

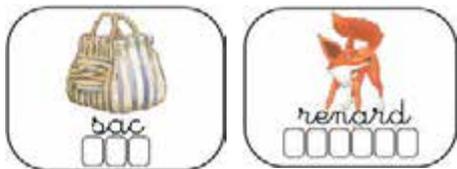
4.1 Reconnaissance et reconstitution de mots à l'aide de lettres mobiles (MS/GS)

Avant tout travail sur feuille, l'élève s'entraîne à reconstituer des mots du livre et manipule des lettres mobiles (Doc. 12). Ces supports, plastifiés, se prêtent à la manipulation, au tâtonnement... L'élève se sert de lettres en plastique, ou des lettres proposées sur la planche.



Pour les élèves de **GS**, les mots à reconstituer peuvent être proposés en écriture cursive (Doc. 13).

En fonction du niveau des élèves et de la progression mise en place au sein de la classe, les lettres mobiles peuvent être capitales, scriptes ou cursives et le PE peut y introduire des caractères intrus. On peut aussi envisager de demander à l'élève de transposer en lettres capitales un mot écrit en lettres cursives ou inversement...



L'élève est ensuite évalué sur la reconstitution du titre de l'album, dans les différentes graphies, avec ou sans lettres intruses (Fiche 4). Le PE modulera les exercices en fonction du niveau de chacun.

En **MS**, sont prioritairement travaillées les concordances majuscules / majuscules et majuscules / scriptes. En **GS**, la concordance majuscules / cursives est ajoutée.

4.2 Jouer avec les mots

→ Le memory « entrée dans l'écrit simple » (MS)

Les cartes-mots du lexique de l'album, reproduites en double exemplaire, servent de support à l'activité (Doc. 2). Elles plongent les élèves dans un bain d'écrit : les plus performants d'entre eux s'imprègnent de l'orthographe des mots, en mémorisent quelques-uns et sont en mesure de les identifier, voire de les restituer, en s'appuyant seulement sur leur graphie.



→ Le memory « entrée dans l'écrit complexe » (GS)

Le jeu de memory peut être complexifié et dépasser le simple appariement d'images identiques. En **GS**, un jeu de memory complexe associant images et textes pourra être utilisé de façon à immerger les élèves dans l'écrit. Les cartes-textes du (Doc. 14) servent de support à l'activité, les référentiels aidant les plus à l'aise à identifier les mots écrits.



4.3 Le graphisme

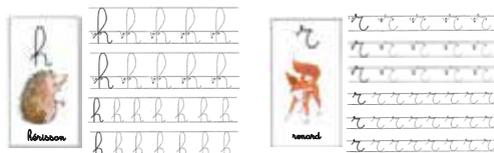
Il est primordial que, tous les jours, les élèves soient confrontés à des activités de graphisme et d'écriture. Ce n'est qu'en pratiquant qu'ils développeront des compétences de scripteurs.

Les exercices proposés ci-dessous viennent en complément d'activités de manipulation permettant de travailler les mouvements de pince des doigts, entre le pouce et l'index.

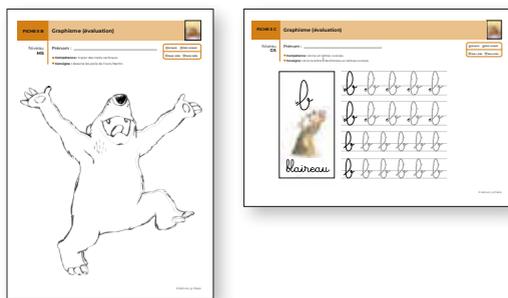
Les niveaux de difficulté sont mentionnés à titre indicatif : au PE de cibler, à l'aide d'évaluations diagnostiques, les capacités de ses élèves et de leur proposer des activités réellement adaptées à leurs compétences.

Tous les exercices ne sont pas à proposer : le PE choisit ceux qui s'intègrent à sa programmation périodique.

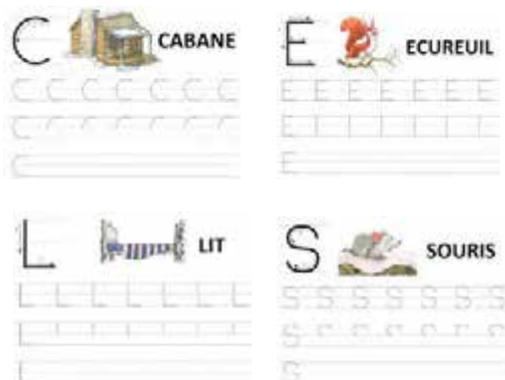
→ Remplir une surface avec des points, des cercles et des traits (📄 Doc.15) : PS/MS



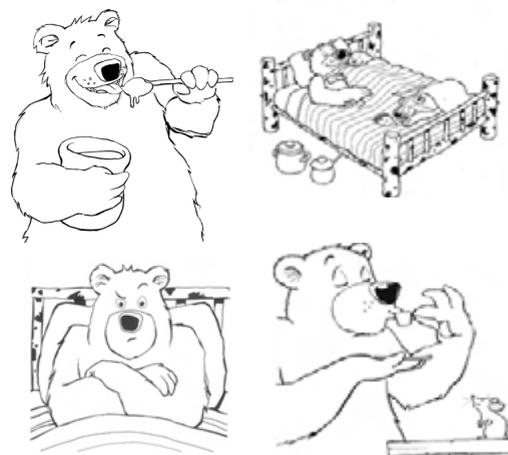
En fin d'apprentissage, des évaluations permettent de statuer sur le niveau de compétence atteint par chaque élève (📄 Fiche 5) : PS/MS/GS.



→ Apprendre à écrire les lettres C, E, L, et S en capitales d'imprimerie (📄 Doc.16) : GS



Des coloriages peuvent être proposés en activité de délestage pour favoriser la dextérité des enfants (📄 Doc.18) : PS/MS/GS. Ils sont plus ou moins complexes et à moduler, en fonction du niveau des élèves et de leur capacité à se concentrer sur une tâche définie.



→ Apprendre à écrire les lettres b, c, é, h, m, r et s en lettres cursives (📄 Doc.17) : GS

L'exercice peut être proposé sur 2 types de supports :

- des feuilles plastifiées sur lesquelles les élèves s'entraînent au feutre effaçable à sec ;
- des feuilles individuelles d'exercices, pour affiner le geste et mesurer le niveau de maîtrise de chacun.

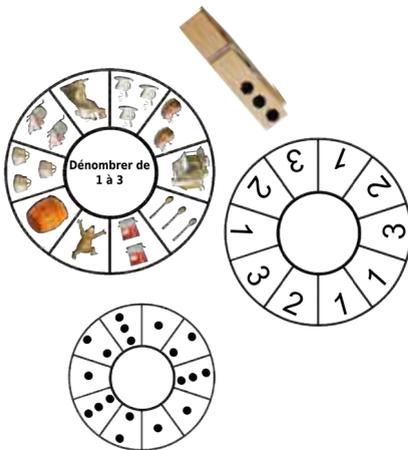
PARTIE 3 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

1. La construction du nombre

1.1 Les jeux individuels ou collectifs

→ Les roues des quantités (PS/MS/GS)

■ **Objectif** : dénombrer des quantités de 1 à 3 (PS), de 1 à 6 (MS) et de 1 à 10 (GS).



■ Matériel :

- 6 roues des quantités (une par élève), permettant de dénombrer de 1 à 10 (Doc. 31) : elles sont constituées d'un recto comportant des objets ou personnages à dénombrer et d'un verso présentant des quantités matérialisées par des constellations ou exprimées par des nombres en chiffres, afin que les élèves puissent s'autocorriger. Au PE de proposer à ces derniers les roues les mieux adaptées à leurs capacités ;
- 10 petites épingles à linge par élève, sur lesquelles figurent des nombres ou des constellations.

■ Travail préalable du PE :

- marquer les pinces à linge avec un nombre (de 1 à 10) ou une constellation (de 1 à 6) ;
- après avoir photocopié tous les éléments, coller le recto de chaque roue (1 à 6) sur un verso (1 à 6, bis ou ter).

■ **Forme de travail** : individuel.

■ **Règle du jeu** : chaque élève reçoit une roue (correspondant aux quantités qu'il est en mesure de dénombrer) et des pinces à linge comportant des constellations ou des nombres. La quantité de pinces à linge attribuée aux enfants varie en fonction du niveau de chacun. Le PE peut décider de donner seulement 10 pinces à linge, soit autant que de portions de la roue, ou choisir d'attribuer plus de pinces que de collections à dénombrer, rendant la tâche plus ardue.

→ Les dominos simples (PS)

À partir des dominos simples, il convient d'installer la règle du jeu chez les élèves les plus jeunes : on met bout à bout des pièces comportant le même personnage (ou objet) représenté. Ces dominos peuvent aussi être utilisés avec les élèves les plus grands si ces derniers ne maîtrisent pas le fonctionnement du jeu. Les pièces de jeu sont volontairement de grande taille de façon à en faciliter la manipulation par les plus jeunes. Mené lors d'ateliers dirigés ou semi-dirigés, ce jeu permet de réinvestir le lexique.



■ Objectifs :

- mettre bout à bout 2 images identiques ;
- réinvestir le lexique appris précédemment.

■ **Matériel** : 25 dominos simples (Doc. 32).

■ **Nombre de joueurs** : 2 à 6.

■ **Règle du jeu** : distribuer à chaque enfant 4 dominos. Le double *Martin* est placé au centre de la piste de jeu. À tour de rôle, les enfants déposent un domino