


Document Repère n°3 - GS « Pour une rentrée réussie au CP »

Propositions d'activités

Phonologie

Manipuler des syllabes : 

Révisions : [la course aux syllabes](#) avec F. Au début, n'hésitez pas à aider les élèves : cherchez ensemble en réfléchissant à haute voix, pour les mettre en situation de réussite. Il faudra préciser que le E avec un accent aigu se prononce É pour qu'ils puissent reconnaître les syllabes FÉ et VÉ.

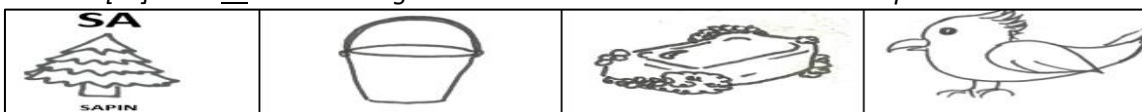
Discriminer des sons :

- Découverte des sons [s], [z] et [b]: vous pouvez consacrer une journée par son. A partir des cartes proposées dans ce [document](#), proposez de rechercher les images des mots dans lesquels on entend le son du jour. Une fois les cartes sélectionnées, demandez de retrouver dans quelle syllabe on entend ce son.

- [Exercice](#) : faites repérer le mot qui contient la même syllabe que dans le mot référent que vous lisez, en marquant bien chaque syllabe. Attirez ensuite l'attention des élèves sur la syllabe écrite.

Exemple : « Dans quel mot entend-on le [sa] de SAPIN ? » SEAU, SAVON ou OISEAU ?

On entend [sa] dans sa-von. Puis regarde comment on écrit SA dans le mot sapin.



Reconnaissance des lettres



Découvrir l'écrit au cycle 1

Il s'agit de reconnaître avec la rubrique « un mot choisi par l'adulte » les syllabes ba, be, bi, bo, bu, sa, se, si, so, su, za, ze, zi, zo, zu et les mots seau, oiseaux, biberon dans les trois écritures proposées.

Guilitoc des lettres

Matériel : [plateaux de jeu](#) constitués de paires de lettres mélangées. Elles peuvent être identiques ou sous la forme « positif/négatif ».

Règle du jeu : à partir de deux personnes.

L'un des joueurs montre une case en disant « Guili Guili », l'autre doit retrouver la lettre identique ou son négatif et la pointer en la nommant. On change de rôle à chaque tour.

Dans un premier temps jouez d'abord avec les lettres A, E, I, O, U, Y, F, V, D, S, Z, B en capitales puis en script, en cursive et enfin avec des paires de lettres de trois puis deux écritures différentes.

Loto des lettres : pour varier les activités, continuez aussi à jouer au loto des lettres (doc Repère 2)

Activités à mettre en œuvre prioritairement en groupe restreint

Une soupe au caillou Album d'Anaïs Vaugelade

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

- 1^{ère} écoute : repérer tous les personnages de l'histoire.
- 2^{ème} écoute : comprendre le vocabulaire de l'histoire.
- 3^{ème} écoute : identifier ce que pensent les personnages.

Un dessert après la soupe au caillou

Cette activité permet de revoir le vocabulaire et de vérifier la compréhension d'une recette de cuisine. Si vous pouvez cuisiner en classe, lisez les recettes puis demandez aux élèves ce qu'ils ont compris.

En pratiquant, ils retiendront facilement le vocabulaire (noms des objets et verbes d'action spécifiques tels que *battre les blancs en neige, enfourner* etc...)

Document Repère n°3 - 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 à gestes combinés : entrainer les élèves à l'écriture du *s*, *x*, **2**, **3**, **9**
Retrouvez [ICI](#) les modèles de lettres et chiffres.

La lettre « s » est assez complexe, il faut être prudent pour le tracé de la courbure, qui est de gauche à droite et, si elle s'éloigne trop du trait d'attaque, le « s » peut alors s'ouvrir au point d'être illisible.

Attention : la plupart du temps, les modèles de lettres cursives sont présentés avec des boucles. Or les élèves ont tendance à accentuer la boucle et à déformer les lettres. Le changement de direction peut être effectué par un simple épaissement du trait.



La lettre « x » se trace comme deux arcs accolés, avec changement de sens de rotation, de gauche à droite puis de droite à gauche.

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 20](#).

Lire les nombres jusqu'à 10

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

- Des activités spécifiques -

Utiliser le nombre pour anticiper une position : cela permet de comprendre qu'il y a une relation entre le nombre et la position (par exemple, sur la file numérique, lorsque je suis sur la case 7 et que mon dé marque 5, sur quelle case vais-je arriver ?).

Exemple : [jouer au jeu de l'oie](#) (vous trouverez le plateau de jeu [ICI](#))

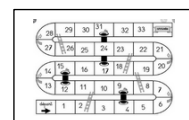
- On joue d'abord normalement, avec un seul dé, pour comprendre [la règle du jeu](#).

Chacun dit à voix haute le nombre qui apparaît sur le dé, et chacun déplace son pion.

- Lors des parties suivantes, on dit le nombre qui apparaît sur le dé, et, avant de déplacer son pion, on dit si on pense arriver devant ou derrière tel autre pion. Puis on vérifie en faisant avancer son pion.

- Enfin, avant de déplacer le pion, on essaie de montrer l'endroit où il va arriver. Puis on vérifie en le faisant avancer.

On peut réaliser cette activité avec n'importe quel jeu de plateau. On peut aussi utiliser [la file numérique](#), et des boutons à la place des pions. Dans ce cas, le gagnant est celui qui arrive le premier sur le nombre 20.



Pour plus de difficulté, on peut jouer avec deux dés.

Utiliser le nombre pour comparer des positions

Exemple : proposez aux élèves de regarder [cette file de personnages](#), puis de répondre **avec des mots** à ces questions **sans qu'ils montrent les personnages**.

Qui est le premier dans cette file ? Qui est devant le dernier ? Qui est le deuxième ? Comment peut-on aussi appeler le dernier ? Que peut-on dire aussi du bonhomme en bleu ? Où est-il dans la file ? Où dois-tu mettre le bonhomme au casque vert pour qu'il soit premier ?



Pour plus de difficulté, on peut rajouter des personnages

Acquérir les premiers outils mathématiques

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