

# Document Repère n°6 - GS « Pour une rentrée réussie au CP »

## Propositions d'activités

Reconnaissance de lettres

Phonologie

### Phonologie

Manipuler des syllabes : 

- Révisions : [la course aux syllabes](#) avec R et avec L.

N'hésitez pas à chercher ensemble à haute voix, pour mettre les élèves en situation de réussite.

- La machine à transformer les mots : variez les exercices avec cette [nouvelle version du jeu](#) pour passer des mots de 3 syllabes dans la machine.

- Défi : vous pouvez aussi reconstituer les mots dessinés en vous aidant des syllabes proposées.

Discriminer des sons :

- Découverte des sons [m], [n], [g] et [p] : 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. 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 ma, me, mi, mo, mu, na, ne, ni, no, nu, ga, ge, gi, go, gu, pa, pe, pi, po, pu et les mots palmier, garage, magicien dans les trois écritures proposées.

Jouez à nouveau au Memory, au [Mistigri](#), à [Guilitoc](#) et au Loto des lettres ([script](#), [cursive](#), [imprimerie](#))

*Désormais, les élèves peuvent jouer avec toutes les lettres de l'alphabet.*

Vocabulaire

Compréhension

Activités à mettre en œuvre prioritairement en groupe restreint

**Castor-têtu** de Jean Leroy et Audrey Poussier : album de *l'école des loisirs*

Attention, la compréhension est travaillée ici sur un **texte entendu**, c'est-à-dire **sans l'aide des illustrations**. Pour cela, il faudra lire l'histoire sans montrer les illustrations.

Avant de découvrir l'album, pour faciliter la compréhension, lisez le résumé de l'histoire et expliquez le vocabulaire. N'hésitez pas à proposer plusieurs lectures et à demander aux élèves de raconter l'histoire avec leurs propres mots. Vous trouverez le résumé et les activités dans ce [document](#).

Le castor : [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°6 - 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 œilleton : les lettres *v, w, et y*

Entrainer les élèves à l'écriture du *v, w, y, 4, 7*

Comme pour les lettres *v, z*, le changement de direction n'oblige pas à une boucle mais à un simple épaississement du trait.

Il faut également faire attention à la descente pour les lettres *w* et *y*. Elle doit se faire sur le même trait.

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 -

**Calculer** : c'est agir sur plusieurs nombres pour trouver une grandeur ou une quantité.

A l'école maternelle, on calcule mais l'enfant n'utilise pas les signes + et - et ne pose pas les opérations. Pour pouvoir calculer, il a besoin de bien comprendre la situation qui lui est proposée. Il peut redire le problème avec ses propres mots, faire un schéma, utiliser du matériel... Tout ce qui peut l'aider à réussir doit être utilisé.

Exemples : VOICI deux problèmes pour utiliser les nombres dans des calculs. Lisez-les lentement et demandez aux élèves ce qu'ils ont compris et comment ils pourraient trouver la réponse.

#### Problème n°1

##### Combien de feutres ?

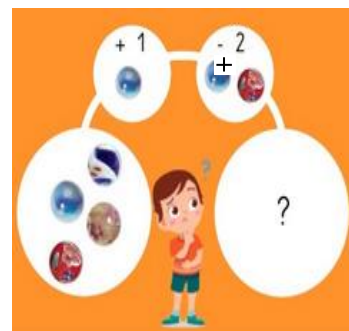
Il y avait 10 feutres dans le pot. Combien de feutres ont été retirés ?



#### Problème n°2

##### Combien de billes ?

Merci à Olivier COGER site m@ths en-vie



Ces problèmes peuvent être un peu difficiles pour les élèves. Pour les aider, vous pouvez prendre un autre matériel que celui qui est proposé (des jouets, des jeux de construction ...). Faites-leur vivre la situation. Aidez-les à dire ce qu'ils pensent faire pour trouver la réponse, laissez-les essayer, proposez-leur des étapes, surtout pour le problème n°2 :

- Dans un premier temps, Adam a 4 billes. Il en gagne 1. Est-ce qu'il en aura plus ou est-ce qu'il en aura moins ? Combien en aura-t-il ?
- Dans un deuxième temps, il en gagne encore 2. Est-ce qu'il en aura plus ou est-ce qu'il en aura moins ? Combien en aura-t-il ?

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

### Acquérir les premiers outils mathématiques