

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

Propositions d'activités

Reconnaissance de lettres

Phonologie

Phonologie

Manipuler des syllabes :



Révisions : [la course aux syllabes](#) avec V, F et V, S, Z, S et Z. N'hésitez pas à chercher ensemble à haute voix, pour mettre les élèves 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 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 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 proposées.

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 les élèves n'oublient 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. Dans un premier temps, jouez seulement avec les lettres A, E, I, O, U, Y, F, V, D, S, Z, B, C, H, J, T.

Pour varier les activités, continuez aussi à jouer à [Guillitoc](#) et loto des lettres ([script](#), [cursive](#), [imprimerie](#)) - (documents Repères 2 et 3) :

Vocabulaire

Compréhension

Activités à mettre en œuvre prioritairement en groupe restreint

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 permettent de travailler cela. Prenez le temps d'expliquer les mots inconnus et de demander quels indices permettent de répondre aux questions.

Exemples

Dans des phrases : de quel [animal](#) parle-t-on ? dans quel [lieu](#) se trouve-t-on ? de quel [objet](#) s'agit-il ?

Dans un [petit texte](#) pour pouvoir répondre à des questions.

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

Propositions d'activités

Geste graphique Ecriture

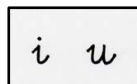
L'écriture manuscrite est importante car la reconnaissance des lettres passe autant par la mémoire du geste que par la mémoire visuelle. Les règles de formation des lettres sont différentes selon les modèles proposés par les éditeurs ou sur internet. Sur chaque document, nous indiquerons les recommandations 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 à pointe : 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.

Entraîner les élèves à l'écriture du *ch, i, u, t, j, p, 8*



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.

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).

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 -

Constituer une collection équipotente : une collection équipotente est une collection qui a le même nombre d'éléments qu'une autre. C'est la notion de « autant » qui est travaillée. Vous pouvez utiliser des jetons (ou boutons ou petits objets), des boîtes qui peuvent être facilement ouvertes ou fermées, des bouchons, des cartes à points que vous trouverez [ICI](#).

Exemple : [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).

Objectif : 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'élève 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'élève 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- Enfin, **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.

Exemple : [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).

Objectif : l'élève doit aller chercher, en un seul voyage, **les boîtes** qui lui permettent de compléter les deux cartes. *Remarque* : l'élève ne doit pas avoir à aller chercher plus de 10 jetons.

Acquérir les premiers outils mathématiques

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