

Document Repère n°5 - GS « Pour une rentrée réussie au CP »

Propositions d'activités

Reconnaissance de lettres

Phonologie

Phonologie

Manipuler des syllabes :



- Révisions : [la course aux syllabes](#) avec CH, J, CH et J. N'hésitez pas à chercher ensemble à haute voix, pour mettre les élèves en situation de réussite.

[La machine à transformer les mots](#) : jouez à nouveau à passer d'autres mots de 2 syllabes dans la machine.

- [Défi](#) : reconstituez les mots dessinés en vous aidant des syllabes proposées.

Discriminer des sons :

- Découverte des sons [r], [l] et [k] : 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-la à voix haute, et demandez de retrouver le mot qui contient cette syllabe.

Il peut y en avoir plusieurs.

- [Exercice](#) : lisez le mot en début de ligne, en insistant sur la syllabe cible. Puis, dites les autres mots de la ligne et demandez d'identifier le mot qui contient la même syllabe que celle du mot référent. Attirez ensuite l'attention des élèves sur la syllabe écrite.

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 ra, re, ri, ro, ru, la, le, li, lo, lu, ka, ke, ki, ko, ku et les mots koala, radis, lézard dans les trois écritures proposées.

Mémoire des lettres

Matériel : vous utiliserez le même matériel que pour le jeu du Mistigri.

But du jeu : gagner le plus de paires de lettres possibles. Choisissez deux types d'écriture par partie : imprimerie/cursive ou scripte/cursive ou imprimerie/scripte. Les lettres doivent être connues dans les trois écritures en fin d'école maternelle.

Règle du jeu : retourner toutes les lettres étudiées à l'envers sur la table. 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.

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, R, L, K. C'est un jeu de mémoire qui peut être difficile. Choisissez seulement 6 lettres, puis augmentez le nombre de lettres en jeu petit à petit.

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

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

- Dans un album : C'est moi le plus beau ! Album de Mario Ramos. Activités [ICI](#).

[Le chat](#) : [texte documentaire](#)

Lisez lentement et décrivez, commentez les images avec les élèves. Posez ensuite les questions en fin de document. N'hésitez pas à relire le passage qui permet de répondre à la question.

Document Repère n°5 - GS « Pour une rentrée réussie au CP »

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.

Entraîner les élèves à l'écriture du

e, m, n, r, z, 5

La lettre e : cette lettre peut être tracée de deux façons.  

Le tracé en boucle, d'un seul élan, permet la rapidité et la facilité de l'écriture.

Laissez l'élève choisir le geste avec lequel il est le plus à l'aise.

Les lettres à ponts : le tracé en un seul mouvement sans s'arrêter est préférable. Il est nécessaire de remonter sur le trait vertical du « pont » précédent pour assembler tous les « ponts » sans tracer de boucle. 

Les lettres à gestes combinés : r, z Elles sont un peu difficiles car il faut coordonner deux mouvements. Le point de retour est un épaississement dû au retour du crayon.

On peut accepter une boucle discrète. La lettre « z » est presque de la même forme que le « r ».

S'ajoute une boucle descendante légèrement « bossue ».

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

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 30](#).

Lire les nombres jusqu'à 10

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

- Des activités spécifiques -

Constituer une collection équipotente : reprendre les activités concernant la construction d'une collection équipotente proposée dans le doc Repère n°4. Cette notion est importante pour aborder les apprentissages futurs, et en particulier le calcul.

Matériel : boutons ou petits objets, bouchons plastique, 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.