

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

Propositions d'activités pour la semaine

Reconnaissance de lettres

Phonologie

Phonologie

Manipuler des syllabes : Segmenter les mots en syllabes permet de préparer votre enfant 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-rafe). Le e final n'est donc pas à prendre en compte.

- Bataille de syllabes : Jouez à la bataille avec votre enfant. Piochez chacun une carte, dites le mot représenté sur l'image à voix haute, puis comptez les syllabes (en frappant dans vos 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 à votre enfant de chercher d'autres 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.

Cette semaine 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 à votre enfant 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.

C'est à moi ça ! Album sonorisé 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 écoutes de l'album sur la semaine et à demander à votre enfant de raconter l'histoire avec ses propres mots. Si vous avez des albums documentaires sur les animaux de l'histoire, profitez-en pour lui 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 : A 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 pour la semaine

Geste Graphique

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. Ce qui importe, ce n'est pas de choisir une écriture qui se rapproche le plus de la vôtre mais de faciliter l'apprentissage de votre enfant. Chaque semaine 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 le faire écrire, écrivez la lettre ou le chiffre en vous plaçant à côté de lui et dites-lui comment vous vous y prenez. Puis faites-lui faire le geste avec son doigt, sans crayon.

Les lettres rondes : Cette semaine vous pouvez entraîner votre enfant à l'écriture du a, c, d, g, o, 1.

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

Les lettres rondes n'ont pas de trait d'attaque. La partie ronde des lettres a, c, d, g, o, q, 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).

- Deux activités à répéter le plus souvent possible au long de la semaine, et chaque semaine -

Dire la suite des nombres

Cette semaine, votre enfant va s'entraîner à [dire la suite des nombres jusqu'à 15](#).

Lire les nombres jusqu'à 10. Il doit aussi s'entraîner à [lire les nombres](#) le plus vite possible. Cela lui permettra de pouvoir les nommer et d'associer les quantités correspondantes.

- Des activités spécifiques pour la semaine 1 -

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

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, montre l'endroit où tu mettrais les collections : la verte, la violette, et la bleue.

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

Dénombrer une quantité :

[Compter des objets de 6 à 10](#)



Maths

Et vous pouvez retrouver à tout moment des offres éducatives sur [Lumni.fr](#) et des ressources en [éducation physique](#), [éducation artistique et culturelle](#), [Langues vivantes](#) et [numérique](#).