

Propositions d'activités pour l'apprentissage de la lecture en début de CP - septembre 2020

Références : *Document Eduscol Ressources Cycle 1 Section 2 Partie 2 Activités phonologiques Guide « Se préparer à apprendre à lire et à écrire à la maternelle »*

Le repérage des acquis en français à l'entrée au CP en septembre 2020 peut faire apparaître, pour les élèves les plus fragiles, des compétences qu'ils n'ont pas pu construire en raison du confinement. Tous les élèves n'auront pas atteint le niveau de maîtrise indispensable dès le début du CP pour entrer directement dans les apprentissages liés à la lecture (compréhension de l'acte de lire, décodage, encodage...). **Il sera peut-être nécessaire, sur la première période, de poursuivre les apprentissages de GS pour certains, et pour d'autres de consolider les acquis.**

En fonction des résultats observés chez vos élèves, vous trouverez ici des propositions d'activités pour travailler les différentes compétences.

Rentrée 2020, au CP, en période 1 :
Quelles priorités, quelle organisation possible ?

Durant la première semaine, on peut viser deux objectifs prioritaires :



- Bien repérer les acquis des élèves, de façon à mettre rapidement en place les apprentissages nécessaires
- Mettre l'accent sur le projet de lecteur des élèves.

► **Pourquoi prendre le temps de revenir sur le projet de lecteur ?**

Le projet de lecteur est ce qui motive le débutant à entrer dans la lecture : chaque élève de CP doit avoir en tête un projet intérieur, qui articule motivations à lire et compétences à acquérir pour y parvenir. Le projet de lecteur se travaille habituellement au cours de la GS et se poursuit en début de CP si nécessaire.

Lors de cette rentrée 2020, nombre d'élèves entreront en CP avec un projet peu ou mal dessiné en raison d'une année de GS très écourtée. Il est donc essentiel de faire en sorte que chacun puisse investir ou réactiver son projet de lecteur.

► **Quelles ressources ?**

Pour repérer les acquis en lecture, voir les outils joints à ce document.

Pour travailler le projet de lecteur, la mission maternelle de la Charente a mis en ligne sur son blog un outil de type « Genially » qui pourrait vous être utile :

<http://blogs16.ac-poitiers.fr/mission-maternelle/2020/06/19/projet-lecteur/>

Passez l'édito en cliquant sur la fine flèche rouge en bas à droite de la vidéo et explorez bien chacune des pages suivantes : vous y trouverez des documents et des outils à télécharger, des vidéos...

► **Quelle organisation possible pour répondre à l'hétérogénéité des besoins ?**

Dans le contexte de la rentrée 2020, le travail en ateliers fait partie des solutions à privilégier pour être au plus près des besoins de chaque élève et éviter de creuser les écarts.

Les ateliers peuvent se prévoir de différentes façons, en fonction des écoles et des contextes d'exercice :

- ateliers au sein de la classe
- décloisonnement au sein du cycle
- organisation « en barrette » (emploi du temps de plusieurs classes réglé de façon à favoriser les échanges de groupes sur des temps balisés)
- appui sur la présence du RASED
- ...

1. Principe syllabique

1.1 Dénombrer les syllabes d'un mot

Compétence pouvant être travaillée en atelier ou en rituel avec toute la classe.

- Scander les syllabes orales et dénombrer celles des prénoms et de tout mot familier.
- Comparer et classer les mots en fonction du nombre de syllabes orales
- Repérer que le nombre de syllabes ne dépend pas de la taille de l'objet (train = 1 syllabe, bicyclette = 3 syllabes)
- Représenter graphiquement la structure syllabique sonore des mots (par des vagues, des points...)



Jeux possibles :

- **Bataille de syllabes** : l'élève qui a la carte ayant le plus grand nombre de syllabes dans le mot représenté, gagne les deux cartes.
http://boutdegomme.fr/ekladata.com/lxcHID2XFZjT3lYHd1dnfad9_fQ.pdf
- **Jeu de l'oie** : on remplace le dé par des images que l'on pioche. On avance son pion en fonction du nombre de syllabes du mot que l'on identifie sur l'image. Il est possible de réutiliser les images de la bataille des syllabes.

Autre possibilité de jeu de l'oie avec un dé :

http://sd-1.archive-host.com/membres/up/1425199533224639/jeux_de_loie/jeu_de_loie_syllabes-emplacement_phoneme.pdf

1.2 Repérer une syllabe cible (progression : syllabe d'attaque / finale / du milieu)

Compétence pouvant être travaillée en atelier ou en rituel avec toute la classe.

- Ajouter une syllabe, la même que la dernière (moutonton), ou que la première (babateau) ou toujours la même (moutonmi, bateaumi...).
- Eliminer une syllabe : dire ce que l'on obtient, si le mot existe ou pas.
- Repérer une syllabe commune.
- Classer les mots contenant une syllabe commune suivant sa position : début, milieu, fin.
- Inverser les syllabes de mots bi-syllabiques : toupie devient pitou.
- Fusionner deux ou trois syllabes.

Jeux possibles :

- **La chasse à la syllabe** : proposer oralement une syllabe (par exemple, TO), puis dire une phrase ou un texte court, les élèves doivent lever la main dès qu'ils entendent cette syllabe.
- **Trouver l'intrus** : proposer oralement des mots (avec ou sans support image) avec la même syllabe initiale ou finale + un intrus. Ex : bateau, banane, tapis, ballon.
- **Loto des syllabes** : dire une syllabe (ex : TA), mettre un jeton sur le dessin de la grille contenant la syllabe énoncée (ex : tapis).

<https://drive.google.com/file/d/16iltRm6pbpCxRUd45tlg9zvJNcTS-ygz/view>

- **Jeu du mot à chercher** : trouver la syllabe finale d'un mot à partir de la première syllabe donnée par l'enseignant-e ou par un élève. Ex : si je re dis CHA, tu dis... PEAU, LET, MEAU...
- **Jouer sur le principe de la chanson « Trois petits chats »** : inventer une comptine
- **Jeu du type « Syllabozoo »** de A. Ouzoulias :

http://ekldata.com/eQMSjiXGhJ3ND6NJWRPeTIE_Nkk/syllabnimaux.pdf

2. Phonologie

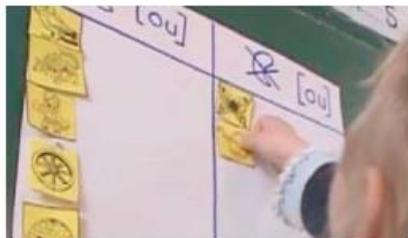
Identifier des sons dans les mots

Compétence pouvant être travaillée en atelier ou en rituel avec toute la classe.

- Identifier un phonème donné dans un mot.
- Identifier un phonème commun à plusieurs mots.
- Trier des mots représentés par des images en fonction de l'attaque ou de la rime.
- Associer la syllabe au son, localiser le son dans le mot, coder le son dans le mot.
- Supprimer, ajouter, changer de place, substituer (par exemple, continuer une série amorcée par l'enseignant-e : loulou, toutou, zouzou, fougou...).
- Fusionner les phonèmes.
- Associer une lettre à sa forme sonore en commençant par les lettres qui ne prêtent pas à confusion et que l'on entend bien.

Aides possibles :

- Favoriser les approches multisensorielles : faire observer les mouvements de la bouche, toucher sa gorge, tracer pour mieux mémoriser...).
- Insister sur le son dans la prononciation, étirer les mots, les faire étirer par les élèves.
- Discriminer des sons proches (p/b, d/t, k/g, f/v, s/ch, s/z, ch/j, m/n) : Faire observer les mouvements de la bouche, toucher sa gorge pour bien identifier les sons, en particulier quand il y a des confusions (B/D, F/V...)
- Proposer les gestes pour accompagner la prononciation du son (Borel-Maisonny...)



Jeux possibles :

- **J'entends / je n'entends pas**, avec ou sans images = jeu du « Y es-tu ? »
- **Trouver l'intrus** : proposer oralement des mots (avec ou sans support iconographique) comprenant un même phonème placé en position initiale ou finale, ainsi qu'un intrus à trouver (ex : soleil, serpent, valise, sac)
- **La chasse aux lettres** : à partir du phonème bruité par le professeur, retrouver, par exemple dans son prénom, la lettre correspondante.
- **La chasse au phonème** : proposer un phonème (par exemple /f/), puis énoncer une suite de mots, faire lever la main dès que le phonème est entendu. Variante qui complexifie la tâche : rechercher un phonème présent dans les prénoms de la classe, dans les mots familiers.
- **Loto des phonèmes** : dire un phonème, placer un jeton sur le dessin contenant le phonème énoncé (par exemple : /s/ dans « tasse »).

Exemple loto des phonèmes voyelles :

<http://maitressedelfynus.blogspot.com/2017/08/loto-des-phonemes-voyelles.html>

Exemple loto des phonèmes consonnes :

<http://laclassedeluccia.eklablog.com/le-loto-des-phonemes-consonnes-a144638360>

Exemple loto des sons proches :

<http://ekldata.com/laclassedeluccia.eklablog.com/perso/les%20paires%20minimales.pdf>

- **Qui suis-je ?** : reconnaître un mot à partir du bruitage de ses phonèmes (par exemple, retrouver le mot « ami » à partir de la phonémisation exagérée « aaaa, mmmm, iiiii »).

3. Connaissance du principe alphabétique

3.1 Nommer les lettres de l'alphabet

Compétence pouvant être travaillée en atelier ou en rituel avec toute la classe.

- Reconnaître les lettres de l'alphabet dans les trois écritures.
- Nommer les lettres de l'alphabet dans l'ordre (ne pas chanter l'alphabet), puis dans le désordre.
- Découvrir le rapport phonie-graphie des lettres les plus simples (sons voyelles, consonnes fricatives et liquide)

Jeux possibles :

- **Jeu de l'ophtalmologiste** : faire jouer le rôle du patient dont l'ophtalmologiste teste la vue en demandant de nommer les lettres et/ou de les bruiteur au fur et à mesure qu'il les pointe sur l'alphabet (lettres de taille et de typographie différentes).
- **Jeu de l'oie des lettres** : se déplacer sur la piste à l'aide d'un dé. Nommer et bruiteur la lettre représentée dans la case sur laquelle arrive le pion. Rester dans cette case si la réponse est correcte, reculer d'une case dans le cas contraire.
<http://outilsmaternelle.eklablog.com/jeu-de-l-oie-des-lettres-a107404926>
- **Jeu du kim visuel des lettres** : lettre cachée, ajoutée, retirée...
- **Bingo des lettres** :
<http://laclassedemarybop.eklablog.com/jeu-de-la-licorne-alphabet-a147677290>
- **Jeu du pendu** : à partir du prénom, puis complexifier jusqu'à faire lire des mots simples (moto, tapis...)
- **Mémory des lettres** : capitales et scriptes
<https://dessinemoiunehistoire.net/jeu-de-memory-lettres/>
- **Jeu de l'imprimeur** : deux élèves, des tampons-lettres ou du papier et un crayon ou des étiquettes-lettres. Un élève épelle un mot écrit (varier les écritures selon le niveau), l'autre élève le reconstitue ou l'écrit. La validation se fait en commun avec les deux enfants.

3.2 Ecriture phonétiquement plausible (mots de 1, 2 et 3 syllabes)

Compétence pouvant être travaillée en petit groupe.

L'essai d'encodage est une activité au cours de laquelle les élèves sont mis en situation d'essayer d'écrire des mots qu'ils ne connaissent pas. Cela nous permet de savoir où ils en sont dans leur conception du rapport oral/écrit et en particulier si le concept alphabétique est intégré.

Il s'agit pour les élèves de résoudre des problèmes d'écriture.

http://circo89-joigny.ac-dijon.fr/IMG/pdf/diaporama_2_animation_-_les_essais_d_e_criture_-_exemples_de_pratiques.pdf

Jeux possibles :

Commande d'écriture de syllabes, de mots simples.

Loto des syllabes (ex matériel La Cigale) : faire des syllabes en posant des jetons sur les lettres ; mots d'une syllabe : poser les jetons sur les lettres en les bruitant...



Jeu des pseudo-mots à partir de cartons-syllabes : constituer des mots et les lire, puis les écrire.

Coin courrier : installation d'un "coin courrier " dans lequel les enfants s'écrivent des petits mots en utilisant les mots des outils créés en classe (arbres à mots, imagier, liste...). Ils peuvent déchiffrer leur courrier en retrouvant les mots sur les outils.

Aides possibles :

- *L'enseignant-e explicite les différentes stratégies :*

Stratégie phonologique et épellative : écouter le mot, le prononcer. Pour l'écrire, s'intéresser d'abord à la première syllabe, étirer les sons. Par exemple, mmmmaaaaa. Chercher les lettres qui codent les sons entendus : /m/ /a/. Puis continuer avec la deuxième syllabe, par ex : rrrrriiiiii. Etc.

Stratégie analogique : « C'est comme quoi ? » = recourir à d'autres mots qui contiennent les syllabes dont l'élève a besoin pour écrire un nouveau mot.

Stratégie lexicale : mémoriser l'orthographe de mots ou de syllabes connus pour écrire.

- *Accepter une production qui mélange écriture cursive et capitale. Possibilité d'utiliser des étiquettes syllabes ou des lettres mobiles pour les élèves en difficulté avec le geste d'écriture.*
- *Ne pas laisser croire à l'élève que son mot est correct, toujours terminer par l'écriture conforme.*
- *Valoriser toutes les productions.*

4. Copie - Ecriture

Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle

Atelier ritualisé.

- Travailler les lettres (en rapport avec les sons étudiés, les lettres du prénom.)
- Ecrire sur différents supports : ardoise, papiers de différents formats, texture pour adapter sa trajectoire et le geste.
- Donner une place importante au langage pour accompagner le geste de l'écriture : **on dit** en montrant aux élèves, **on dit** en faisant faire par les élèves, **on fait dire** en faisant en même temps que les élèves.
- Favoriser l'approche multisensorielle pour aider à mémoriser le sens du tracé : tracer des lettres dans le dos d'un camarade, reconnaître une lettre rugueuse dans un sac...
- Proposer des activités en arts visuels en lien avec le graphisme pour entraîner le geste (travail avec des couleurs sauf peinture mais feutres, crayons de couleurs, craies grasses, craies...). Des divertissements graphiques pour maîtriser le geste et travailler la précision : enluminure, puzzles graphiques, jeu sur espace décoratif et remplissage graphique...