

Document Repère n°4 - GS « Pour une rentrée réussie au CP »

Propositions d'activités pour la semaine - Les documents grisés sont à imprimer par l'école

Reconnaissance de lettres

Phonologie

Phonologie

Manipuler des syllabes : 

Révisions : [la course aux syllabes](#) avec V/FV/ S/ Z/SZ. N'hésitez pas à chercher ensemble à haute voix, pour mettre votre enfant en situation de réussite. Il faudra préciser que le E avec un accent aigu se prononce [é] pour qu'il puisse reconnaître les syllabes FÉ, VÉ, SÉ et ZÉ.

[La machine à transformer les mots](#) : Lisez la règle du jeu avec l'exemple du mot « JUDO ». Jouez à passer d'autres mots de 2 syllabes dans tous les blocs de la machine : lapin, voiture, maison ...

Discriminer des sons :

- Découverte des sons [ch], [j] et [t] : Vous pouvez consacrer une journée par son. A partir des cartes proposées dans ce [document](#), proposez à votre enfant de rechercher les images des mots dans lesquels on entend le son du jour. Dans un deuxième temps, une fois les cartes sélectionnées, montrez une des syllabes écrites, lisez-là à voix haute, et demandez à votre enfant de retrouver le mot qui contient cette syllabe. Exemple avec le son [j] : « Voici la syllabe [ju]. Quels sont les mots dans lesquels on entend [ju]? » (Jupe et judo).

- Défi : Reconstituez les mots dessinés en vous aidant des syllabes proposées.

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 cha, che, chi, cho, chu, ja, je, ji, jo, ju, ta, te, ti, to, tu et les mots chenille, tortue, jupe

dans les trois écritures avec les fonctions.

en cursive

en script

en imprimerie

Mistigri des lettres

Matériel : trois alphabets (imprimerie, script, cursive) à reproduire 2 fois sur du papier légèrement cartonné pour jouer dans les trois écritures. Choisissez 52 cartes dans une des écritures ou en mélangeant les écritures (26 étiquettes reproduites sur du papier cartonné en double).

But du jeu : pour gagner, il faut se débarrasser de toutes ses cartes. Le dernier à détenir le Mistigri a perdu.

Règle du jeu : Une carte est ôtée du paquet et montrée aux joueurs. Si c'est le A, la carte du second A sera le Mistigri (elle ne peut plus être appariée). Laissez-le de côté bien en vue afin que votre enfant n'oublie pas la lettre Mistigri.

Toutes les cartes sont distribuées. Les joueurs ne doivent pas montrer leurs cartes.

1 - Chaque joueur pose les paires de cartes identiques qu'il possède sur la table en nommant la lettre.

2 - Le joueur ayant distribué commence la partie en piochant une carte chez son voisin de gauche, sans la montrer aux autres joueurs. Si la nouvelle carte lui permet de former une paire, alors il la pose sur la table en nommant la lettre. C'est ensuite au tour du voisin de piocher une carte dans le jeu de la personne à sa gauche. La partie se déroule ainsi jusqu'à ce que toutes les paires aient été formées et qu'il ne reste plus qu'une carte, le Mistigri !

Variante : La carte ôtée du paquet n'est pas retournée. Tout le monde ignore jusqu'à la fin quel est le Mistigri.

Cette semaine jouez seulement avec les lettres A, E, I, O, U, Y, F, V, D, S, Z, B, C, H, J, T.

Guilitoc et Loto des lettres ([script](#), [cursive](#), [imprimerie](#)) : Pour varier les activités, continuez aussi à jouer au loto des lettres.

Pour bien comprendre une histoire, il faut aussi travailler sur les informations implicites du texte, c'est-à-dire sur ce qui n'est pas clairement dit, mais qu'on est supposé comprendre. Voici des activités qui vont vous permettre de travailler cela avec votre enfant. Prenez le temps de lui expliquer les mots inconnus et de lui demander ce qui lui a permis de faire son choix.

- Dans des phrases, en recueillant des indices pour trouver :

- de quel animal on parle ;
- dans quel lieu on se trouve ;
- de quel objet il s'agit.

- Dans un petit texte, en recueillant des indices pour pouvoir répondre à des questions.

Vocabulaire

Compréhension

Document Repère n°4 - GS « Pour une rentrée réussie au CP »

Propositions d'activités pour la semaine - Les documents grisés sont à imprimer par l'école

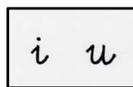
Geste Graphique

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 à pointe : Cette semaine vous pouvez entraîner votre enfant à l'écriture du *ch, i/u, t/j, p, /8*. Ce sont les lettres « i » et « u » mais aussi, partiellement, le « j » et le « t ». Elles ne présentent pas de grande difficulté, à condition de bien marquer la descente verticale pour éviter les déformations.



Trait d'attaque trop marqué qui déforme la lettre



Trait d'attaque discret, descente verticale qui évite les déformations

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

Les lettres *c* et *h* ont été vues dans les [documents repères 1 et 2](#). Le tracé du *ch* se fera en un seul geste puisqu'aucune lettre ronde n'oblige à lever le crayon.

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 : votre enfant va s'entraîner à [dire la suite des nombres jusqu'à 20](#).

Lire les nombres jusqu'à 10 : il s'entraînera également à [lire les nombres](#) le plus vite possible. Cela lui permettra de pouvoir les nommer et d'associer les quantités correspondantes.

- Deux activités spécifiques pour la semaine 4 -

Constituer une collection équipotente : cette semaine, votre enfant va s'entraîner à construire une collection qui a le même nombre d'éléments qu'une autre. C'est la notion de « autant ». On appelle cela collection équipotente. Vous aurez besoin de jetons (ou boutons ou petits objets), de boîtes qui peuvent être facilement ouvertes ou fermées, de bouchons, des cartes à points que vous trouverez [ICI](#).

Constituer une collection équipotente à la réunion de trois collections plus petites.

Matériel : - trois boîtes avec couvercles ; chacune contient une collection de petits objets (entre 1 et 5)

- une collection de bouchons à distance des boîtes (le nombre de bouchons doit être plus grand que le nombre d'objets contenus dans les boîtes).

But pour l'enfant : aller chercher autant de bouchons que d'objets contenus dans les boîtes.

Pour cette 1^{ère} activité, nous proposons trois étapes. Chacune pourra être répétée, en faisant varier le nombre d'objets.

1- L'enfant ouvre chacune des boîtes, regarde les objets contenus, puis **referme toutes les boîtes**. Il doit ensuite aller chercher les bouchons en un seul voyage. Il aura réussi s'il parvient à placer un objet dans chaque bouchon et s'il n'y a pas d'objets en trop, ni de bouchons vides.

2- Cette fois, l'enfant ouvre chacune des boîtes, regarde les objets contenus, puis **la referme avant d'ouvrir la suivante**. Il va ensuite aller chercher les bouchons comme dans la situation 1.

3- Cette fois, **les boîtes restent fermées**. Le nombre d'objets contenus est écrit sur la boîte. Il doit aller chercher les bouchons comme dans la situation 1.

Remarque : utilisez deux boîtes si c'est difficile.

Compléter une collection en réunissant des collections plus petites

Matériel : cinq boîtes contenant 1, 2, 3, 4 ou 5 petits objets – [cartes à points](#) – boutons ou jetons. Posez quelques jetons sur deux cartes (sans les compléter totalement).

But pour l'enfant : l'enfant doit aller chercher, en un seul voyage, **les boîtes** qui lui permettent de compléter les deux cartes.

Remarque : l'enfant ne devra pas avoir à aller chercher plus de 10 jetons.

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](#).

Maths