

Document Repère n°1- GS « Pour une rentrée réussie au CP »

Propositions d'activités

Reconnaissance de lettres

Phonologie

Phonologie

Manipuler des syllabes : segmenter les mots en syllabes permet de préparer les élèves aux activités de lecture et écriture de mots. Ce travail porte sur les syllabes orales, le mot girafe compte 3 syllabes écrites (gi-ra-fe) mais seulement 2 syllabes orales (gi-raf^e). Le e final n'est donc pas à prendre en compte.

- Bataille de syllabes : chaque participant pioche une carte, dit le mot représenté sur l'image à voix haute, puis compte les syllabes (en frappant dans ses mains).

- Pour s'entraîner, l'enfant peut également jouer à la course aux syllabes niveau 1



Discriminer des sons : les voyelles

Vous pouvez choisir de consacrer une journée par voyelle. Proposez aux élèves de chercher des mots qui riment avec la voyelle du jour.

Reconnaissance des lettres



La course aux lettres voyelles

Il s'agit de reconnaître la voyelle qui est dictée parmi toutes les voyelles en lettres d'imprimerie.

Memory des lettres

Matériel : 52 cartes ([1 alphabet en lettres scriptes](#) - [1 alphabet en lettres cursives](#)).

But du jeu : gagner le plus de paires de lettres possibles.

Jouez prioritairement avec les voyelles et sélectionnez les 12 cartes correspondantes.

Vous pouvez commencer par jouer avec 6 cartes voyelles et augmenter au fur et à mesure le nombre de cartes.

Demandez d'abord aux élèves de constituer les paires de lettres (cursive- script).

Puis jouez au memory. Les cartes sont alors faces cachées. Le premier joueur retourne deux cartes à l'endroit. Les joueurs doivent bien les regarder et mémoriser leur place sur la table. Si les deux lettres sont identiques, le joueur les garde. Il a le droit de rejouer uniquement s'il nomme la lettre découverte. Si elles sont différentes, il les replace au même endroit à l'envers. C'est au deuxième joueur de jouer... Le jeu se termine quand toutes les paires ont été retrouvées.

Activités à mettre en œuvre prioritairement en groupe restreint

C'est à moi ça ! Album de Michel Van Zeveren

Voici quelques questions que vous pouvez poser pour vous assurer de la compréhension de l'histoire. N'hésitez pas à proposer plusieurs lectures de l'album et à demander aux élèves de raconter l'histoire avec leurs propres mots. Si vous avez dans la classe des albums documentaires sur les animaux de l'histoire, profitez-en pour les lire.

Pour chacune des écoutes, vous trouverez les activités dans ce [document](#).

1^{ère} écoute : quels sont les animaux de l'histoire ? Dans quel ordre les rencontrons-nous dans l'histoire ?

2^{ème} écoute : à quoi pense chaque personnage quand il voit l'œuf ? Pourquoi le varan, l'aigle, et le serpent ne disent-ils pas à l'éléphant que l'œuf leur appartient ? Peut-on penser que si on trouve un objet par terre, il nous appartient ? Peut-on prendre un objet à quelqu'un d'autre parce qu'on est plus fort ?

3^{ème} écoute : faites choisir la suite de l'histoire qui correspond le mieux.



Bricolage éléphant : fabriquer un éléphant impressionnant comme dans *C'est à moi ça !*

Cette activité permet de revoir le vocabulaire des principales consignes de la classe (Découper, souligner, couper, coller etc...) dont la compréhension sera nécessaire à l'entrée au CP. Demandez de rassembler le matériel. Lisez les étapes de fabrication. Pour chaque étape, vous pouvez demander ce qu'il faut faire et ainsi vérifier la compréhension des consignes.

Vocabulaire

Compréhension

Document Repère n°1- GS « Pour une rentrée réussie au CP »

Propositions d'activités

Geste graphique Ecriture

L'écriture manuscrite est importante car la reconnaissance des lettres passe autant par la mémoire du geste que par la mémoire visuelle. Les règles de formation des lettres sont différentes selon les modèles proposés par les éditeurs ou sur internet. Sur chaque document, nous indiquerons les recommandations d'un collectif de spécialistes du geste d'écriture. Soyez attentif à la position de la feuille, à la prise du stylo et au geste.

Vous trouverez [ICI](#) quelques conseils. Pour les enfants gauchers, consultez ce [document](#).

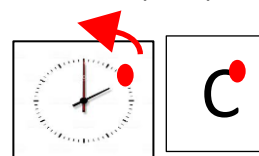
Avant de faire écrire les élèves, écrivez la lettre ou le chiffre au tableau et décrivez précisément votre geste. Puis demandez de reproduire le geste avec le doigt, sans crayon.

Les lettres rondes : entraîner les élèves à l'écriture du a, o, c, d, g, q, 0, 1

Retrouvez [ICI](#) les modèles de lettres et chiffres.

Les lettres rondes n'ont pas de trait d'attaque. La partie ronde des lettres se trace en tournant vers la gauche à partir d'un repère situé en haut de la forme et suffisamment à droite pour permettre de tracer aisément la suite de la lettre.

Placer le crayon à 14h ou là où l'on démarre la lettre C.



Les lettres rondes se tracent sans lever le crayon, en un seul geste.

Par contre lorsqu'elles sont au milieu d'un mot, il faut lever le crayon pour se placer à 14h.

Chaque lettre est vue seule, dans une syllabe, dans des mots (lettre début, milieu, fin si possible).

Dire la suite des nombres

S'entraîner à dire la [suite des nombres jusqu'à 15](#).

Lire les nombres jusqu'à 10

S'entraîner à [lire les nombres](#) le plus vite possible. Cela permettra de pouvoir les nommer et d'associer les quantités correspondantes.

- Des activités spécifiques -

Comparer des collections : comparer des collections permet de comprendre les relations entre les nombres (plus, moins, autant, combien en plus, combien en moins...).

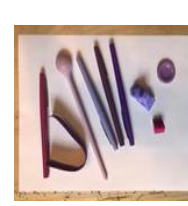
Exemples

Quelle est la collection qui a le plus d'objets ?

Quelle est celle qui en a le moins ?

Comment peux-tu en être sûr ?

Y-a-t-il deux collections qui ont le même nombre d'objets ?



Sur la frise numérique, demander aux élèves d'associer chacune des collections à l'écriture chiffrée qui correspond.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Dénombrer une quantité : [compter des objets de 6 à 10](#)



Les liens *en italique* renvoient à une utilisation individuelle sur écran.

Acquérir les premiers outils mathématiques