

# Document Repère n°5 - 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 CH/J/CH et J. N'hésitez pas à chercher ensemble à haute voix, pour mettre votre enfant 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 : En fin de semaine, 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 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. Il peut y en avoir plusieurs.

- Exercice : faites-lui repérer le mot qui contient la même syllabe que dans le mot référent que vous lisez, en marquant bien chaque syllabe. Attirez ensuite son attention 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 avec les fonctions.

En cursive

En scripte

En imprimerie

### 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.

*Cette semaine 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

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 un petit texte entendu, en recueillant des indices pour pouvoir répondre à des questions.
- Dans un album : C'est moi le plus beau ! Album sonorisé de Mario Ramos. Activités ICI.

Le chat : texte documentaire

Lisez lentement et décrivez, commentez les images avec votre enfant. Posez-lui 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 »

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.

Cette semaine vous pouvez entraîner votre enfant 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 votre enfant faire comme il l'a appris ou si ce n'est pas encore le cas laissez le 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 :  

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 de la semaine.

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 30](#).

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 5 -

Constituer une collection équipotente : cette semaine, vous allez reprendre avec votre enfant les activités de la semaine dernière concernant la construction d'une collection équipotente (une collection qui a le même nombre d'éléments qu'une autre / notion de « autant »). 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](#).

#### 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<sup>ère</sup> 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