel est maintenant gratuit mais il faut faire valider une clé après 1 mois d'utilisation environ pour continuer à l'utiliser. Pour faire valider cette clé, ne suivez pas la procédure indiquée dans le logiciel (celle-ci est obsolète), il faut maintenant copier le code donné et envoyer un courrier à l'auteur (voir son adresse et les modalités sur le site) qui vous enverra en retour un code d'enregistrement uniquement valable pour le programme installé sur votre ordinateur. Installation et désinstallation prévues. (la capture d'écran est inférieure à la taille réelle).

([retour](#) début du document)



Choix des exercices / gg

Charger un fichier texte L'arrivée du loup

Comprendre le texte

Questionnaire (1)	5
Questionnaire (2)	5
Texte masqué	
Closures	

Vitesse de lecture (signes par minute)

2133 1994

Ordre (cohérence)

Mots en désordre	
Mots inversés	10
Lignes en désordre	
Phrases en désordre	

Vocabulaire

Texte à trous	6.92
Dictionnaire	
Synonymes	
Contraires	
Masculin / Féminin	
Thèmes (1)	
Thèmes (2)	

Mémoire / Rapidité / Discrimination

Photographier	
Mémoriser la série	
Mot tronqué	
Poursuite	8
Trouve-moi	10
L'absent	

Orthographe

Le pendu	
Mot coupé	
Ecrire un mot	
Je corrige	
Ecrire une phrase	
Ordre alphabétique	

Afficher les résultats (textes déjà étudiés) : L'arrivée du loup

AVERTISSEMENT
Afficher les résultats ne charge pas le texte en mémoire.
Pour cela, vous devez cliquer sur le bouton "Charger un texte".

Code des Couleurs Quitter