

# Activités concernant l'apprentissage des lettres et la phonologie en Grande Section de Maternelle



# APPRENTISSAGES DES LETTRES

Nous étudions les lettres dans un ordre précis par période.

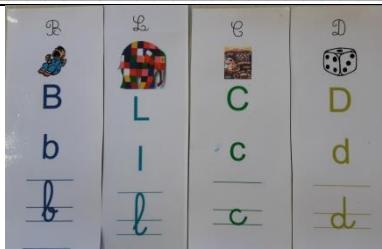
Il y a des variantes selon l'avancement des élèves et les années.

A E I O U S(R) T L R M P C G N D F H J V B Y K Q W X Z

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
α	β	γ	δ	ε	φ	θ	κ	ι	ρ	λ	μ	ν	ξ	π	η	τ	σ	τ	υ	ω	ν	ω	χ	ψ	γ
α	β	γ	δ	ε	φ	θ	κ	ι	ρ	λ	μ	ν	ξ	π	η	τ	σ	τ	υ	ω	ν	ω	χ	ψ	γ
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Outil indispensable : l'alphabet

- présent en grand à plusieurs endroits dans la classe,
  - en petit à disposition des enfants,
  - à la maison également (via le blog).



Chaque lettre est associée à une image pour aider à mieux la mémoriser.



S'approprier l'outil « alphabet » et prendre conscience des différentes graphies d'une même lettre : Nous reprenons un par un les prénoms écrits en capitales (qu'ils connaissent bien en MS) et nous cherchons ensemble les 2 autres façons de les écrire en s'aidant de l'alphabet.

Après avoir passé tous les prénoms, ils maîtrisent la recherche de lettres avec l'outil « alphabet ».



- Présenter la lettre et son image référence.
  - Trouver sa place dans l'alphabet.
  - Regarder à quelles autres lettres elle peut ressembler dans ses différentes écritures.
  - Regarder qui possède cette lettre dans son prénom, et si elle est en majuscule ou en petite lettre (tri des mots en 2 colonnes)
  - Regarder si elle est présente dans les mots appris.
  - Tracer sur l'ardoise magique ou le cahier de brouillon la lettre capitale dans le sens du tracé.
  - Sur feuille (ou ardoise magique), retrouver cette lettre parmi d'autres lettres dans ses 3 différentes écritures.
  - Sur feuille (ou ardoise magique), retrouver cette lettre parmi des mots toujours avec les 3 graphies.
  - Tracé guidé de la lettre capitale sur feuille, tracé délimité dans une case puis entre deux lignes.
  - Tracé de la lettre cursive sur l'ardoise magique ou le cahier de brouillon.



Au fur et à mesure de l'apprentissage des lettres, la collection s'agrandit.

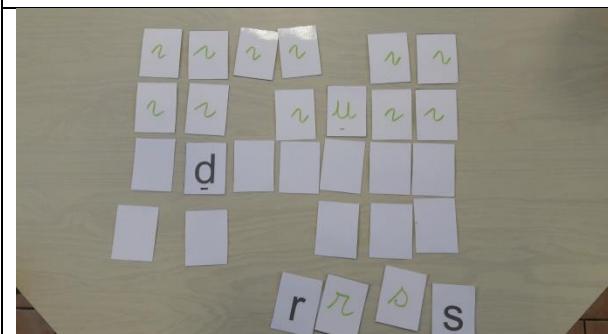
### Lecture très régulièrement des lettres.

Dictée de lettres régulièrement : lors d'une dictée de lettres, on l'écrit en capitales et en cursives (jamais en script, graphie réservée aux livres, par contre elle doit être bien sûr reconnue en script aussi).

On trie les différentes graphies.

On cache une partie d'une lettre (le haut, le bas la partie droite, gauche) et il faut la retrouver.

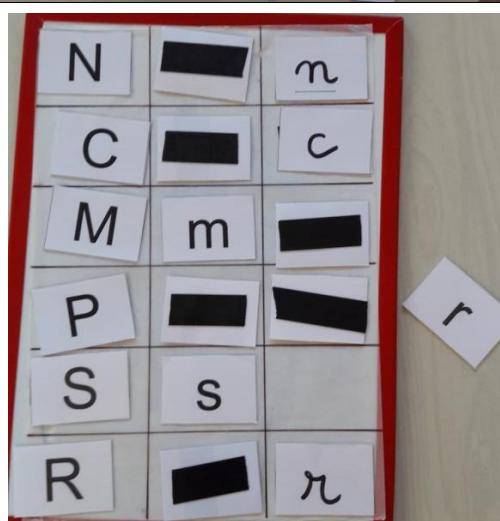
On dicte sa façon de l'écrire et il faut la deviner. (une barre qui descend, on revient en haut et on trace un petit ventre et une jambe qui danse...c'est le R)...



### Memory des lettres

Associer les deux graphies d'une même lettre : les 2 minuscules

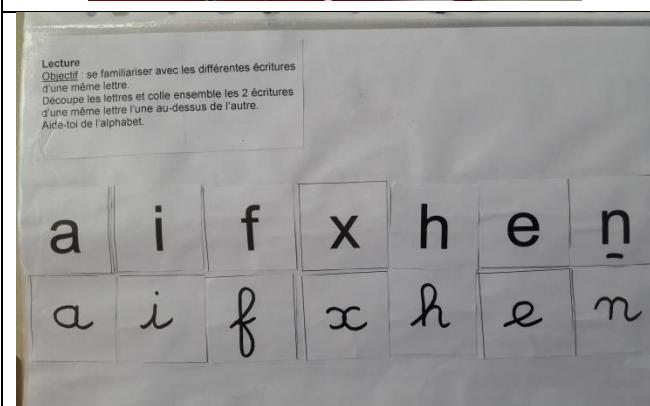
ou la capitale et la lettre en script  
ou la capitale et la cursive.



### Réussite des lettres (jeu individuel ou à plusieurs)

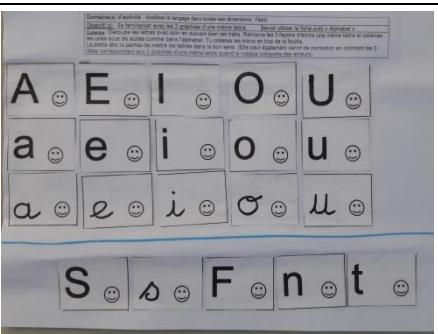
Tableau à 3 colonnes (scriptes, cursives, capitales), cartes lettres retournées sauf la colonne des capitales par exemple, on tire une première carte au hasard, trouver sa place, prendre la carte retournée qui s'y trouve, poser la première et ainsi de suite jusqu'à avoir retourné toutes les cartes pour réussir sa réussite.

En activité ritualisée avec l'atsem.



### Réussite des lettres (en collage)

niveau 1 : Associer les 2 graphies des lettres proposées en les collant les unes sous les autres comme dans l'alphabet. (les lettres proposées n'ont pas forcément été étudiées, l'outil « alphabet » est toujours là, le but est de familiariser l'élève aux différentes graphies et associations des lettres)



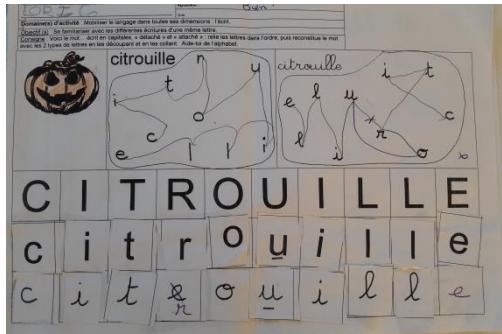
## Réussite des lettres (en collage)

niveau 2 : Associer les 3 graphies des lettres proposées en les collant les unes sous les autres comme dans l'alphabet, avec des intrus (placés en bas de page).  
Les smileys permettent une correction si nécessaire en les coloriant



Scander un mot en lettre en repassant chaque lettre d'une couleur différente.  
« Une lettre une couleur » : scander un mot en lettres cursives à l'écrit afin de prendre conscience de chaque lettre : leur tracé, le début, la fin, leur enchaînement.

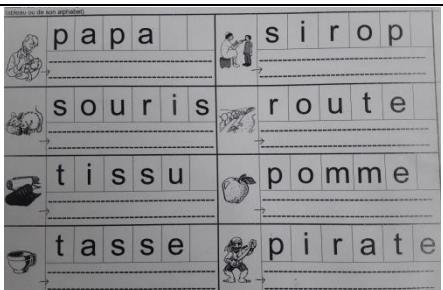
Avec des mots des albums, des mots reconnus, les titres des livres lus...



Reconstituer un mot lettre à lettre avec un modèle (3 graphies).

- en reliant les lettres (différentes graphies)
- en les collant pour associer les différentes graphies d'une même lettre.

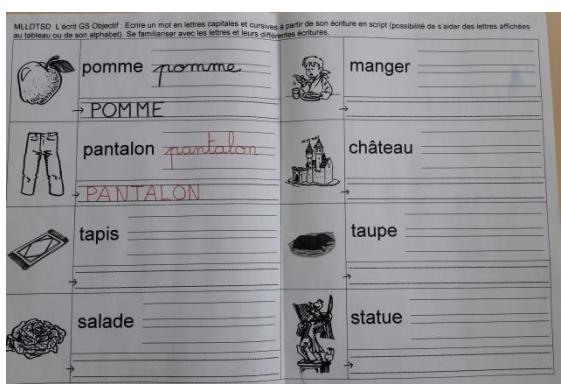
(en début d'année, on le fait avec les prénoms, cela permet de travailler l'ordre des lettres dans un mot, leurs enchaînements, leurs associations...)



Ecrire en lettres capitales à partir d'un modèle en script en utilisant son alphabet.



Scrabble junior : chacun tire une lettre à tour de rôle, la nomme, la place, on gagne un pion si on termine un mot. (activité accompagnée avec l'atsem)



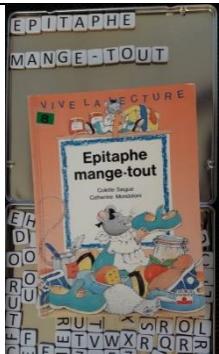
Ecrire en lettres cursives et en lettres capitales à partir d'un modèle en script en utilisant son alphabet.



Reconstituer le titre d'un livre avec les lettres capitales aimantées : modèle en capitales.

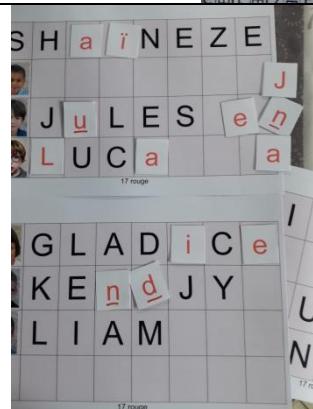
Les mots doivent être bien séparés.

Pour les plus rapides, recopier ce titre entre deux lignes.



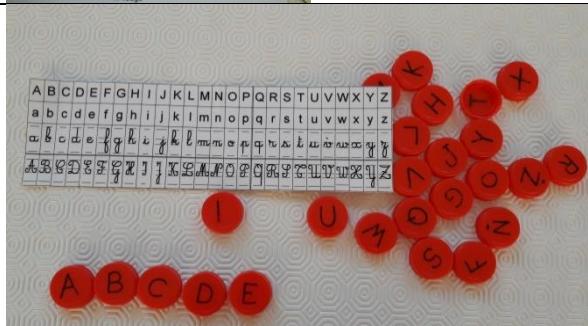
Reconstituer le titre d'un livre avec les lettres capitales aimantées : modèle en script.

Pour les plus rapides, recopier ce titre en lettres cursives sur les 4 lignes.



Loto des prénoms :

- soit à son rythme chacun reconstitue sa planche en posant les lettres en script par-dessus les capitales,
- soit comme le jeu du loto, chacun tire une lettre, la pose ou non...



Reconstitution de l'alphabet avec les bouchons-lettres :

- en capitales
- en script
- en cursives



Associer deux graphies d'une même lettre avec les épingles

- capitales et scriptes
- capitales et cursives



## Loto des lettres :

## Associer capitales capitales.

**Associer scripts et capitales.**

## Associer capitales cursives.

Avec des cartes lettres à poser sur la planche ou bien des dés où figurent les lettres capitales alors que sur les planches elles sont en scriptes ou cursives, on pose alors des pions sur la planche.

Fiche 1 son[a]	
	BANANE
	ANANAS
	CADENAS
	CARTABLE
	ARBRE
	RADIS
	AVION
	TASSE
	SALADE



Mots croisés : recopier des mots en capitales, à partir d'un modèle lui-même en capitales, dans une grille de mots croisés (2 sens de lecture), puis réécrire ces mots en cursives sur les lignes. A partir de la fiche 4, le modèle n'est plus en capitales mais en lettres scriptes, il y a alors les 3 graphies sur la fiche.



En début d'année avec les lettres capitales.



Ici, série rouge, mots construits avec les lettres a, e, i, o, u, s, t.

Dictée faites par un élève à ses camarades : des mots par thème (couleurs, jours de la semaine, jouets, météo, ...) et par difficultés (selon l'avancement de l'étude des lettres)

Un enfant dicte un mot à ses camarades.  
Ils l'écrivent sur l'ardoise ou le cahier de brouillon ou les 4 lignes.

Sens de lecture, tracé des lettres,  
enchaînement des lettres, écoute,  
concentration, jeu de rôle...



P p p

CH ch ch

# CONSCIENCE

## PHONOLOGIQUE



2

F f f

D d d

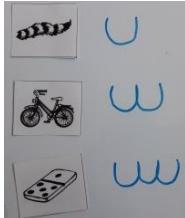
A la découverte des sons. Programmation (prévisions)

[a e i o u] septembre octobre novembre

[r s l p ch] décembre janvier février

[m j d n f] + [ou] mars avril

[t v b z é] mai juin

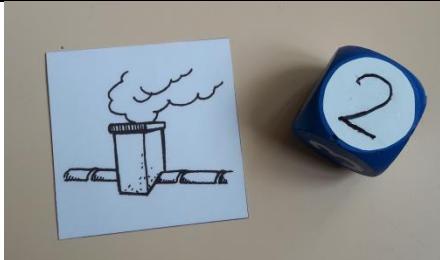


Scander un mot en syllabes en faisant le « robot ». ... puis coder ce dénombrement ainsi :

UWU

un mot de 3 syllabes

A l'oral, s'amuser à inverser les 2 syllabes d'un mot.  
Ex : ro-bot → bot-ro



dire « mi » car c'est la 2<sup>ème</sup> syllabe du mot « cheminée »

A l'oral : avec des images-mots de 2 ou 3 syllabes. Tirer une carte, lancer le dé, s'il tombe sur 1, dire seulement la 1<sup>e</sup> syll, s'il tombe sur 2, dire seulement la 2<sup>e</sup>, sur le 3, la 3<sup>e</sup>.

Pour les mots de 2 syllabes on joue avec une pièce : 1 inscrit d'un côté, 2 de l'autre.

On gagne la carte si on a bien répondu, sinon elle est remise sous le paquet, et on compte les cartes gagnées à la fin.

On commence par bien travailler les sons voyelles

Discrimination auditive des sons voyelles en début de mot en triant des images. (idem en travail individuel)

Discrimination des sons voyelles parmi d'autres sons.

« A la pêche aux [a] » par exemple

énoncer des sons (et non le nom de la lettre): [a] [p] [l] [a] [i] ...

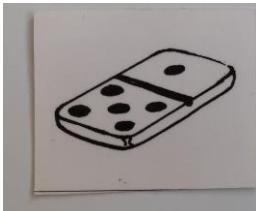
et faire noter: a x x a x ...

Discrimination de ces sons voyelles parmi des syllabes.

« A la pêche aux [a] »

énoncer des syllabes : [ri], [ta], [la], [fo], [sa] ..

et faire noter x a a x a ..



o o i o

Localisation des sons voyelles dans un mot après avoir codé le nombre de syllabes. On peut faire « chanter » le mot pour mieux entendre les voyelles : doooo miiii noooo

EX : domino o o i o

Une fois les sons voyelles acquis, nous passons aux sons consonnes.

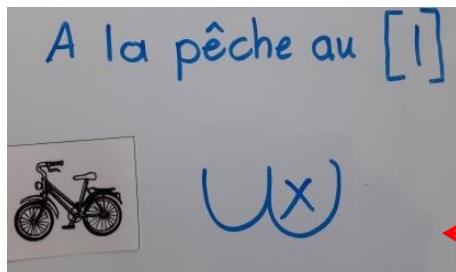
					On associe les sons aux lettres en s'aidant des cartes-sons : <u>chaque son est associé à un geste, une image</u> dont l'enfant a besoin au début, puis il s'en détache et ne garde que la lettre. .../...
S s s	R r r	L l l	CH ch ch	P p p	

.../...

Découverte des syllabes écrites par famille : à chaque son découvert, on sort les syllabes

**sa se si so su**

- on trouve des mots qui commencent par...
- on les lit
- on les écrit



On retourne à la pêche aux sons...

- en début de mots
- parmi d'autres sons
- parmi des syllabes
- dans un mot en codant

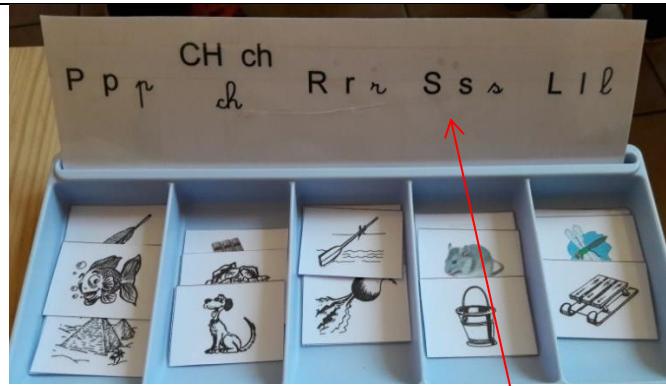


Après avoir bien travaillé une nouvelle famille de son, on la mélange avec les autres familles déjà travaillées :

**sa ri ru so ra se ro si su re**

- on les lit
- on les retrie
- on donne un mot et on montre la syllabe d'attaque ou finale
- on tire une syllabe, il faut trouver un mot qui commence par cette syllabe
- on commence à composer des mots simples
- ...

## Tri d'images d'après le son d'attaque.



Certains peuvent avoir besoin de l'image correspondant au son.

image du son et lettre d'un côté

La fiche de tri comporte 2 côtés :

et seulement la lettre de l'autre.

Syllabes que je connais	
le chat	Marie
le rat	Lili
la poule	Julie
le loup	Lola
la rue	Lilou
le lit	Paris
papa	la jupe
papi	le lit
mamie	la nounou
salade	sous
malade	sur
puni	la mouche
puma	la soupe
roule	la douche
la loupe	la louche
la loupe	la mousse
la pipe	la ruche
fume	sale
ramasse	rire
joue	salut
le sirop	le repas
le radis	le lasso

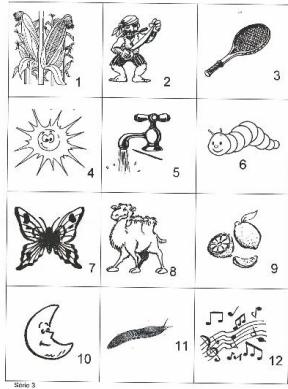
Le chat joue avec le rat.  
Le chat va sur le lit.  
Le rat joue sous le lit.  
Papa ramasse la salade.  
La poule joue sur le dos du lama.  
Le loup louche.  
Papi fume la pipe.  
Marie a vu la vache dans la niche.  
Lili roule sur le lit.  
La souris passe dans la rue.

Le poule va dans la mare.  
Lola a vu la lune.  
Maman a mis la soupe sur la nappe.  
La poule se douche dans la mare.  
Le chat a vu un pou.  
Julie va à Paris.

On compose rapidement des mots avec les syllabes connues :

papa, puma, salade, malade, papi, mamie, rue, chat, rat, Lili, Marie, pirate, loto, ramasse ...

On compose des phrases parfois rigolotes.

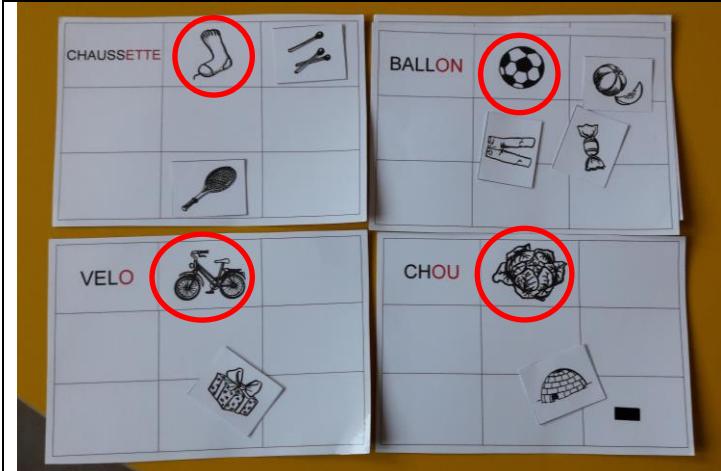


Date: \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_  
 5. \_\_\_\_\_ 6. \_\_\_\_\_  
 7. \_\_\_\_\_ 8. \_\_\_\_\_  
 9. \_\_\_\_\_ 10. \_\_\_\_\_  
 11. \_\_\_\_\_ 12. \_\_\_\_\_

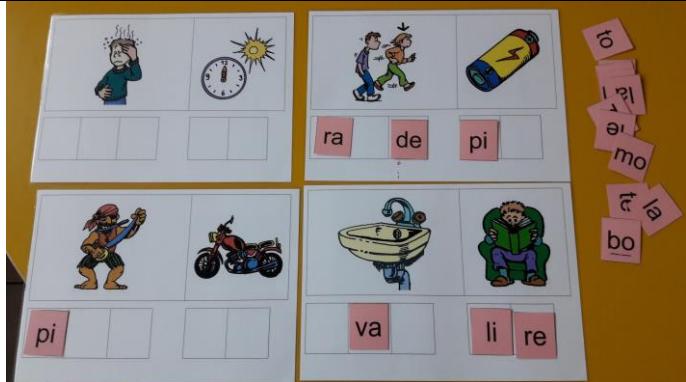
Travail individuel : une série de 12 « mots-images » numérotées de 1 à 12 l'élève doit écrire la première syllabe des mots à côté des chiffres correspondants aux images.  
Une correction est faite.

Loto des rimes. Le mot repère (de la rime) est en image sur chaque planche. A tour de rôle, chacun tire une « carte image » et la pose sur sa planche si elle rime avec son mot repère, sinon il la repose face cachée...



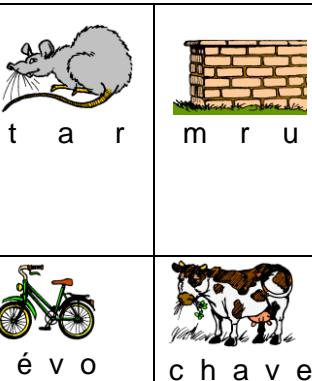


Loto des syllabes (même syllabe d'attaque).  
8 mots par planche.  
Il faut retrouver des cartes dont les mots commencent par la même syllabe que les mots de la planche. (Ils ont appris à bien isoler cette première syllabe en discrimination auditive !)



Loto des syllabes (mots à reconstituer).  
Jouer individuellement : un enfant reconstitue ses 4 planches de mots à son rythme.

Jouer à plusieurs comme un loto.  
(4 joueurs, chacun une planche)



Dictées muettes : l'enfant dispose d'une feuille avec 8 dessins. Sous chaque dessin il y a les lettres mélangées du mot représenté. L'élève doit écrire le mot en cursives sur son cahier en remettant les lettres dans le bon ordre, s'il reste des lettres, on les met à la fin du mot(lettres muettes).



TDE et conscience phonologique.  
Ici les sons voyelles à repérer dans des mots de 2 syllabes.



## Décodage de mots constitués de syllabes étudiées.

Associer, en les reliant, 9 mots à leur image en les décodant.

Colorier chaque syllabe d'une couleur différente. Ne pas colorier les lettres muettes  
Ecrire ces mots en lettres cursives.

Réfléchir aux images correspondantes	tomate	tulite	nouche
	repas	pulle	
vache	malade	salude	mouche
tomate			rabis
	malado	ropas	
tulipe			poule
vache	salade	radis	

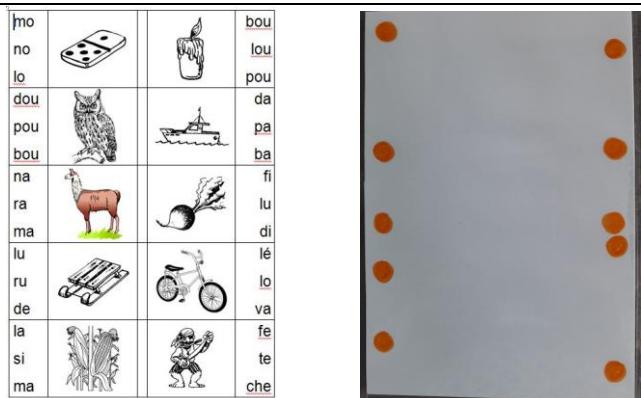
## Décodage de mots constitués de syllabes étudiées. (avec intrus)

Associer, en les reliant, 9 mots à leur image en les décodant mais avec la présence d'intrus très ressemblants aux vrais mots. (vache vahe)

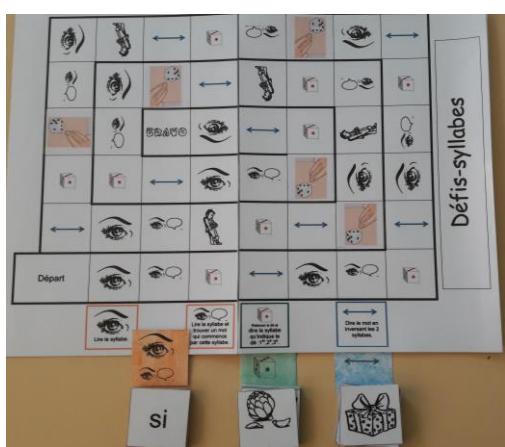


## Sens-Non sens

Cartes avec des mots et des logatomes. On tire, on décode et on précise si le mot existe ou non. Si on a raison, on gagne la carte sinon on la remet sous le paquet.



La pêche aux syllabes : un mot en image, 3 syllabes proposées, il faut retrouver celle qui se trouve dans le mot et la marquer avec une petite épingle à linge. Auto correctif : en retournant la fiche enlever les épingle doivent se trouver sur les points orange. Si erreur, on enlève les épingle mal placées et on cherche à nouveau.



« Défis-syllabes » jeu reprenant diverses activités travaillées

- Lire une syllabe
- Lire une syllabe et trouver un mot qui commence par cette syllabe
- Inverser les 2 syllabes d'un mot à l'oral (mot de 2 syllabes)
- Dire une syllabe précise d'un mot de 3 syllabes en lançant un dé sur lequel figurent 1, 2, 3.

## Ateliers d'écriture

A partir de la 3<sup>e</sup> période, les enfants ont de bons outils pour commencer à écrire seul des mots (beaucoup de lettres acquises dans les 3 graphies, sons principaux travaillés...).

Ils sont en mesure d'entreprendre - de légender des images, photos de vie de classe  
-d'écrire spontanément pour faire passer un message (Ce qu'ils aiment faire, ce qu'ils n'aiment pas, ce qu'ils voudraient faire, leur couleur préférée, parler d'un cadeau qu'ils ont eu, d'une émotion à un moment précis ...)

Tout cela sous forme de mots ou petites phrases

Ils utilisent pour cela les outils de la classe : l'alphabet, les cartes-sons, les étiquettes-mots (dont les mots outils), les titres de livres...

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Discr. Visuell	Petits cartons : dessins, symboles, suites de lettres...  Les 5 différences. Entoure comme le modèle : dessins, symboles, mots...	Petits cartons : dessins, symboles, suites de lettres...			
Apprentissage des lettres	Etude des 3 graphies des lettres : A E I O U R S  Associer les 2 graphies d'une m <sup>^</sup> lettre : a ↗ ou A a ou A ↗  Memory des lettres  Réussite des lettres.  Scander les mots en lettres en repassant chaque lettre d'une couleur différente.  Loto des rimes  Dictée de mots par un élève aux autres élèves (mots par thème), modèle en capitales, écriture en capitales.  Recopier un titre de livre (modèle en capitales) avec les lettres aimantées. Apprendre à repérer l'espace entre les mots.	Etude des 3 graphies des lettres : T L P M C  Reconstituer un mot (modèle) avec les 3 écritures (relier, coller).  Memory des lettres  Réussite des lettres.  Scander les mots en lettres en repassant chaque lettre d'une couleur différente.  Loto des rimes  Dictée de mots par un élève aux autres élèves modèle en script, écriture en cursives.  Recopier un titre de livre (modèle en capitales) avec les lettres aimantées. Apprendre à repérer l'espace entre les mots.	Etude des 3 graphies des lettres : N D F G H  Reconstituer un mot (modèle) avec les 3 écritures (relier, coller).  Memory des lettres  Réussite des lettres.  Scander les mots en lettres en repassant chaque lettre d'une couleur différente.  Loto des prénoms. Loto des animaux.  Dictée de mots par un élève aux autres élèves modèle en script, écriture en cursives.	Etude des 3 graphies des lettres : J V B Y  Associer les 3 graphies d'une m <sup>^</sup> lettre avec intrus.  Memory des lettres  Réussite des lettres.  Scander les mots en lettres en repassant chaque lettre d'une couleur différente.  Reconstitution des l'alphabet avec les différentes graphies  Dictées muettes : images + lettres(en script)mélangées, reconstituer le mot et l'écrire.	Etude des 3 graphies des lettres : K Q W X Z Révisions  Memory des lettres  Réussite des lettres.  Dictées muettes : images + lettres(en script)mélangées, reconstituer le mot et l'écrire.  Transcrire un titre de livre en écrivant sur les 4 lignes. (modèle en script, écriture en cursives).  Recopier un mot en capitales et cursives.  Transcrire un mot (écrit en script) en capitales et en cursives.

# Discrimination visuelle



ht ht ht nt ht ht hf ht nf ht th  
oin oin nio oin oiu oin ain ion oin oinoui  
FL FL FF FL FL LL LL FL FL FL FL  
év vè év év év èv év év év év  
év vè év év év év év év év év

□○□	○□□	○□○	□○□
○○◊	◊○◊	○◊○	○○◊
□◊□	□□◊	□◊□	□◊□
□□□	□□□	□□□	□□□
□○□	□□○	□○□	○□○
◊□◊	□◊◊	□□◊	◊□◊
□○◊	◊○□	□○◊	□◊○
◊○□	□◊○	◊○□	○◊□

ne	un	eh	en
rue	une	eh	en
un	en	ne	une
en	ne	rue	un
un	une	un	en
en	eh	ne	eh
rue	ne	un	un
			ne

nombre	
ne	
en	
un	
une	

⑤ jolie

jolei jolie jolie iolie joile golie  
jolie iolje tolje jolie jolie joli  
jalie jolie jelio jolie iolie jolie  
ojile jolei jolie jdlie jolie

---

⑥ flaque

flaqe flaque tlaque flaque  
flaque euqalf fhaque flaque  
flague floque falque flaque  
flaqueu flaque tlaque flaque

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Langage Vocabulaire Expression	Associer 2 images ayant une relation ( <a href="#">exercice préparé en séance de langage en amont</a> ).	Associer 2 images ayant une relation ( <a href="#">exercice préparé en séance de langage en amont</a> ).	Associer 2 images ayant une relation ( <a href="#">exercice préparé en séance de langage en amont</a> ).	Associer plusieurs images ayant une relation ( <a href="#">exercice préparé en séance de langage en amont</a> ).	Associer plusieurs images ayant une relation ( <a href="#">exercice préparé en séance de langage en amont</a> ).
	Grandes images (poster)	Grandes images (poster)	Grandes images (poster)	Grandes images (poster)	Grandes images (poster)
	Images : faits et actions	Images : faits et actions			
	Histoires séquentielles : 3 images.	Histoires séquentielles : 4 images.	Histoires séquentielles : 8 images.	Histoires séquentielles : 8 images.	Histoires séquentielles : 8 images.
	Répéter une phrase de plus en plus longue.	Répéter une phrase de plus en plus longue.			
	Inventer une phrase en ajoutant un mot chacun.	Inventer une phrase en ajoutant un mot chacun.	Travail de l'intonation. Jeux théâtraux.	Travail de l'intonation. Jeux théâtraux.	Travail de l'intonation. Jeux théâtraux.
	Poésies	Poésies	Poésies	Poésies	Poésies
	Ecouter et comprendre un récit, lecture d'histoires.	Ecouter et comprendre un récit, lecture d'histoires.			
Divers	Atelier Logico	Atelier Logico	Atelier Logico	Atelier Logico	Atelier Logico

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<b>Activités dirigées</b>  <b>Phonologie</b>	<p>Associer les sons aux lettres en s'aidant des cartes-sons : <b>chaque son est associé à un geste, une image</b> dont l'enfant a besoin au début, puis il s'en détache et ne garde que la lettre.</p> <p>[a i o u e s r l p ch m ou j d n f t v b z é ]</p> <p>Découverte des syllabes écrites par famille : à chaque son découvert, on sort les syllabes      <b>sa se si so su</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- on trouve des mots qui commencent par...</li> <li>- on les lit</li> <li>- on les écrit</li> </ul> <p><u>Après avoir bien travaillé une nouvelle famille de son, on la mélange avec les autres familles déjà travaillées :</u> <b>sa ri ru so ra se ro si su re</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- on les lit</li> <li>- on les retrie</li> <li>- on donne un mot et on montre la syllabe d'attaque ou finale</li> <li>- on tire une syllabe, il faut trouver un mot qui commence par cette syllabe ...</li> </ul> <p>On compose rapidement des mots avec les syllabes connues :</p> <p>papa, puma, salade, malade, papi, mamie, rue, chat, rat, Lili, Marie, pirate, loto, pirate, ramasse ...</p> <p>On compose des phrases parfois rigolotes. La vache se lave dans la mare avec le cheval.</p> <p>(Certains mots outils sont travaillés et appris globalement : il elle avec et maman...)</p>				

## Phonologie

Scander un mot en syllabes pour les dénombrer en faisant le « robot » - avec les doigts - en codant ainsi	Scander un mot en syllabes pour les dénombrer en faisant le « robot » - avec les doigts - en codant ainsi	Scander un mot en syllabes pour les dénombrer en faisant le « robot » - avec les doigts - en codant ainsi	Une série de 12 mots en images, numérotés, affichés au tableau, chacun doit écrire la première syllabe des 12 mots. Chacun va à son rythme.
Discrimination des sons voyelles en début de mots (tri d'images).	Discrimination des sons voyelles (puis les autres) parmi des syllabes. (dire [ri], [ta], [la], [fo], [sa] .. faire noter : x a a x a )	Discrimination des sons voyelles (puis les autres) parmi des syllabes. (dire [ri], [ta], [la], [fo], [sa] .. faire noter : x a a x a )	Tri d'images d'après le son d'attaque.
Discrimination des sons voyelles parmi d'autres sons. (dire [a] [p] [l] [a] [i] ... et faire noter: a x x a x ... )	Localisation des sons voyelles (puis les autres) dans un mot après avoir codé le nombre de syllabes ex : DOMINO	Associer 2 mots qui commencent par la même syllabe. Loto des syllabes (même syllabe d'attaque)	

## é tu d e d e I a I a n g u e

<u>Période 1 :</u> Dénombrer les lettres d'un mot dans les 3 graphies.  Scander un mot en lettres, en repassant chaque lettre d'une couleur différentes.  Différencier les différentes écritures. (lettres capitales, en script et cursives)  Différencier les <u>majuscules</u> des <u>minuscules</u> .	<u>Période 2 :</u> Repérer le <u>titre</u> d'un livre sur la couverture et à l'intérieur du livre.  Comprendre le sens de lecture d'un livre, d'une phrase.  Repérer les majuscules.	<u>Période 3 :</u> Vocabulaire spécifique à l'écrit : Différencier les <u>lettres</u> des <u>mots</u> et des <u>phrases</u> .  <u>Période 4 et 5 :</u> Différencier les <u>signes</u> (ponctuation et autres §§%+=()[] ...) des lettres : les repérer dans les textes, livres.  Repérer les phrases dans un texte (début et fin) pour les dénombrer. Différencier la <u>phrase</u> de la <u>ligne</u> .	Loto de syllabes : mots à reconstituer (présentés en images) à partir de syllabes tirées.  <b>Dictées muettes</b> : l'enfant dispose d'une feuille avec 8 dessins. Sous chaque dessin il y a les lettres mélangées du mot représenté. L'élève doit écrire le mot en cursives sur son cahier en remettant les lettres dans le bon ordre, s'il reste des lettres, on les met à la fin du mot (lettres muettes).  Décoder des mots, les relier à leur image puis les écrire en cursives (sur le cahier).  Décoder des mots, les relier à leur image mais attention il y a des mots intrus qui ressemblent beaucoup aux vrais.  Trouver, parmi plusieurs, une syllabe présente dans un mot illustré par une image. Y mettre une épingle  Défi-syllabes : jeu de piste regroupant diverses compétences autour des syllabes...
---	---	---	--

septembre-octobre

novembre-décembre

janvier-février

mars-avril-mai-juin

## Programmation des activités par période.

# Construire les premiers outils mathématiques GS

Période 1 : septembre . octobre

Période 2 : novembre . décembre

## Numération : approcher les quantités et les nombres. conceptualisation du nombre

- apprentissage des nombres à 6, puis à 8 (reconnaissance, écriture)
- dénombrer une collection en pointant, en déplaçant
- dénombrer une constellation (carton-flash dominos et dé) par perception immédiate 0 à 6
- dénombrer une constellation (carton-flash dominos) par perception immédiate 0 à 8
- dénombrer les doigts (carton-flash doigts) par perception immédiate 0 à 6
- dénombrer les doigts (carton-flash doigts) par perception immédiate 0 à 8
- savoir énoncer la suite numérique de 0 à 13, puis à 20
- énoncer la suite numérique à partir d'un nombre différent de 0 (ex : compter de 7 à 12)
- donner le nombre d'avant et le nombre d'après d'un nombre donné
- ranger 3 nombres dans l'ordre croissant, puis 4
- compter en arrière de 6 à 0, puis de 8 à 0
- trouver le nombre manquant dans la suite numérique (0 à 6)
- trouver le nombre manquant dans la suite numérique (0 à 8)
- trouver le nombre manquant à partir des nombres en vrac (0 à 6)
- trouver le nombre manquant à partir des nombres en vrac (0 à 8)
- compléter un frise à trous, de 0 à 6, puis de 0 à 8
- élaborer une collection ayant autant d'éléments qu'une collection donnée
- élaborer une collection ayant plus d'éléments qu'une collection donnée
- élaborer une collection ayant moins d'éléments qu'une collection donnée
- grouper des éléments d'une collection par 2, 3, 4 en les entourant proprement et dénombrer les paquets obtenus
- compléter une collection à un nombre donné et dire combien on en a ajouté(s)
- commencer à compter la monnaie avec les pièces de 1 et 2 euros
- grouper 2 collections choisies parmi plusieurs afin de faire une nouvelle collection d'un nombre donné (xxxxx xx et dire 7 c'est 5 et 2) et...
- ... savoir trouver plusieurs solutions
- **Et surtout résoudre des petites situations problèmes en agissant sur les collections**

# Construire les premiers outils pour structurer sa pensée GS

Période 1 : septembre . octobre

Période 2 : novembre . décembre

## Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- reconnaître et nommer le **cercle (rond)**, le **triangle**, le **rectangle** et le **carré**
- tracer à main levée un cercle, un carré, un triangle (ateliers constellations)
- identifier le principe d'organisation d'un **algorithme** (l'expliquer) et poursuivre son application
- comprendre la notion de **domaines** en coloriant les différents domaines d'une figure de façon différente et en les dénombrant
- distinguer les **lignes ouvertes** des **lignes fermées**
- ranger des éléments (environ 7) dans l'ordre croissant ou décroissant d'après leur taille, longueur, 3 (voire 4) éléments pour le poids.
- placer des éléments dans un **quadrillage** (5x5) selon un modèle (échelle pouvant être différente) (ateliers constellations)
- assembler des cubes selon un modèle présenté en 2 dimensions sur une fiche (atelier CC2D (constructions de cubes en 2 dimensions))
- assembler des formes selon un modèle (de taille différente de la réalisation) présenté en 2 dimensions sur une fiche (atelier géométrix niveau 1, tangram, iotobo)
- pavages, reproduire un pavage de triangles et de losanges (organicolor)
- pavages cubes : reproduire un pavage en choisissant les bonnes faces de 16 cubes idem avec une image à reproduire : **puzzles cubes**
- reproduire un **puzzle** de 20, puis 30, puis 45 pièces

## Se repérer dans le temps et dans l'espace

- nommer les jours de la semaine dans l'ordre (et à l'envers) en s'aidant du codage puis sans codage (rituels et le jeu « rythme de la semaine »)
- s'approprier le rythme de la semaine (rituels et le jeu « rythme de la semaine ») dire quel jour on est, quel jour sera demain, quel jour était hier, nommer les jours d'école, ceux restés à la maison...
- commencer à repérer les différents moments de la journée et leur chronologie sous forme de codages de ces moments : arrivée à l'école, le rang, le cahier rouge, les rituels du matin, le travail (présence de la maîtresse avec les GS puis avec les CP), la récréation, le travail, le menu et le lavage des mains, le repas et la pause avec Angélique, le passage aux toilettes et lavage des mains, le travail, ...
- comparer la durée de différentes activités (présentées en images) : 2 par 2, puis par 3 (mimes)

## Petites activités ritualisées en groupes de 5, 6

- Jeu de Lucky-Luke : dire un nombre (ex :6), l'élève doit présenter la collection de doigts correspondante en utilisant absolument ses **2 mains** (4 et 2 ou 3 et 3 ou 5 et 1)
- « Cartons-flash »
- Crayons derrière le dos : je possède des crayons dans les 2 mains derrière mon dos, je commence par montrer une collection, par exemple la main droite, je la cache puis je montre l'autre collection, l'élève écrit le nombre total de crayons, on vérifie en montrant les 2 collections ensemble
- Compter en furet de 0, de x, en avant, en arrière....
- Travailler les doubles - en disant le résultat 3 et 3 ça fait 6 et 6 c'est 3 et 3
  - avec la question « Qu'est-ce qui fait 10 ? » 10 c'est 5 et 5
- La boîte mystère (une boîte renversée sous laquelle on met ou on enlève des cubes (ou autre chose), l'enfant doit deviner le nombre de cubes à chaque changement)
- La boîte mystère fixe (je veux 5, il y a déjà 3 sous la boîte, combien dois-je rajouter ?)
- Dire un nombre et « plus petit ou plus grand », l'enfant doit dire un nombre plus petit ou plus grand que celui proposé, variante : avec ou sans frise, si avec frise possibilité de barrer les nombres au fur et à mesure qu'ils sont dits, cela laisse de moins en moins de possibilités au fil du jeu

## **Jeux (mathématiques)**

- UNO
- Le nombre mystère
- la réussite des nombres à 5, à 10
- les escargots
- le filet du pêcheur
- les gruyères
- les cartes empilées
- les dominos
- le loto à 9, à 29
- les sorcières
- les maisons
- les girafes
- la bataille navale
- la grande traversée
- la bataille (cartes à jouer ou cartes empilées ou monstres)
- loto ourson 1 à 6
- loto des additions
- la boîte à 10
- trifouilli
- ...

# Construire les premiers outils mathématiques

GS Périodes 3 et 4 : janvier . février. mars.avril.

**Numération** : approcher les quantités et les nombres,  
conceptualisation des nombres à 8, à 10.

- apprentissage des **nombres à 8** (reconnaissance, écriture) **puis à 10**.
- dénombrer une collection en pointant, en déplaçant
- dénombrer une constellation (carton-flash dominos) par perception immédiate 0 à 8 puis 10.
- dénombrer les doigts (carton-flash doigts) par perception immédiate 0 à 8 puis à 10.
- savoir énoncer la suite numérique de 0 à 25, seul en furet
- énoncer la suite numérique à partir d'un nombre différent de 0
- donner le nombre d'avant et le nombre d'après d'un nombre donné
- ranger 5 nombres dans l'ordre croissant avec la technique « écrire, barrer »
- compter en arrière de 5 à 0 puis de 8 à 0 enfin de 10 à 0.
- trouver le nombre manquant dans la suite numérique (0 à 8 puis à 10)
- trouver le nombre manquant à partir des nombres en vrac
- compléter un frise à trous
- élaborer une collection ayant autant, plus ou moins d'éléments qu'une collection donnée
- grouper des éléments d'une collection par 2, 3, 4, 5 en les entourant et dénombrer les paquets obtenus
- relier ou grouper plusieurs collections afin d'obtenir un nombre défini (ex : (xxxx xx x et dire 7 c'est 4 et 2 et 1) ) : **décomposer un nombre** (jeu des légumes, les maisons des nombres...)
- compléter une collection à un nombre donné et dire combien on en a ajouté(s)
- ajouter ou retrancher 1 et 2 à un nombre mentalement
- commencer à compter la monnaie avec les pièces de 1 et 2 euros puis 5 euros.

**Explorer des formes, des grandeurs, des suites**

- reconnaître, nommer et **décrire le cercle (rond), le triangle, le rectangle, le carré**
- **différencier les côtés droits des côtés arrondis**
- **tracer à main levée** un rond, un carré, un triangle (ateliers constellations 2<sup>e</sup> série)
- placer des éléments dans un **quadrillage (5x5)** selon un modèle (échelle pouvant être différente) (ateliers constellations)
- expliquer et poursuivre des **algorithmes simples** en les traçant
- comprendre la notion de **domaines** en coloriant les différents domaines d'une figure de façon différente et en les dénombrant
- **ranger des éléments** dans l'ordre croissant ou décroissant d'après leur taille, longueur puis ajouter un nouvel élément à cette série.
- **assembler des cubes** selon un modèle présenté en 3 dimensions (atelier CC3D)
- **reproduire un CC2D sur un quadrillage**
- **assembler des formes** selon un modèle présenté en 2 dimensions sur une fiche (atelier géométrix niv 2)
- **pavages**, reproduire un pavage de triangles et de losanges ou autres. (ateliers : organicolor, pexagram)
- **vocabulaire spatial avec le jeu des chaises** coupler le jeu avec des formes à la place des objets
- **vocabulaire spatial avec le jeu « Topologie 2 »** : reproduction puis consignes données par l'adulte, puis consignes données par un élève

- **labyrinthe sur Ardoise Magique**
- ateliers de recherche de CC2D avec 4 et 5 cubes à reproduire sur quadrillage
- **TDE en ateliers et en activités accompagnées**
- le nombre désigne un rang : jeu des véhicules, jours semaine ...

## Construire les premiers outils mathématiques

GS Période 5 : mai . juin

### Renforcer les notions non acquises +

- **Déplacements sur quadrillage, Reproductions sur quadrillage.** Codage avec des flèches.
- **De la maquette de la classe au plan de la classe** (jeu de la bouteille (bouteille placée à un endroit dans la classe, la retrouver sur la maquette, sur le plan) jeu des parcours à tracer)
- EPS : orientation : jeu des cerceaux avec plan, parcours en étoile dans la cour de l'école

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Numération Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées. Repérage dans l' espace.	Pavages cubes		Pavages cubes	Pexagram	Pexagram
	Iotobo Tangram	Picots	Picots	TDE	TDE
	Construction de cubes en 3D (7 cubes)	Géométrix niveau 1	Bons chemins	Géométrix niveau 2	Géométrix niveau 3
	Algorithmes	Construction de cubes en 3D (7 cubes)	Construction de cubes en 3D (11 cubes)	Construction de cubes en 3D (14 cubes)	Construction de cubes en 3D (18 cubes) DSQ RSQ codage avec des flèches
	Lacets	Algorithmes	Algorithmes sur quadrillage	Repérage de points à relier	Patrons (reproduire un assemblage de formes en traçant le tour)
	Constellation niv 1 (formes à reproduire dans un quadrillage)	Lacets	C'est parti pour un tour (manèges) (codage)	Sudoku	Poly-M (fiches techniques)
	Puzzles cubes	Codo puzzle	Mosica	Mosica	Vis et écrous (fiches techniques)
	Puzzles	Ateliers photos	Organicolor	Formes dentelées (fiches techniques)	Calcul mental fiches Gpmt 10+monnaie
	Logico	Puzzles cubes	Constellation niv 2 (quadr de symboles)	Déndts de coll dont les éléments sont mélangés 7 fiches	Déndts de coll dont les éléments sont mélangés 7 fiches
		Puzzles	Puzzles	Puzzles	Puzzles
		Logico	Logico	Logico	Logico

## Période 1 :



puzzle cubes



pavages cubes



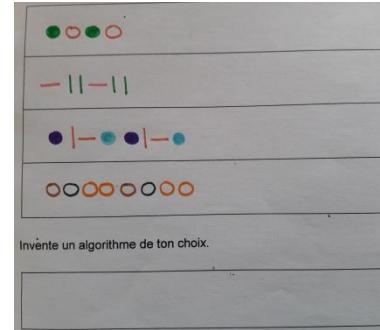
iotobo



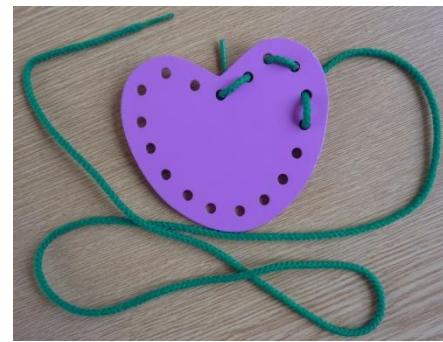
tangram



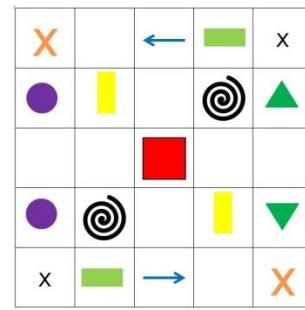
constructions de cubes en 3D avec modèles réels



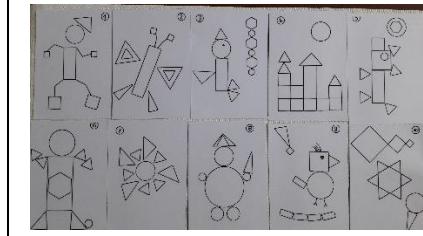
algorithmes à poursuivre



lacets (7 formes différents)



puzzles 20 ou 30 ou 45 pièces



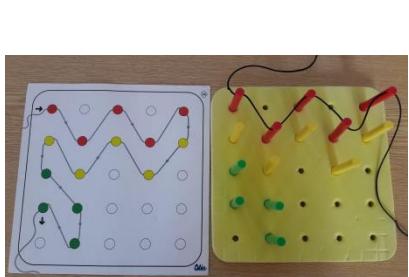
constellation : formes à redessiner dans un quadrillage NIV 1 : graphismes simples



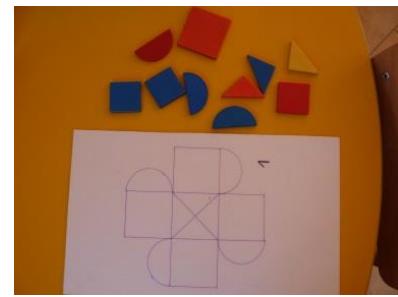
Reproduction d'un assemblage de formes en utilisant un pochoir (+déco)

logico

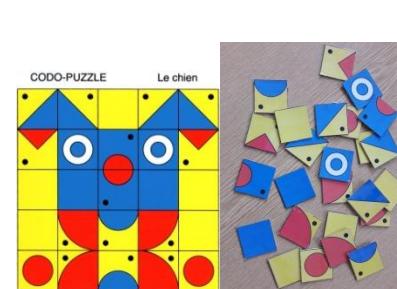
## Période 2 :



picots : reproduire puis à partir de la construction, redessiner le modèle...



géométrix niv 1 (on trace la forme en en faisant le tour)

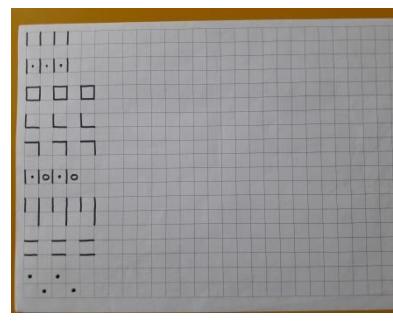
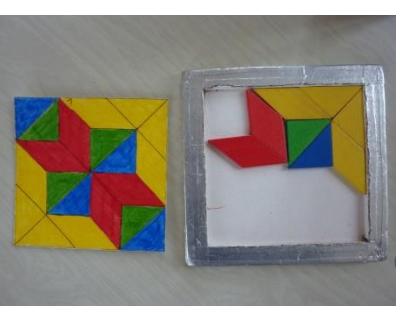
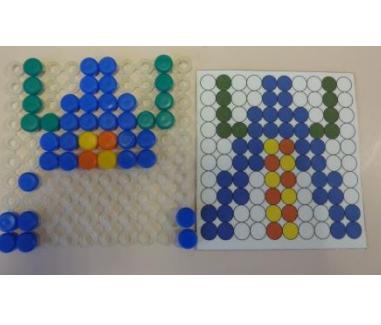


codo-puzzle

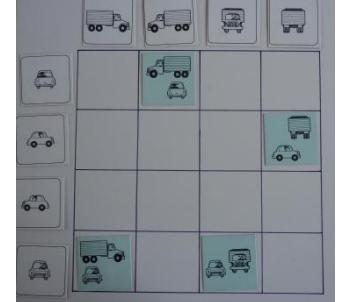
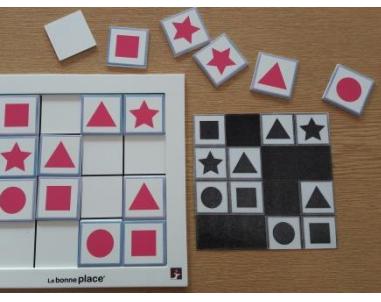
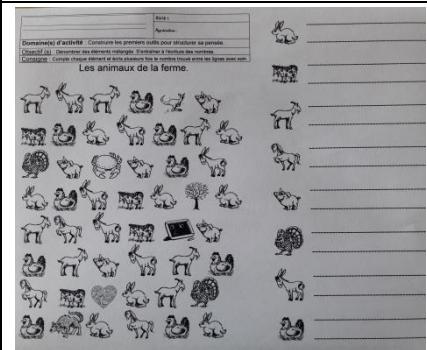
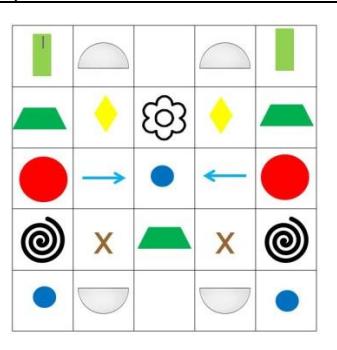


atelier Photos

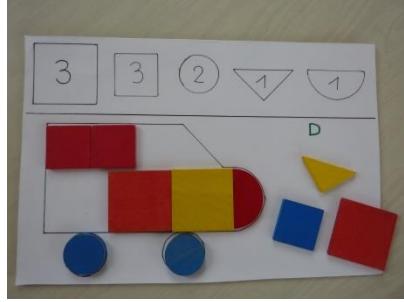
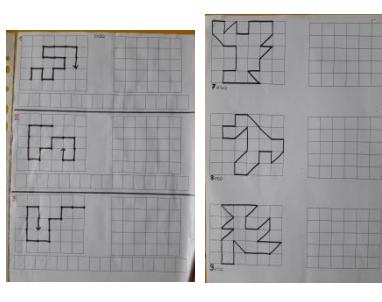
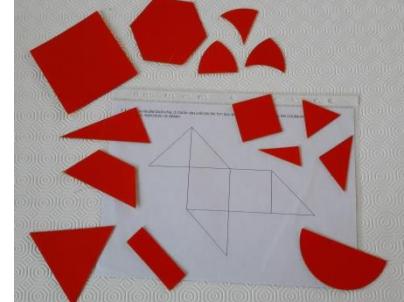
## Période 3 :

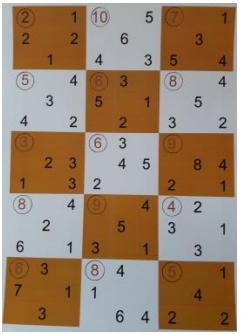
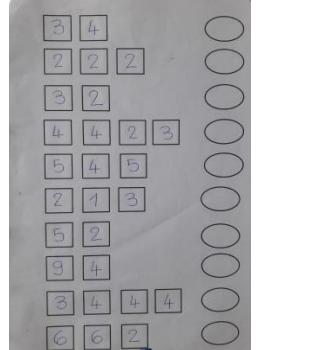
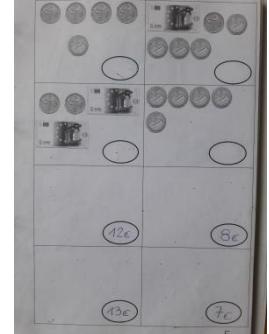
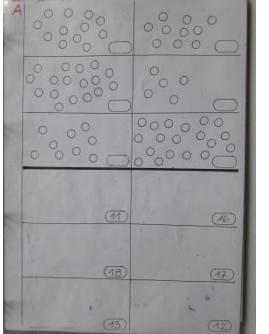
		 la réponse      le codage		
le bon chemin	algorithmes sur quadrillage	c'est parti pour un tour	organicolor (losanges triangles)	mosica

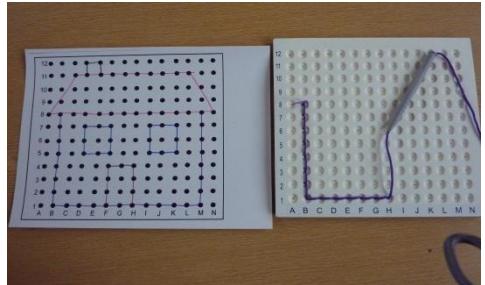
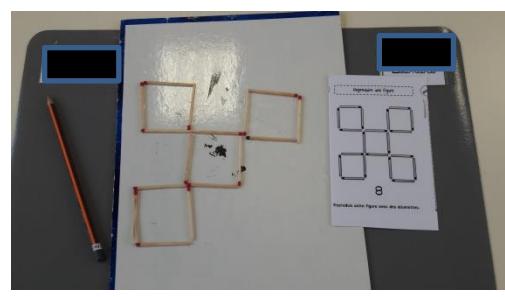
## Période 4 :

				
pexagram	tableau à double entrée (TDE 15 modèles)	géométrie niv 2 reproduire un assemblage de formes à partir d'un modèle plus petit. Pas de possibilités de superposer.	repérage de points à relier avec ou sans la règle	sudoku
				
formes dentelées	dénombrément de collections mélangées	constellation : formes à redessiner dans un quadrillage NIV 2 : graphismes plus complexes.		

Période 5 :

				
géométrix niv 3 (avec le nombre de formes à utiliser, il faut remplir la silhouette)	DSQ RSQ déplacements sur quadrillage et codage de déplacements et reproductions sur quadrillage	patrons	poly-M : utilisation d'une fiche technique. Puis <u>dessiner</u> le modèle réalisé.	vis et écrous : utilisation d'une fiche technique.

			
calcul mental : retrouver les nombres qui additionnés font le nombre proposé.	calcul mental : additionner les différentes valeurs des carrés.	calcul mental : calculer la monnaie proposée puis élaborer une collection qui correspond à la somme proposée.	représentation décimale : faire des paquets de dix pour dénombrer puis coder le nombre proposé en dizaines et unités en dessinant.

			
vis et tournevis	numération	géoformes	fil et crayon
			
reproduction d'agencements de bâtonnets ...	... ou d'allumettes	tableaux de cubes	

Cette liste d'ateliers et de jeux éducatifs n'est pas hexaustive, difficile de tout mettre...