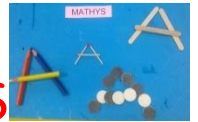


# Activités concernant l'apprentissage des lettres et la phonologie en Grande Section de Maternelle



## APPRENTISSAGES DES LETTRES



Nous étudions les lettres dans un ordre précis par période.

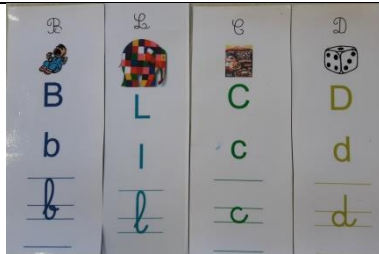
Il y a des variantes selon l'avancement des élèves et les années.

A E I O U S(R) T L R M P C G N D F H J V B Y K Q W X Z

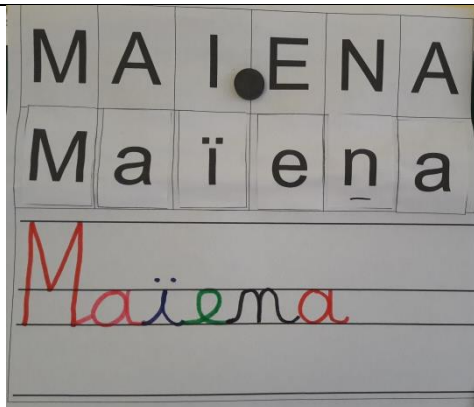
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ	ι	κ	λ	μ	ν	ξ	ο	π	ρ	σ	τ	υ	φ	χ	ψ	ω	ϑ	ζ
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Outil indispensable : l'alphabet

- présent en grand à plusieurs endroits dans la classe,
- en petit à disposition des enfants,
- à la maison également (via le blog).

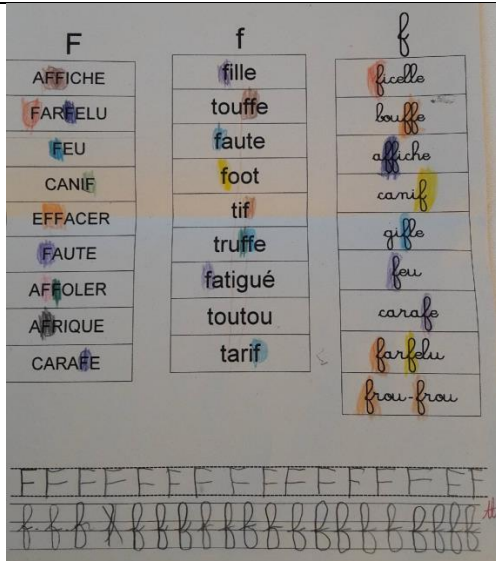


Chaque lettre est associée à une image pour aider à mieux la mémoriser.

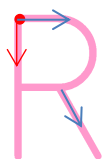
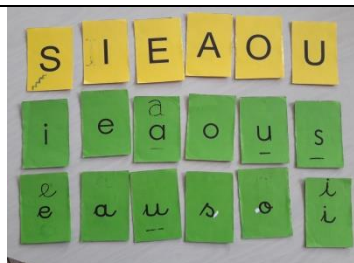


S'approprier l'outil « alphabet » et prendre conscience des différentes graphies d'une même lettre : Nous reprenons un par un les prénoms écrits en capitales (qu'ils connaissent bien en MS) et nous cherchons ensemble les 2 autres façons de les écrire en s'aidant de l'alphabet.

Après avoir passé tous les prénoms, ils maîtrisent la recherche de lettres avec l'outil « alphabet ».



- Présenter la lettre et son image référence.
- Trouver sa place dans l'alphabet.
- Regarder à quelles autres lettres elle peut ressembler dans ses différentes écritures.
- Regarder qui possède cette lettre dans son prénom, et si elle est en majuscule ou en petite lettre (tri des mots en 2 colonnes)
- Regarder si elle est présente dans les mots appris.
- Tracer sur l'ardoise magique ou le cahier de brouillon la lettre capitale dans le sens du tracé.
- Sur feuille (ou ardoise magique), retrouver cette lettre parmi d'autres lettres dans ses 3 différentes écritures.
- Sur feuille (ou ardoise magique), retrouver cette lettre parmi des mots toujours avec les 3 graphies.
- Tracé guidé de la lettre capitale sur feuille, tracé délimité dans une case puis entre deux lignes.
- Tracé de la lettre cursive sur l'ardoise magique ou le cahier de brouillon.



Au fur et à mesure de l'apprentissage des lettres, la collection s'agrandit.

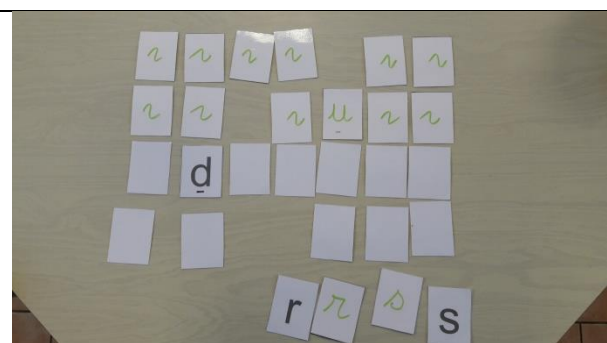
**Lecture très régulièrement des lettres.**

**Dictée de lettres régulièrement** : lors d'une dictée de lettres, on l'écrit en capitales et en cursives (jamais en script, graphie réservée aux livres, par contre elle doit être bien sûr reconnue en script aussi).

On trie les différentes graphies.

On cache une partie d'une lettre (le haut, le bas la partie droite, gauche) et il faut la retrouver.

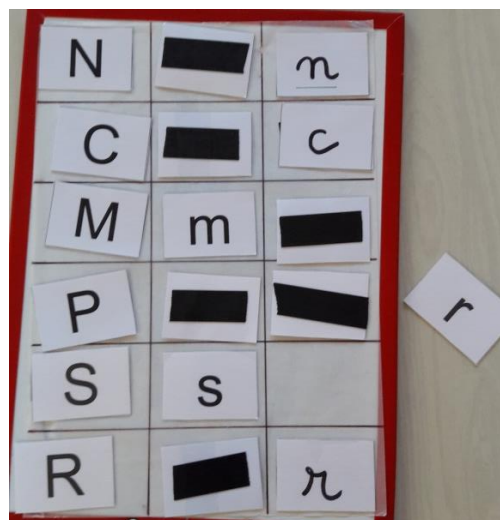
On dicte sa façon de l'écrire et il faut la deviner. (une barre qui descend, on revient en haut et on trace un petit ventre et une jambe qui danse...c'est le R)...



**Memory des lettres**

Associer les deux graphies d'une même lettre : les 2 minuscules

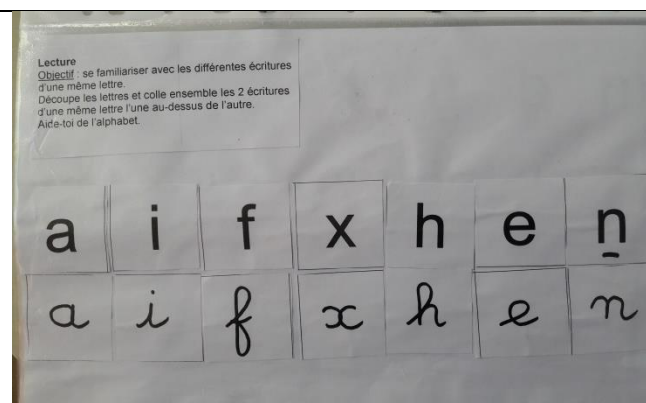
ou la capitale et la lettre en script  
ou la capitale et la cursive.



**Réussite des lettres** (jeu individuel ou à plusieurs)

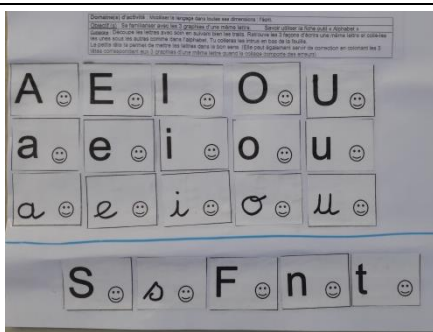
Tableau à 3 colonnes (scriptes, cursives, capitales), cartes lettres retournées sauf la colonne des capitales par exemple, on tire une première carte au hasard, trouver sa place, prendre la carte retournée qui s'y trouve, poser la première et ainsi de suite jusqu'à avoir retourné toutes les cartes pour réussir sa réussite.

En activité ritualisée avec l'atsem.



**Réussite des lettres** (en collage)

niveau 1 : Associer les 2 graphies des lettres proposées en les collant les unes sous les autres comme dans l'alphabet. (les lettres proposées n'ont pas forcément été étudiées, l'outil « alphabet » est toujours là, le but est de familiariser l'élève aux différentes graphies et associations des lettres)



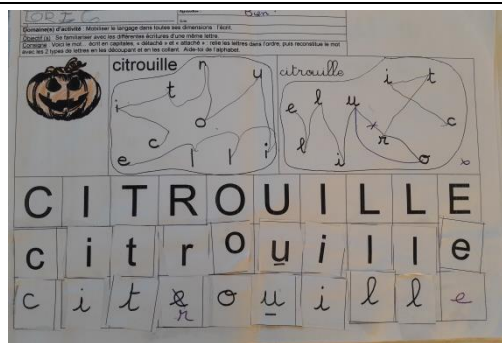
## Réussite des lettres (en collage)

niveau 2 : Associer les 3 graphies des lettres proposées en les collant les unes sous les autres comme dans l'alphabet, avec des intrus (placés en bas de page). Les smileys permettent une correction si nécessaire en les coloriant



Scander un mot en lettre en repassant chaque lettre d'une couleur différente. « Une lettre une couleur » : scander un mot en lettres cursives à l'écrit afin de prendre conscience de chaque lettre : leur tracé, le début, la fin, leur enchaînement.

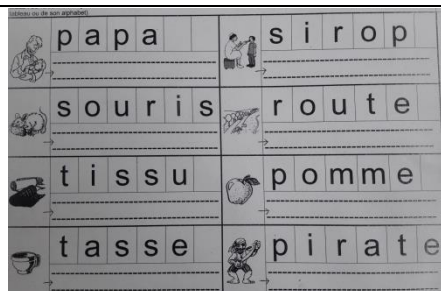
Avec des mots des albums, des mots reconnus, les titres des livres lus...



Reconstituer un mot lettre à lettre avec un modèle (3 graphies).

- en reliant les lettres (différentes graphies)
- en les collant pour associer les différentes graphies d'une même lettre.

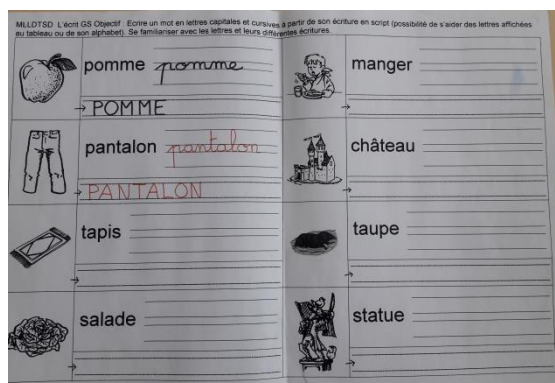
(en début d'année, on le fait avec les prénoms, cela permet de travailler l'ordre des lettres dans un mot, leurs enchaînements, leurs associations...)



Ecrire en lettres capitales à partir d'un modèle en script en utilisant son alphabet.



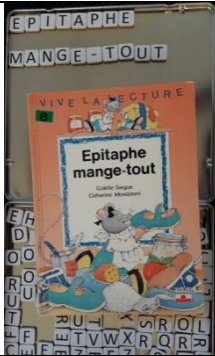
Scrabble junior : chacun tire une lettre à tour de rôle, la nomme, la place, on gagne un pion si on termine un mot. (activité accompagnée avec l'atsem)



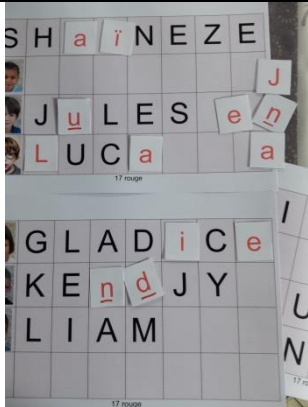
Ecrire en lettres cursives et en lettres capitales à partir d'un modèle en script en utilisant son alphabet.



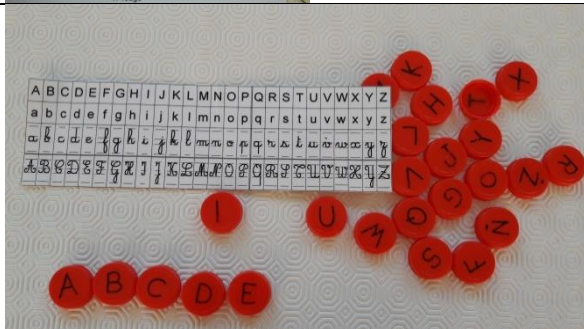
Reconstituer le titre d'un livre avec les lettres capitales aimantées : modèle en capitales.  
 Les mots doivent être bien séparés.  
 Pour les plus rapides, recopier ce titre entre deux lignes.



Reconstituer le titre d'un livre avec les lettres capitales aimantées : modèle en script.  
 Pour les plus rapides, recopier ce titre en lettres cursives sur les 4 lignes.



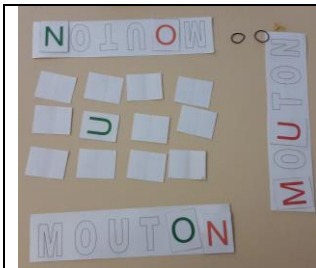
Loto des prénoms :  
 - soit à son rythme chacun reconstitue sa planche en posant les lettres en script par-dessus les capitales,  
 - soit comme le jeu du loto, chacun tire une lettre, la pose ou non...



Reconstitution de l'alphabet avec les bouchons-lettres :  
 - en capitales  
 - en script  
 - en cursives



Associer deux graphies d'une même lettre avec les épingles  
 - capitales et scriptes  
 - capitales et cursives



### Loto des lettres :

Associer capitales capitales.

Associer scriptes et capitales.

Associer capitales cursives.

Avec des cartes lettres à poser sur la planche ou bien des dés où figurent les lettres capitales alors que sur les planches elles sont en scriptes ou cursives, on pose alors des pions sur la planche.

Fiche 1 son[a]

	BANANE		RADIS
	ANANAS		AVION
	CADENAS		TASSE
	CARTABLE		SALADE
	ARBRE		

Si j'ai fini avant mes camarades, j'écris les mots en lettres cursives.

	banana		radis
	ananas		avion
	cadenas		tasse
	cartable		salade
	arbre		

Complète la grille.

	C	A	R	T	A	B	L	E
A	V	I	O	N				
C	A	D	E	N	A	S		
	R	A	D	I	S			
	A	R	B	R	E			

Mots croisés : recopier des mots en capitales, à partir d'un modèle lui-même en capitales, dans une grille de mots croisés (2 sens de lecture), puis réécrire ces mots en cursives sur les lignes. A partir de la fiche 4, le modèle n'est plus en capitales mais en lettres scriptes, il y a alors les 3 graphies sur la fiche.



En début d'année avec les lettres capitales.

Dictée faites par un élève à ses camarades : des mots par thème (couleurs, jours de la semaine, jouets, météo, ...) et par difficultés (selon l'avancement de l'étude des lettres)

Un enfant dicte un mot à ses camarades. Ils l'écrivent sur l'ardoise ou le cahier de brouillon ou les 4 lignes.

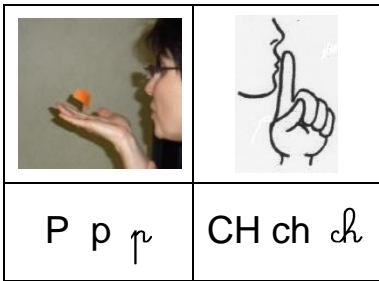
Sens de lecture, tracé des lettres, enchaînement des lettres, écoute, concentration, jeu de rôle...

Dictée de mots par les élèves eux-mêmes :

- série rouge avec les lettres : a e i o u s t
- série bleue claire avec les lettres : a e i o u s t l m r p c
- série verte avec les lettres : a e i o u s t l m r p c
- série violette avec les lettres : a e i o u s t l m r p c
- série marron avec les lettres : a e i o u s t l m r p c
- série bleue foncée : a e i o u s t l m r p c

	sauter
	tête
	assis

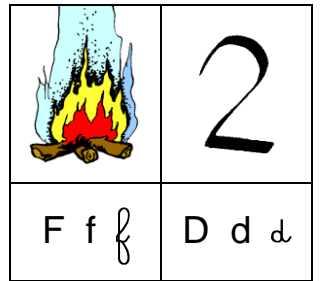
Ici, série rouge, mots construits avec les lettres a, e, i, o, u, s, t.



P p p

CH ch ch

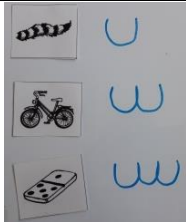
# CONSCIENCE PHONOLOGIQUE




F f f

D d d

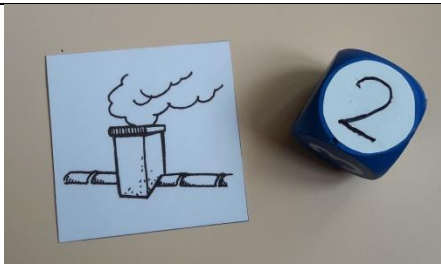
A la découverte des sons. Programmation (prévisions)  
 [a e i o u] septembre octobre novembre  
 [r s l p ch] décembre janvier février  
 [m j d n f] + [ou] mars avril  
 [t v b z é] mai juin



Scander un mot en syllabes en faisant le « robot ».  
 ... puis coder ce dénombrement ainsi :

 un mot de 3 syllabes

A l'oral, s'amuser à inverser les 2 syllabes d'un mot.  
 Ex : ro-bot → bot-ro



dire « mi » car c'est la 2<sup>ème</sup> syllabe  
 du mot « cheminée »

A l'oral : avec des images-mots de 2 ou 3 syllabes.  
 Tirer une carte, lancer le dé, s'il tombe sur 1, dire  
 seulement la 1<sup>e</sup> syll, s'il tombe sur 2, dire seulement la 2<sup>e</sup>,  
 sur le 3, la 3<sup>e</sup>.  
 Pour les mots de 2 syllabes on joue avec une pièce : 1  
 inscrit d'un côté, 2 de l'autre.  
 On gagne la carte si on a bien répondu, sinon elle est remise sous  
 le paquet, et on compte les cartes gagnées à la fin.

On commence par bien travailler les sons voyelles

Discrimination auditive des sons voyelles en début de mot en triant des images.  
 (idem en travail individuel)

Discrimination des sons voyelles parmi d'autres sons.

« A la pêche aux [a] » par exemple

énoncer des sons (et non le nom de la lettre): [a] [p] [l] [a] [i] ...

et faire noter: a x x a x ...

Discrimination de ces sons voyelles parmi des syllabes.


« A la pêche aux [a] »

énoncer des syllabes : [ri], [ta], [la], [fo], [sa] ..






et faire noter x a a x a ..



Localisation des sons voyelles dans un mot après avoir codé le nombre de syllabes. On peut faire « chanter » le mot pour mieux entendre les voyelles : doooo miiii noooo

EX : domino 

Une fois les sons voyelles acquis, nous passons aux sons consonnes.

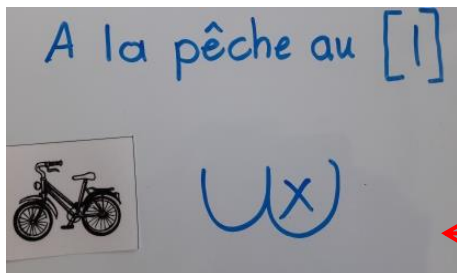
				
S s s	R r r	L l l	CH ch ch	P p p

On associe les sons aux lettres en s'aidant des cartes-sons : **chaque son est associé à un geste, une image** dont l'enfant a besoin au début, puis il s'en détache et ne garde que la lettre. .../...

.../...  
Découverte des syllabes écrites par famille : à chaque son découvert, on sort les syllabes

**sa se si so su**

- on trouve des mots qui commencent par...
- on les lit
- on les écrit



A la pêche au [y]

- On retourne à la pêche aux sons...
- en début de mots
  - parmi d'autres sons
  - parmi des syllabes
  - dans un mot en codant



Après avoir bien travaillé une nouvelle famille de son, on la mélange avec les autres familles déjà travaillées :

sa ri ru so ra se ro si su re

- on les lit
- on les retient
- on donne un mot et on montre la syllabe d'attaque ou finale
- on tire une syllabe, il faut trouver un mot qui commence par cette syllabe
- on commence à composer des mots simples
- ...

# Tri d'images d'après le son d'attaque.



Certains peuvent avoir besoin de l'image correspondant au son.

La fiche de tri comporte 2 côtés :

image du son et lettre d'un côté

et

seulement la lettre de l'autre.

le chat	Marie	joue
le rat	Lili	le loup
la poule	Julie	la roue
le loup	Lola	le pou
la rue	Lilou	le chou
le lit	Paris	le chou
papa	la jupe	mou
papi	le lit	la nounou
mamie	la mare	sous
la salade	riche	sur
malade	rapide	la mouche
puni	la lune	la soupe
puma	le matelas	la douche
roule	la souris	la louche
la loupe	le domino	la mousse
la pipe	le judo	la ruche
fume	la farine	sale
ramasse	la pile	rire
joue	la niche	salut
le sirop	la rame	le repas
le radis	la nappe	le lasso

Le chat joue avec le rat.	La poule va dans la mare.
Le chat va sur le lit.	Lola a vu la lune.
Le rat joue sous le lit.	Maman a mis la soupe sur la nappe.
Papa ramasse la salade.	La poule se douche dans la mare.
La poule joue sur le dos du lama.	Le chat a un pou.
Le loup louché.	Julie va à Paris.
Papi fume la pipe.	Le rat roule dans sa roue.
Marie a vu la vache dans la niche.	
Lili roule sur le lit.	
La souris passe dans la rue	

On compose rapidement des mots avec les syllabes connues :  
 papa, puma, salade, malade, papi, mamie, rue, chat, rat, Lili, Marie, pirate, loto, ramasse ...

On compose des phases parfois rigolotes.


Date: \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_ 6. \_\_\_\_\_

7. \_\_\_\_\_ 8. \_\_\_\_\_

9. \_\_\_\_\_ 10. \_\_\_\_\_

11. \_\_\_\_\_ 12. \_\_\_\_\_

Travail individuel : une série de 12 « mots-images » numérotées de 1 à 12 l'élève doit écrire la première syllabe des mots à côté des chiffres correspondants aux images. Une correction est faite.

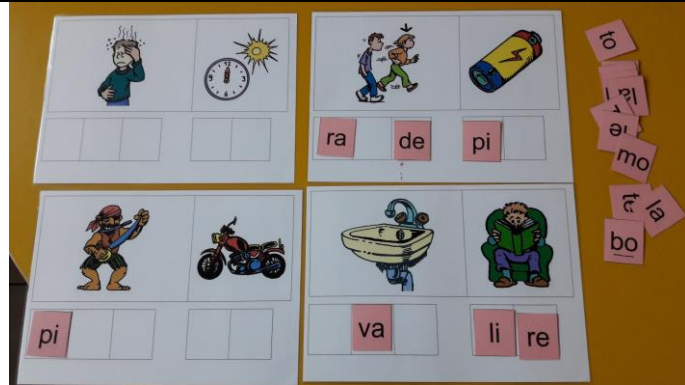
CHAUSSETTE	BALLON
VELO	CHOU

Loto des rimes. Le mot repère (de la rime) est en image sur chaque planche. A tour de rôle, chacun tire une « carte image » et la pose sur sa planche si elle rime avec son mot repère, sinon il la repose face cachée...





**Loto des syllabes** (même syllabe d'attaque).  
8 mots par planche.  
Il faut retrouver des cartes dont les mots commencent par la même syllabe que les mots de la planche. (Ils ont appris à bien isoler cette première syllabe en discrimination auditive !)



**Loto des syllabes** (mots à reconstituer).  
Jouer individuellement : un enfant reconstitue ses 4 planches de mots à son rythme.

Jouer à plusieurs comme un loto.  
(4 joueurs, chacun une planche)



t a r



m r u



l é v o

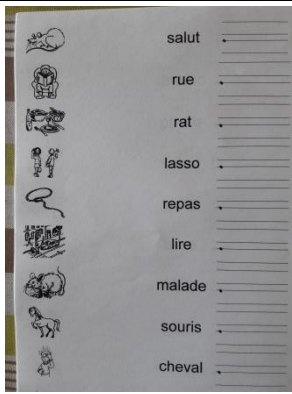


c h a v e

**Dictées muettes** : l'enfant dispose d'une feuille avec 8 dessins. Sous chaque dessin il y a les lettres mélangées du mot représenté. L'élève doit écrire le mot en cursives sur son cahier en remettant les lettres dans le bon ordre, s'il reste des lettres, on les met à la fin du mot (lettres muettes).



TDE et conscience phonologique.  
Ici les sons voyelles à repérer dans des mots de 2 syllabes.

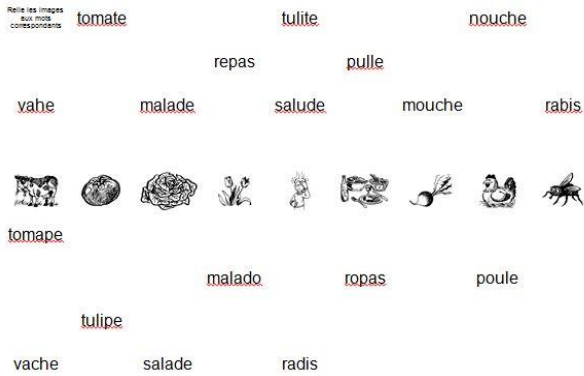


### Décodage de mots constitués de syllabes étudiées.

Associer, en les reliant, 9 mots à leur image en les décodant.

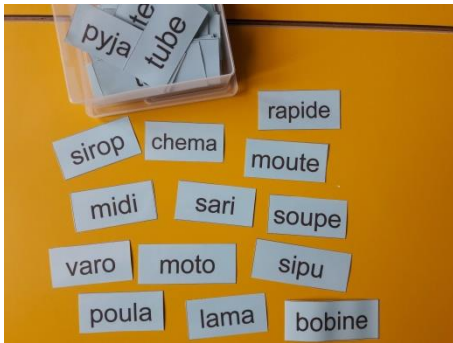
Colorier chaque syllabe d'une couleur différente. Ne pas colorier les lettres muettes

Ecrire ces mots en lettres cursives.



### Décodage de mots constitués de syllabes étudiées. (avec intrus)

Associer, en les reliant, 9 mots à leur image en les décodant mais avec la présence d'intrus très ressemblants aux vrais mots. (vache vahe)



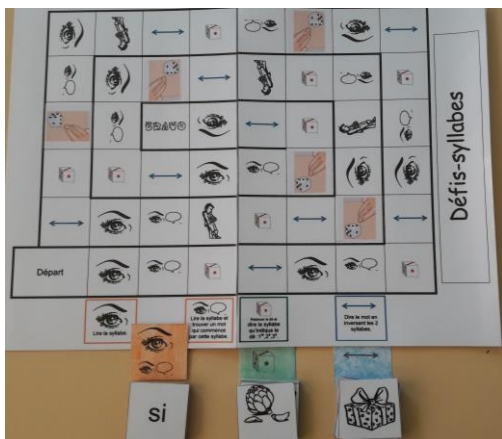
### Sens-Non sens

Cartes avec des mots et des logatomes. On tire, on décode et on précise si le mot existe ou non. Si on a raison, on gagne la carte sinon on la remet sous le paquet.

mo			bou
no			lou
lo			pou
dou			da
pou			pa
bou			ba
na			fi
ra			lu
ma			di
lu			lé
ru			lo
de			va
la			fe
si			te
ma			che



La pêche aux syllabes : un mot en image, 3 syllabes proposées, il faut retrouver celle qui se trouve dans le mot et la marquer avec une petite épingle à linge. Auto correctif : en retournant la fiche enlever les épingles doivent se trouver sur les points orange. Si erreur, on enlève les épingles mal placées et on cherche à nouveau.



« Défis-syllabes » jeu reprenant diverses activités travaillées

- Lire une syllabe
- Lire une syllabe et trouver un mot qui commence par cette syllabe
- Inverser les 2 syllabes d'un mot à l'oral (mot de 2 syllabes)
- Dire une syllabe précise d'un mot de 3 syllabes en lançant un dé sur lequel figurent 1, 2, 3.

## Ateliers d'écriture

A partir de la 3<sup>e</sup> période, les enfants ont de bons outils pour commencer à écrire seul des mots (beaucoup de lettres acquises dans les 3 graphies, sons principaux travaillés...).

Ils sont en mesure d'entreprendre - de légènder des images, photos de vie de classe  
-d'écrire spontanément pour faire passer un message (Ce qu'ils aiment faire, ce qu'ils n'aiment pas, ce qu'ils voudraient faire, leur couleur préférée, parler d'un cadeau qu'ils ont eu, d'une émotion à un moment précis ...)

Tout cela sous forme de mots ou petites phrases

Ils utilisent pour cela les outils de la classe : l'alphabet, les cartes-sons, les étiquettes-mots (dont les mots outils), les titres de livres...

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Discri. Visuell	<p>Petits cartons : dessins, symboles, suites de lettres...</p> <p>Les 5 différences.</p> <p>Entoure comme le modèle : dessins, symboles, mots...</p>	<p>Petits cartons : dessins, symboles, suites de lettres...</p> <p>Entoure comme le modèle : dessins, symboles, mots...</p>	<p>Les 5 différences.</p> <p>Discrimination visuelle de mots.</p>	<p>Discrimination visuelle de mots.</p>	<p>Œil de lynx</p>
Apprentissage des lettres	<p>Etude des 3 graphies des lettres : A E I O U R S</p> <p>Associer les 2 graphies d'une m<sup>^</sup> lettre : a α ou A a ou A α</p> <p>Memory des lettres</p> <p>Réussite des lettres.</p> <p>Scander les mots en lettres en repassant chaque lettre d'une couleur différente.</p> <p>Loto des rimes</p> <p>Dictée de mots par un élève aux autres élèves (mots par thème), modèle en capitales, écriture en capitales.</p> <p>Recopier un titre de livre (modèle en capitales) avec les lettres aimantées. Apprendre à repérer l'espace entre les mots.</p>	<p>Etude des 3 graphies des lettres : T L P M C</p> <p>Reconstituer un mot (modèle) avec les 3 écritures (relier, coller).</p> <p>Memory des lettres</p> <p>Réussite des lettres.</p> <p>Scander les mots en lettres en repassant chaque lettre d'une couleur différente.</p> <p>Loto des rimes</p> <p>Dictée de mots par un élève aux autres élèves modèle en script, écriture en cursives.</p> <p>Recopier un titre de livre (modèle en capitales) avec les lettres aimantées. Apprendre à repérer l'espace entre les mots.</p>	<p>Etude des 3 graphies des lettres : N D F G H</p> <p>Reconstituer un mot (modèle) avec les 3 écritures (relier, coller).</p> <p>Memory des lettres</p> <p>Réussite des lettres.</p> <p>Scander les mots en lettres en repassant chaque lettre d'une couleur différente.</p> <p>Loto des prénoms. Loto des animaux.</p> <p>Dictée de mots par un élève aux autres élèves modèle en script, écriture en cursives.</p> <p>Transcrire un titre de livre (modèle en script) avec les lettres aimantées. Apprendre à repérer l'espace entre les mots.</p> <p>Mots croisés : modèle en script, remplir la grille en capitales.</p>	<p>Etude des 3 graphies des lettres : J V B Y</p> <p>Associer les 3 graphies d'une m<sup>^</sup> lettre avec intrus.</p> <p>Memory des lettres</p> <p>Réussite des lettres.</p> <p>Scander les mots en lettres en repassant chaque lettre d'une couleur différente.</p> <p>Reconstitution des l'alphabet avec les différentes graphies</p> <p>Dictées muettes : images + lettres(en script)mélangées, reconstituer le mot et l'écrire.</p> <p>Transcrire un titre de livre en écrivant sur les 4 lignes. (modèle en script, écriture en cursives).</p> <p>Recopier un mot en capitales et cursives.</p>	<p>Etude des 3 graphies des lettres : K Q W X Z</p> <p>Révisions</p> <p>Memory des lettres</p> <p>Réussite des lettres.</p> <p>Dictées muettes : images + lettres(en script)mélangées, reconstituer le mot et l'écrire.</p> <p>Transcrire un titre de livre en écrivant sur les 4 lignes. (modèle en script, écriture en cursives).</p> <p>Transcrire un mot (écrit en script) en capitales et en cursives.</p>

# Discrimination visuelle



ht th ht nt ht ht hf ht nf ht th  
ain oin nio ain oiu oin an ion oin oin oui  
[Diagrams of letters and shapes: vertical bars, squares, diamonds, circles]  
év vè év év év èλ év èv év vé év

[Diagrams showing combinations of shapes: square, circle, diamond, triangle, and letter 'h' in various orientations and colors]

	ne	un	eh	en
rue	une	eh	en	une
	un	en	ne	une
	en	ne	rue	un
	un	une	un	en
	en	eh	ne	eh
rue	ne	un	un	un

	nombre
ne	
en	
un	
une	

⑤ **jolie**  
jolei jolie jolie iolie joile golie  
jolie iolje tolie jolie jolie joli  
jalie jolie jelio jolie iolie jolie  
ojile jolei jolie jdlie jolie

---

⑥ **flaque**  
flaqe flaque tlaque flaque  
flaque euqalf fhaque flaque  
flague floque falque flaque  
flaueu flaque tlaque flaque

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Langage Vocabulaire Expression	Associer 2 images ayant une relation (exercice préparé en séance de langage en amont).	Associer 2 images ayant une relation (exercice préparé en séance de langage en amont).	Associer 2 images ayant une relation (exercice préparé en séance de langage en amont).	Associer plusieurs images ayant une relation (exercice préparé en séance de langage en amont).	Associer plusieurs images ayant une relation (exercice préparé en séance de langage en amont).
	Grandes images (poster)	Grandes images (poster)	Grandes images (poster)	Grandes images (poster)	Grandes images (poster)
	Images : faits et actions	Images : faits et actions	Images : faits et actions	Images : faits et actions	Images : faits et actions
	Histoires séquentielles : 3 images.	Histoires séquentielles : 4 images.	Histoires séquentielles : 8 images.	Histoires séquentielles : 8 images.	Histoires séquentielles : 8 images.
	Répéter une phrase de plus en plus longue.	Répéter une phrase de plus en plus longue.		Portrait : drôles de bobines.	
	Inventer une phrase en ajoutant un mot chacun.	Inventer une phrase en ajoutant un mot chacun.	Travail de l'intonation. Jeux théâtraux.	Travail de l'intonation. Jeux théâtraux.	Travail de l'intonation. Jeux théâtraux.
	Poésies	Poésies	Poésies	Mimes. Poésies	Poésies
	Ecouter et comprendre un récit, lecture d'histoires.	Ecouter et comprendre un récit, lecture d'histoires.	Ecouter et comprendre un récit, lecture d'histoires.	Ecouter et comprendre un récit, lecture d'histoires.	Ecouter et comprendre un récit, lecture d'histoires.
Divers	Atelier Logico	Atelier Logico	Atelier Logico	Atelier Logico	Atelier Logico

Période 1

Période 2

Période 3

Période 4

Période 5

Associer les sons aux lettres en s'aidant des cartes-sons : **chaque son est associé à un geste, une image** dont l'enfant a besoin au début, puis il s'en détache et ne garde que la lettre.

**[ a i o u e s r l p ch m ou j d n f t v b z é ]**

Découverte des syllabes écrites par famille : à chaque son découvert, on sort les syllabes **sa se si so su**

- on trouve des mots qui commencent par...
- on les lit
- on les écrit

Après avoir bien travaillé une nouvelle famille de son, on la mélange avec les autres familles déjà travaillées : sa ri ru so ra se

ro si su re

- on les lit
- on les retrié
- on donne un mot et on montre la syllabe d'attaque ou finale
- on tire une syllabe, il faut trouver un mot qui commence par cette syllabe ...

On compose rapidement des mots avec les syllabes connues :





papa, puma, salade, malade, papi, mamie, rue, chat, rat, Lili, Marie, pirate, loto, pirate, ramasse ...

On compose des phrases parfois rigolotes. La vache se lave dans la mare avec le cheval.

(Certains mots outils sont travaillés et appris globalement : il elle avec et maman...)

Activités dirigées

Phonologie

Phonologie	<p>Scander un mot en syllabes pour les dénombrer en faisant le « robot »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- avec les doigts</li> <li>- en codant ainsi </li> </ul>	<p>Scander un mot en syllabes pour les dénombrer en faisant le « robot »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- avec les doigts</li> <li>- en codant ainsi </li> </ul>	<p>Scander un mot en syllabes pour les dénombrer en faisant le « robot »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- avec les doigts</li> <li>- en codant ainsi </li> </ul>	<p>Une série de 12 mots en images, numérotés, affichés au tableau, chacun doit écrire la première syllabe des 12 mots. Chacun va à son rythme.</p>	
	<p>Discrimination des sons voyelles en début de mots (tri d'images).</p> <p>Discrimination des sons voyelles parmi d'autres sons. (dire [a] [p] [l] [a] [i] ... et faire noter: a x x a x ...)</p>	<p>Discrimination des sons voyelles (puis les autres) parmi des syllabes. (dire [ri], [ta], [la], [fo], [sa].. faire noter : x a a x a...)</p>	Tri d'images d'après le son d'attaque.		
	<p>Localisation des sons voyelles (puis les autres) dans un mot après avoir codé le nombre de syllabes ex : DOMINO </p>				
	<p>Associer 2 mots qui commencent par la même syllabe. Loto des syllabes (même syllabe d'attaque)</p>				
étude	<p><u>Période 1 :</u> Dénombrer les lettres d'un mot dans les 3 graphies.</p> <p>Scander un mot en lettres, en repassant chaque lettre d'une couleur différentes.</p> <p>Différencier les différentes écritures. (lettres capitales, en script et cursives)</p> <p>Différencier les <u>majuscules</u> des <u>minuscules</u>.</p>	<p><u>Période 2 :</u> Repérer le <u>titre</u> d'un livre sur la couverture et à l'intérieur du livre.</p> <p>Comprendre le sens de lecture d'un livre, d'une phrase.</p> <p>Repérer les majuscules.</p>	<p><u>Période 3 :</u> Vocabulaire spécifique à l'écrit : Différencier les <u>lettres</u> des <u>mots</u> et des <u>phrases</u>.</p> <p><u>Période 4 et 5 :</u> Différencier les <u>signes</u> (ponctuation et autres \$ % = + ( ) [ ] ... ) des lettres : les repérer dans les textes, livres.</p> <p>Repérer les phrases dans un texte (début et fin) pour les dénombrer. Différencier la <u>phrase</u> de la <u>ligne</u>.</p>	<p>Loto de syllabes : mots à reconstituer (présentés en images) à partir de syllabes tirées.</p> <p><b>Dictées muettes :</b> l'enfant dispose d'une feuille avec 8 dessins. Sous chaque dessin il y a les lettres mélangées du mot représenté. L'élève doit écrire le mot en cursives sur son cahier en remettant les lettres dans le bon ordre, s'il reste des lettres, on les met à la fin du mot (lettres muettes).</p> <p>Décoder des mots, les relier à leur image puis les écrire en cursives (sur le cahier).</p> <p>Décoder des mots, les relier à leur image mais attention il y a des mots intrus qui ressemblent beaucoup aux vrais.</p> <p>Trouver, parmi plusieurs, une syllabe présente dans un mot illustré par une image. Y mettre une épingle</p> <p>Défi-syllabes : jeu de piste regroupant diverses compétences autour des syllabes...</p>	
	septembre-octobre	novembre-décembre	janvier-février	mars-avril-mai-juin	

**Programmation des activités par période.**



# Construire les premiers outils mathématiques GS

Période 1 : septembre . octobre

Période 2 : novembre . décembre

## Numération : approcher les quantités et les nombres.

### conceptualisation du nombre

- apprentissage des nombres à 6, puis à 8 (reconnaissance, écriture)
- dénombrer une collection en pointant, en déplaçant
- dénombrer une constellation (carton-flash dominos et dé) par perception immédiate 0 à 6
- dénombrer une constellation (carton-flash dominos) par perception immédiate 0 à 8
- dénombrer les doigts (carton-flash doigts) par perception immédiate 0 à 6
- dénombrer les doigts (carton-flash doigts) par perception immédiate 0 à 8
- savoir énoncer la suite numérique de 0 à 13, puis à 20
- énoncer la suite numérique à partir d'un nombre différent de 0 (ex : compter de 7 à 12)
- donner le nombre d'avant et le nombre d'après d'un nombre donné
- ranger 3 nombres dans l'ordre croissant, puis 4
- compter en arrière de 6 à 0, puis de 8 à 0
- trouver le nombre manquant dans la suite numérique (0 à 6)
- trouver le nombre manquant dans la suite numérique (0 à 8)
- trouver le nombre manquant à partir des nombres en vrac (0 à 6)
- trouver le nombre manquant à partir des nombres en vrac (0 à 8)
- compléter un frise à trous, de 0 à 6, puis de 0 à 8
- élaborer une collection ayant autant d'éléments qu'une collection donnée
- élaborer une collection ayant plus d'éléments qu'une collection donnée
- élaborer une collection ayant moins d'éléments qu'une collection donnée
- grouper des éléments d'une collection par 2, 3, 4 en les entourant proprement et dénombrer les paquets obtenus
- compléter une collection à un nombre donné et dire combien on en a ajouté(s)
- commencer à compter la monnaie avec les pièces de 1 et 2 euros
- grouper 2 collections choisies parmi plusieurs afin de faire une nouvelle collection d'un nombre donné (xxxxx xx et dire 7 c'est 5 et 2) et...
- ... savoir trouver plusieurs solutions
- **Et surtout résoudre des petites situations problèmes en agissant sur les collections**

# Construire les premiers outils pour structurer sa pensée **GS**

Période 1 : septembre . octobre

Période 2 : novembre . décembre

## Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- reconnaître et nommer le **cercle (rond)**, le **triangle**, le **rectangle** et le **carré**
- **tracer à main levée** un cercle, un carré, un triangle (ateliers constellations)
- identifier le principe d'organisation d'un **algorithme** (l'expliquer) et poursuivre son application
- comprendre la notion de **domaines** en coloriant les différents domaines d'une figure de façon différente et en les dénombrant
- distinguer les **lignes ouvertes** des **lignes fermées**
- **ranger des éléments** (environ 7) dans l'ordre croissant ou décroissant d'après leur taille, longueur, 3 (voire 4) éléments pour le poids.
- placer des éléments dans un **quadrillage** (5x5) selon un modèle (échelle pouvant être différente) (ateliers constellations)
- **assembler des cubes** selon un modèle présenté en 2 dimensions sur une fiche (atelier CC2D (constructions de cubes en 2 dimensions))
- **assembler des formes** selon un modèle (de taille différente de la réalisation) présenté en 2 dimensions sur une fiche (atelier géométrix niveau 1, tangram, iotobo)
- **pavages**, reproduire un pavage de triangles et de losanges (organicolor)
- **pavages cubes** : reproduire un pavage en choisissant les bonnes faces de 16 cubes idem avec une image à reproduire : **puzzles cubes**
- reproduire un **puzzle** de 20, puis 30, puis 45 pièces

## Se repérer dans le temps et dans l'espace

- nommer les **jours de la semaine** dans l'ordre (et à l'envers) en s'aidant du codage puis sans codage (rituels et le jeu « rythme de la semaine »)
- s'approprier le **rythme de la semaine** (rituels et le jeu « rythme de la semaine »)  
dire quel jour on est, quel jour sera demain, quel jour était hier, nommer les jours d'école, ceux restés à la maison...
- commencer à **repérer les différents moments de la journée** et leur **chronologie** sous forme de codages de ces moments : arrivée à l'école, le rang, le cahier rouge, les rituels du matin, le travail (présence de la maîtresse avec les GS puis avec les CP), la récréation, le travail, le menu et le lavage des mains, le repas et la pause avec Angélique, le passage aux toilettes et lavage des mains, le travail, ...
- **comparer la durée de différentes activités** (présentées en images) : 2 par 2, puis par 3 (mimes)

## Petites activités ritualisées en groupes de 5, 6

- Jeu de Lucky-Luke : dire un nombre (ex :6), l'élève doit présenter la collection de doigts correspondante en utilisant absolument ses **2 mains** (4 et 2 ou 3 et 3 ou 5 et 1)
- « Cartons-flash »
- Crayons derrière le dos : je possède des crayons dans les 2 mains derrière mon dos, je commence par montrer une collection, par exemple la main droite, je la cache puis je montre l'autre collection, l'élève écrit le nombre total de crayons, on vérifie en montrant les 2 collections ensemble
- Compter en furet de 0, de x, en avant, en arrière....
- Travailler les doubles - en disant le résultat 3 et 3 ça fait 6 et 6 c'est 3 et 3
  - avec la question « Qu'est-ce qui fait 10 ? » 10 c'est 5 et 5
- La boîte mystère (une boîte renversée sous laquelle on met ou on enlève des cubes (ou autre chose), l'enfant doit deviner le nombre de cubes à chaque changement)
- La boîte mystère fixe (je veux 5, il y a déjà 3 sous la boîte, combien dois-je rajouter ?)
- Dire un nombre et « plus petit ou plus grand », l'enfant doit dire un nombre plus petit ou plus grand que celui proposé, variante : avec ou sans frise, si avec frise possibilité de barrer les nombres au fur et à mesure qu'ils sont dits, cela laisse de moins en moins de possibilités au fil du jeu

## Jeux (mathématiques)

- UNO
- Le nombre mystère
- la réussite des nombres à 5, à 10
- les escargots
- le filet du pêcheur
- les gruyères
- les cartes empilées
- les dominos
- le loto à 9, à 29
- les sorcières
- les maisons
- les girafes
- la bataille navale
- la grande traversée
- la bataille (cartes à jouer ou cartes empilées ou monstres)
- loto ourson 1 à 6
- loto des additions
- la boîte à 10
- trifouilli
- ...

# Construire les premiers outils mathématiques

GS Périodes 3 et 4 : janvier . février. mars.avril.

**Numération** : approcher les quantités et les nombres,  
conceptualisation des nombres à 8, à 10.

- apprentissage des **nombres à 8** (reconnaissance, écriture) puis à 10.
- dénombrer une collection en pointant, en déplaçant
- dénombrer une constellation (carton-flash dominos) par perception immédiate 0 à 8 puis 10.
- dénombrer les doigts (carton-flash doigts) par perception immédiate 0 à 8 puis à 10.
- savoir énoncer la suite numérique de 0 à 25, seul en furet
- énoncer la suite numérique à partir d'un nombre différent de 0
- donner le nombre d'avant et le nombre d'après d'un nombre donné
- ranger 5 nombres dans l'ordre croissant avec la technique « écrire, barrer »
- compter en arrière de 5 à 0 puis de 8 à 0 enfin de 10 à 0.
- trouver le nombre manquant dans la suite numérique (0 à 8 puis à 10)
- trouver le nombre manquant à partir des nombres en vrac
- compléter un frise à trous
- élaborer une collection ayant autant, plus ou moins d'éléments qu'une collection donnée
- grouper des éléments d'une collection par 2, 3, 4, 5 en les entourant et dénombrer les paquets obtenus
- relier ou grouper plusieurs collections afin d'obtenir un nombre défini (ex : (xxxx xx x et dire 7 c'est 4 et 2 et 1) ) : **décomposer un nombre** (jeu des légumes, les maisons des nombres...)
- compléter une collection à un nombre donné et dire combien on en a ajouté(s)
- ajouter ou retrancher 1 et 2 à un nombre mentalement
- commencer à compter la monnaie avec les pièces de 1 et 2 euros puis 5 euros.

**Explorer des formes, des grandeurs, des suites**

- reconnaître, nommer et **décrire le cercle (rond), le triangle, le rectangle, le carré**
- **différencier les côtés droits des côtés arrondis**
- **tracer à main levée** un rond, un carré, un triangle (ateliers constellations 2° série)
- placer des éléments dans un **quadrillage** (5x5) selon un modèle (échelle pouvant être différente) (ateliers constellations)
- expliquer et poursuivre des **algorithmes** simples en les traçant
- comprendre la notion de **domaines** en coloriant les différents domaines d'une figure de façon différente et en les dénombrant
- **ranger des éléments** dans l'ordre croissant ou décroissant d'après leur taille, longueur puis ajouter un nouvel élément à cette série.
- **assembler des cubes** selon un modèle présenté en 3 dimensions (atelier CC3D)
- **reproduire un CC2D sur un quadrillage**
- **assembler des formes** selon un modèle présenté en 2 dimensions sur une fiche (atelier géométrique niv 2)
- **pavages**, reproduire un pavage de triangles et de losanges ou autres. (ateliers : organicolor, pexagram)
- **vocabulaire spatial avec le jeu des chaises** coupler le jeu avec des formes à la place des objets
- **vocabulaire spatial avec le jeu « Topologie 2 »** : reproduction puis consignes données par l'adulte, puis consignes données par un élève

- **labyrinthe** sur Ardoise Magique
- ateliers de recherche de CC2D avec 4 et 5 cubes à **reproduire sur quadrillage**
- **TDE** en ateliers et en activités accompagnées
- le nombre désigne un rang : jeu des véhicules, jours semaine ...

## Construire les premiers outils mathématiques

GS Période 5 : mai . juin





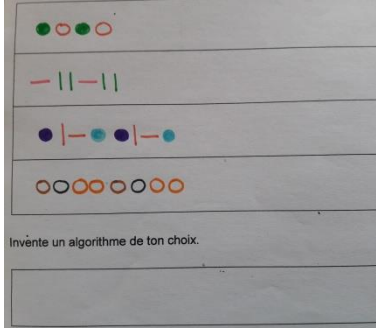

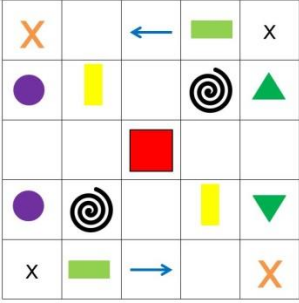
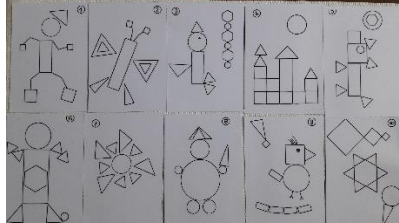

Renforcer les notions non acquises +

- **Déplacements sur quadrillage, Reproductions sur quadrillage.** Codage avec des flèches.
- **De la maquette de la classe au plan de la classe** (jeu de la bouteille (bouteille placée à un endroit dans la classe, la retrouver sur la maquette, sur le plan) jeu des parcours à tracer)
- EPS : orientation : jeu des cerceaux avec plan, parcours en étoile dans la cour de l'école

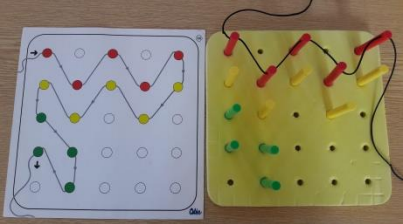
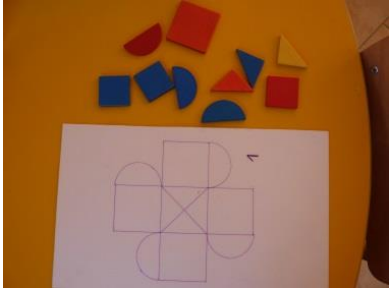
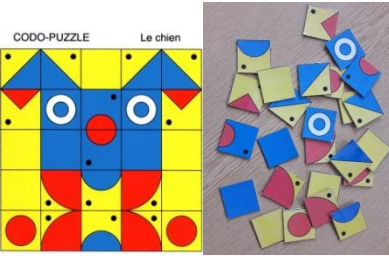

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées. Repérage dans l'espace.

Numération

Période 1 :

				
<p>puzzle cubes</p>	<p>pavages cubes</p>	<p>iotobo tangram</p>	<p>constructions de cubes en 3D avec modèles réels</p>	<p>algorithmes à poursuivre</p>
				
<p>lacets (7 formes différents)</p>	<p>puzzles 20 ou 30 ou 45 pièces</p>	<p>constellation : formes à redessiner dans un quadrillage NIV 1 : graphismes simples</p>	<p>Reproduction d'un assemblage de formes en utilisant un pochoir (+déco</p>	<p>logico</p>

Période 2 :

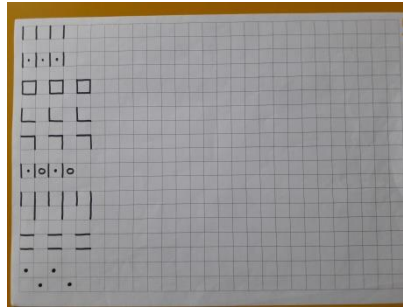
				
<p>picots : reproduire puis à partir de la construction, redessiner le modèle...</p>	<p>géométrix niv 1 (on trace la forme en en faisant le tour)</p>	<p>codo-puzzle</p>	<p>atelier Photos</p>	



Période 3 :



le bon chemin

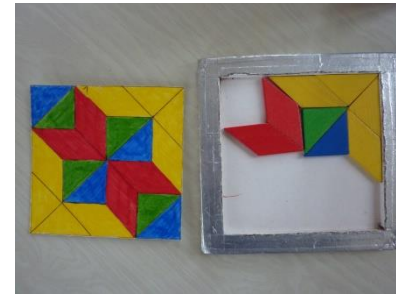


algorithmes sur quadrillage

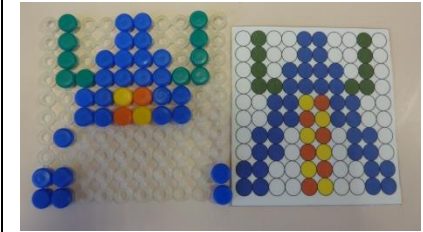


la réponse le codage

c'est parti pour un tour



organicolor (losanges triangles)



mosica

Période 4 :



pexagram

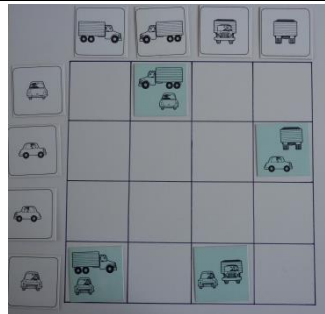
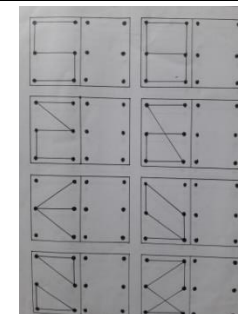


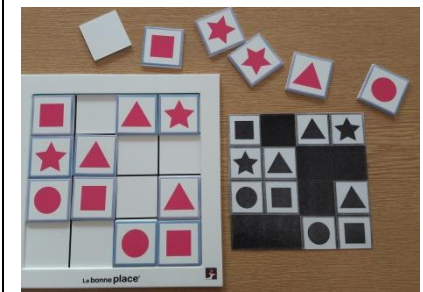
tableau à double entrée (TDE 15 modèles)



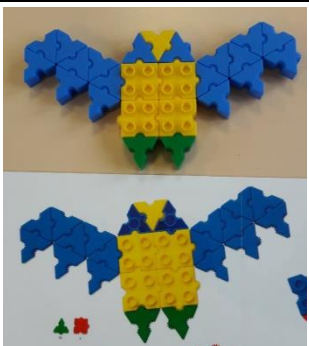
géométrix niv 2 reproduire un assem de formes à partir d'un modèle plus petit. Pas de possibilités de superposer.



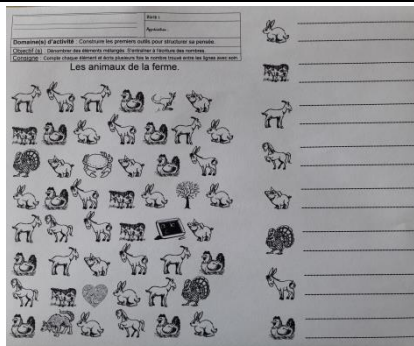
repérage de points à relier avec ou sans la règle



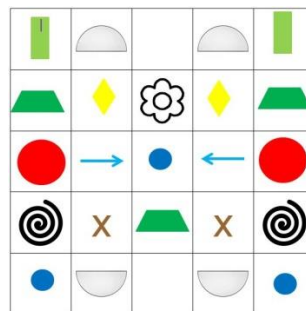
sudoku



formes dentelées

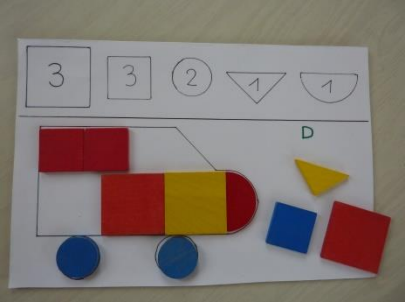
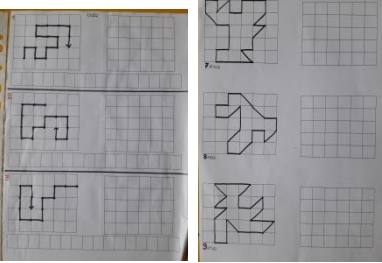
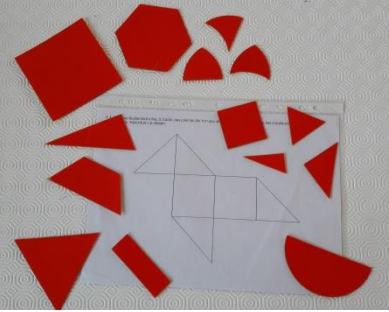

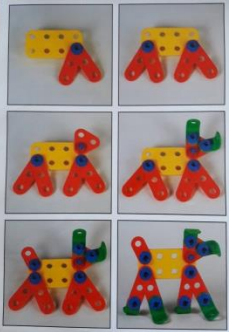



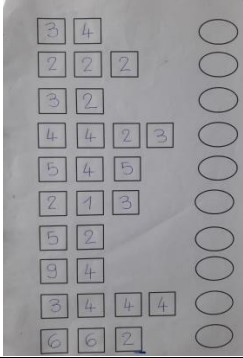
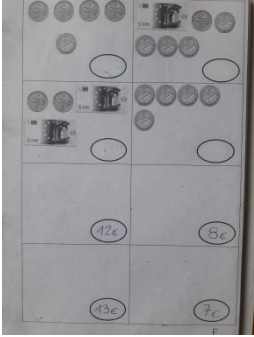
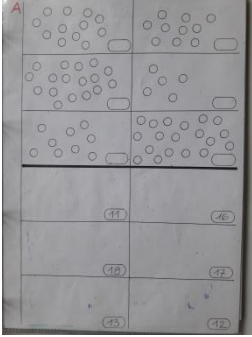
dénombrement de collections mélangées

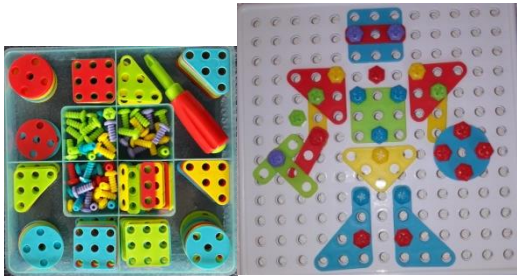


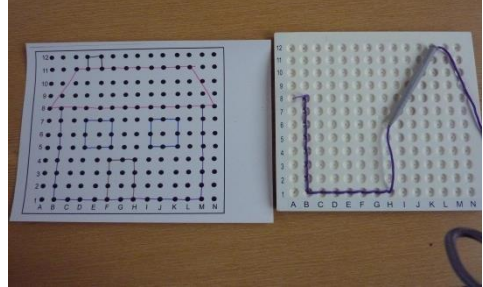

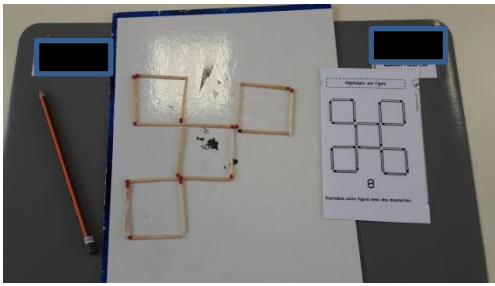



constellation : formes à redessiner dans un quadrillage NIV 2 : graphismes plus complexes.

Période 5 :

				
<p><b>géométrix niv 3</b> (avec le nombre de formes à utiliser, il faut remplir la silhouette)</p>	<p><b>DSQ RSQ</b> déplacements sur quadrillage et codage de déplacements et reproductions sur quadrillage</p>	<p><b>patrons</b></p>	<p><b>poly-M</b> : utilisation d'une fiche technique. Puis <u>dessiner</u> le modèle réalisé.</p>	<p><b>vis et écrous</b> : utilisation d'une fiche technique.</p>

			
<p><b>calcul mental</b> : retrouver les nombres qui additionnés font le nombre proposé.</p>	<p><b>calcul mental</b> : additionner les différentes valeurs des carrés.</p>	<p><b>calcul mental</b> : calculer la monnaie proposée puis élaborer une collection qui correspond à la somme proposée.</p>	<p><b>représentation décimale</b> : faire des paquets de dix pour dénombrer puis coder le nombre proposé en dizaines et unités en dessinant.</p>

			
<p>vis et tournevis</p>	<p>numération</p>	<p>géoformes</p>	<p>fil et crayon</p>
			
<p>reproduction d'agencements de bâtonnets ...</p>	<p>... ou d'allumettes</p>	<p>tableaux de cubes</p>	

Cette liste d'ateliers et de jeux éducatifs n'est pas hexaustive, difficile de tout mettre...