

Doc. 10 : PS/MS/GS



## 5. Se préparer à apprendre à écrire

### 5.1 Reconnaissance et reconstitution de mots à l'aide de lettres mobiles

Avant tout travail sur feuille, l'élève s'entraîne et manipule des lettres mobiles, grâce aux fiches d'entraînement **Fiche 3 : MS/GS** (p. 43-48) qui proposent de reconstituer divers mots tirés du lexique de l'album, dans les différentes graphies, avec ou sans lettres intruses. À l'enseignant de moduler les exercices en fonction du niveau de l'élève qui sera ensuite évalué sur fiche.

#### Défi mots

**Fiche 4 : GS** (p. 49)

**Objectif :** reconstituer le plus grand nombre de noms d'animaux ou de mots divers.

En moyenne section, sont travaillées les concordances majuscules / majuscules et majuscules / minuscules. En grande section, la concordance majuscules / cursives est ajoutée.

**Matériel :** lettres en plastique tirées de jeux de Scrabble par exemple ou fabriquées à l'aide d'un traitement de texte puis plastifiées. Vous pouvez aussi opter pour « le casier à lettres » (voir, entre autres, <https://www.leroymerlin.fr/v3/p/produits/casier-a-vis-plastique-42-tiroirs-h-32-5-x-l-40-5-x-p-15-cm-e1400117822>).

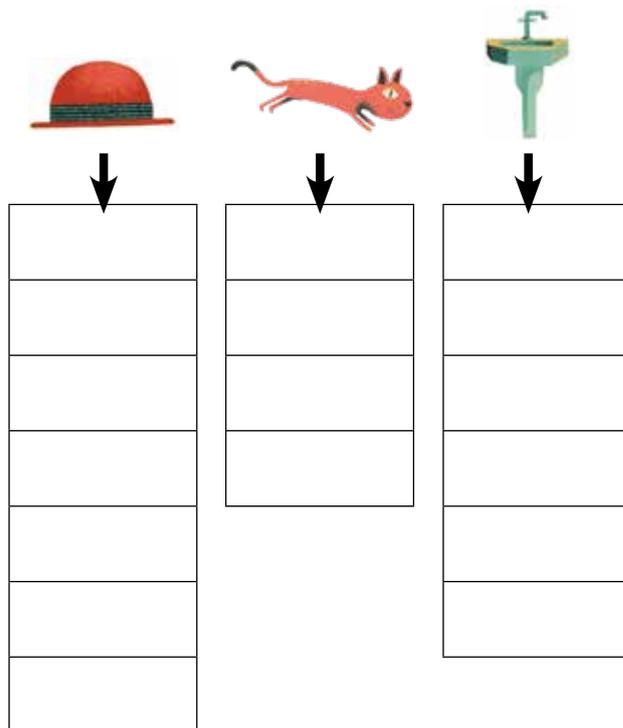
Les lettres, découpées dans des écrits divers (publicités, journaux, vieux ouvrages...), sont classées dans l'ordre alphabétique. En moyenne section et au début de la grande section, ne sont proposées que des lettres majuscules. Au fur et à mesure, l'exercice peut être complexifié en mélangeant les graphies (majuscules, minuscules et cursives) : charge à l'élève de sélectionner les lettres de façon à n'utiliser que l'écriture demandée par l'enseignant.



### 5.1 Commencer à écrire seul

L'enfant s'entraîne à écrire les noms d'animaux (**MS/GS**) en s'aidant des référentiels **Doc. 8** (p. 25-36). La fiche peut être plastifiée de façon à servir de support de travail. Aucune graphie ne sera exigée : l'enseignant veillera cependant à ce que l'enfant ne mélange pas les différentes écritures au sein d'un même mot. Il sera ensuite évalué sur feuille **Fiche 5 : GS** (p. 50).

Des mots fléchés (**GS**) peuvent être proposés aux enfants les plus à l'aise, la difficulté résidant dans le non-respect du sens conventionnel d'écriture (de haut en bas).



## PARTIE 2

### « Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions » : l'oral

#### 1. Les comptines

Les comptines permettent, par exemple, de frapper dans les mains quand on entend le phonème discriminé.

##### Chercher les intrus : La comptine des voyelles

Doc. 14 : PS/MS/GS (p. 58)

La comptine est lue 2 fois. Les illustrations sont ensuite montrées sans être nommées. Ce sont les élèves qui donnent leur nom aux choses. Certaines images illustrent la comptine (*le chat, le feu, le bol de riz*), d'autres pas (*le chien, la cheminée, les spaghettis*). Il s'agit de retrouver les intrus. Une fois le choix effectué, la comptine est relue pour vérification. Ensuite, elle est mémorisée, les images l'illustrant peuvent aider à cela.

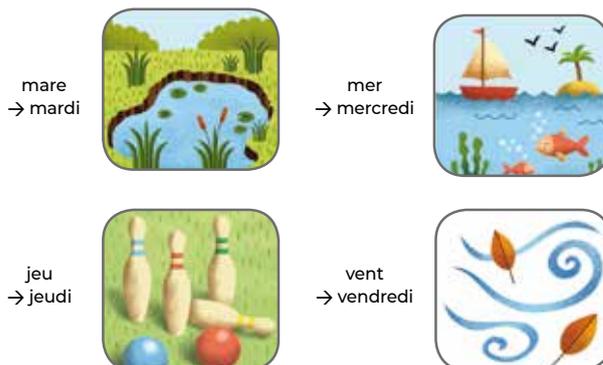
##### Retrouver les mots manquants :

##### La semaine de Tralala

Doc. 15 : MS/GS (p. 59)

Certains mots sont illustrés par des images que les enfants doivent identifier, mémoriser et remplacer par les mots manquants.

Dans la comptine *La semaine de Tralala*, l'accent a été mis sur les mots rimant avec le début des jours de la semaine :



Les comptines ont un rôle primordial dans la perception des phonèmes. On ne leur consacre pas de séances particulières mais elles sont travaillées très régulièrement, mémorisées sur tout le cycle, voire au début du cycle 2.

Doc. 14 : PS/MS/GS

#### La comptine des voyelles

A : voilà le chat

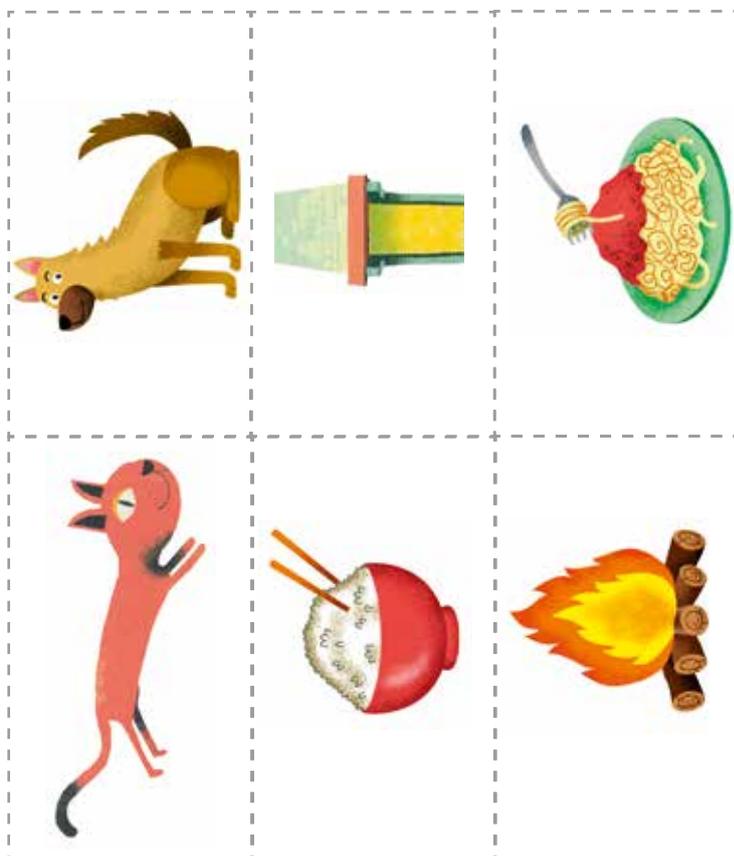
E : devant le feu

I : il mange du riz

O : c'est bien trop chaud

U : il n'en veut plus

Y : le riz est tout sec !



# PARTIE 3

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

### 1. La construction du nombre

#### 1.1 Les jeux

##### Les dominos simples

Doc. 23 : PS/MS (p. 98-99)

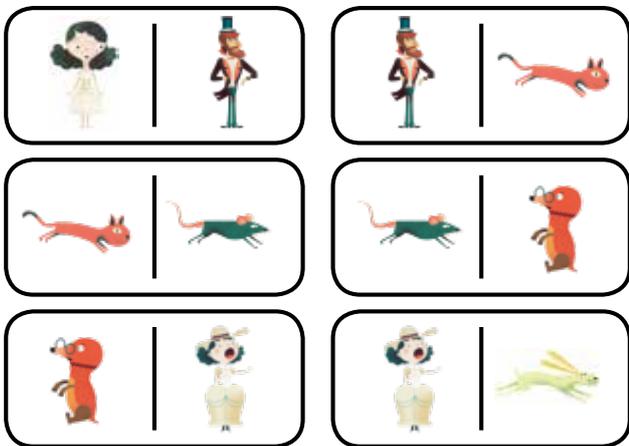
Les dominos simples permettent d'installer la règle du jeu chez les élèves les plus jeunes : on met bout à bout des pièces comportant les mêmes personnages ou objets représentés. Le jeu pourra aussi être utilisé avec les élèves les plus grands si ces derniers ne maîtrisent pas son fonctionnement. Les dominos sont volontairement de grande taille de façon à en faciliter l'appropriation par les plus jeunes. Mené lors d'ateliers dirigés ou semi-dirigés, ce jeu permet de réinvestir le lexique.

**Objectif :** appairer 2 images identiques.

**Nombre de joueurs :** de 2 à 6.

**Matériel :** 24 dominos.

**Règle du jeu :** distribuer à chaque enfant un nombre de dominos identique. L'élève qui a le *double Tralala* débute la partie. Le suivant pose à son tour un domino qui comporte un dessin identique. Le premier à avoir posé tous ses dominos est déclaré vainqueur.



##### Les dominos complexes

Doc. 24 : MS/GS (p. 100-102)

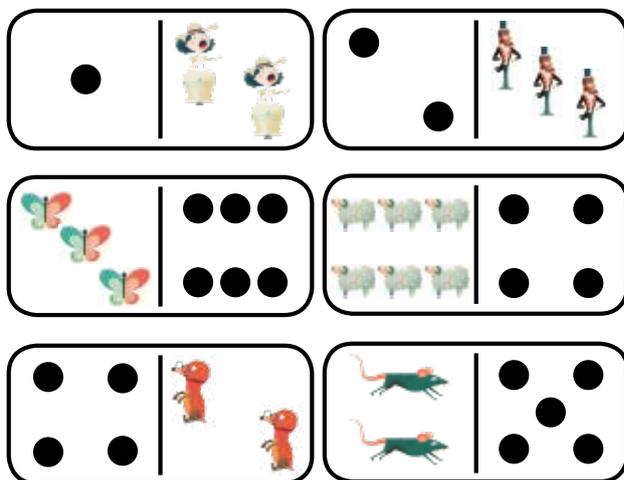
Collections de 1 à 6 points couplés à des personnages ou objets tirés du livre.

**Objectif :** dénombrer de 1 à 6.

**Nombre de joueurs :** de 2 à 6.

**Matériel :** 36 dominos.

**Règle du jeu :** distribuer à chaque enfant un nombre de dominos identique. L'élève qui a le double 1 (*1 point / prince*) débute la partie. Le suivant pose à son tour un domino qui comporte une collection de points ou de personnages correspondant à l'une des cases du domino placé. Et ainsi de suite, chacun à son tour, jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de dominos à disposition.



##### La bataille simple

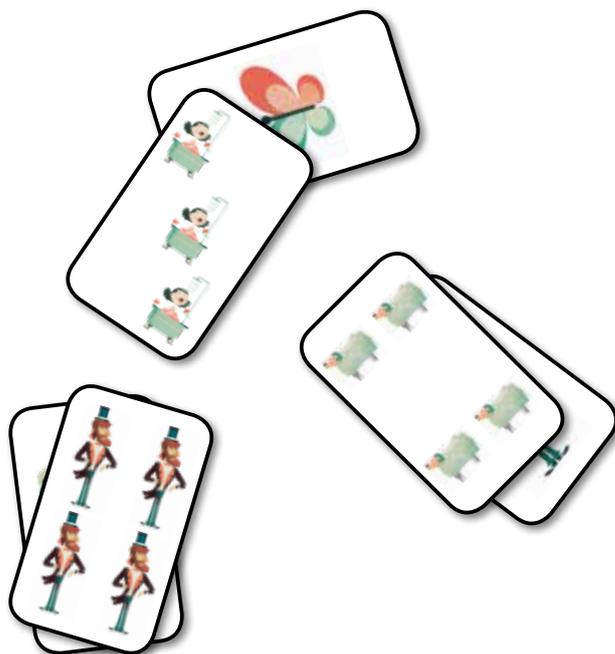
Doc. 25 : MS/GS (p. 103-105)

**Objectifs :** être capable de dénombrer des quantités de 1 à 6, comparer 2 quantités.

**Nombre de joueurs :** 2.

**Matériel :** 36 cartes comportant de 1 à 6 séries d'objets identiques.

**Déroulement :** chaque enfant reçoit un nombre de cartes qui peut aller jusqu'à 15. Il les pose devant lui, faces cachées. Chacun à leur tour, les joueurs retournent une carte : celui qui dévoile la carte ayant la plus grande quantité remporte le pli. En cas d'égalité, une deuxième carte est jouée. Est déclaré vainqueur celui qui, à la fin de la partie, a le plus de cartes en main.



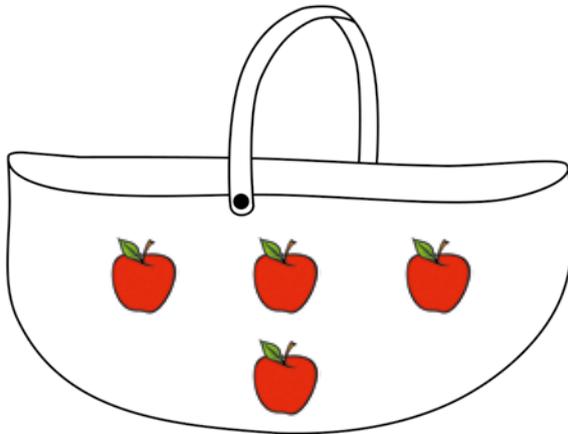
Niveau  
MS

Prénom : \_\_\_\_\_

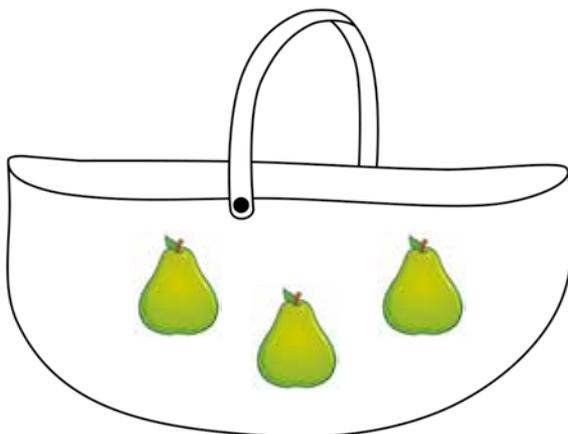
- **Compétences** : dénombrer une collection et associer la quantité à l'écriture chiffrée.
- **Consigne** : entoure le nombre qui correspond à la quantité de fruits ou légumes que Tralala a dans son panier.

 Acquis    Non acquis    Avec aide    Sans aide


1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



Prénom : \_\_\_\_\_

- **Compétences** : comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage dans l'espace.
- **Consigne** : trace une croix selon la consigne donnée par le maître / la maîtresse.

Acquis    Non acquis    Avec aide    Sans aide

 <p>Entre Tralala et son prince</p>	 <p>En dessous de Tralala</p>	 <p>Loin de Tralala</p>
 <p>Au-dessus de Tralala</p>	 <p>Dans la salle de bain</p>	 <p>À côté du prince</p>