

Construction du principe alphabétique

Objectifs : Connaître les correspondances phonème-graphème

Identifier des mots par la voie indirecte.

Compétences :

1/ Connaissance des signes graphiques

2/ Connaissance de la relation oral/écrit : être capable d'analyser l'écrit et la chaîne parlée en leurs unités de plus petit niveaux (graphèmes et phonèmes) et être capable de synthétiser ces unités.

3/ Pouvoir faire des analogies phono-graphiques (graphème / syllabe).

Atelier #1

L'alphabet

La lettre manquante

- ◆ Les élèves doivent reconstituer l'alphabet en posant les cartes lettres dans l'ordre sur le tableau afin de retrouver la lettre qui a été cachée (3 écritures possibles).

Uno

- ◆ Distribuer 5 cartes à chaque joueur et retourner une carte près de la pioche. Pendant son tour, le joueur peut poser une carte ayant la même couleur ou la même lettre que la carte visible. S'il ne peut pas jouer, il pioche une carte.

Atelier #2

Les syllabes

Combi-sons

- ◆ Les élèves doivent remplir un tableau à double-entrée combinant une consonne et une voyelle. Il doivent ensuite trouver l'image d'un mot contenant la syllabe formée et poser la carte dans le tableau.

Le rêve d'un son

- ◆ Les élèves doivent poser les jetons syllabes sur les mots correspondants. Les images sont organisées par voyelles.

Associer syllabe écrite et orale

- ◆ Les élèves doivent classer les mots par syllabe écrite. Ils ont des cartes images avec les syllabes représentées en cercles ; la syllabe à chercher est celle de couleur.

Graphophonologie syllabique

- ◆ Les élèves doivent entourer les syllabes écrites des mots.

Discrimination auditive et visuelle

Objectif : Repérer des sons, des lettres dans des mots
Connaître les 3 écritures

Compétences :

- 1/ Reconnaître, identifier les phonèmes de la langue, les localiser dans un mot
- 2/ Reconnaître, identifier les graphèmes de la langue

Atelier #1

Les rimes

Rimes en fête (rime par phonème)

10 séries de 6 mots ayant un même phonème en fin de mot.

Jeux possibles : chasse à la rime (retrouver une carte rimaient avec une autre carte piochée), loto, mariage (reconstituer des paires de mots), l'intrus.

Crouve les rimes ! (rime par phonème)

Les joueurs tirent le dé chacun leur tour, et doivent trouver une carte finissant par le son tiré et la placer sur leur carton. Si le son est déjà complété, le joueur concerné passe son tour. Si il tombe sur le ?, il choisit le son de son choix.

Jeu des rimes (rime par syllabe)

Les élèves ont des planches de jeu avec 5 images. Ils doivent former des paires de mots ayant la même syllabe de fin

Atelier #2

Les attaques

Jeu des attaques

- ♦ 8 planches de 5 images + 40 images individuelles.
Les élèves ont une planche de jeu sur laquelle ils doivent reconstituer 5 paires de mots ayant la même syllabe d'attaque.

Atelier #3

Discrimination visuelle

Des formes, des mots

- ♦ Les élèves doivent retrouver des images puis des mots identiques.

Les amis de Mibo

- ♦ Les élèves doivent retrouver les noms des personnages des lectures écrits dans plusieurs écritures.

Graphisme

Objectif : Pouvoir écrire les lettres de l'alphabet en cursive minuscule en respectant la taille, la forme, le

Compétences :

Maîtriser le geste graphique

Reproduire des mots, groupes de mots puis des phrases

Atelier #1

Les p'tites bêtes de l'écriture

8 fiches d'entraînement au tracé de chaque famille de lettres (feutre à ardoise) + fiches individuelles à faire au crayon.



Je peux tracer des boucles



Je peux tracer des coupes



Je peux tracer des ronds



Je peux tracer des ponts



Je peux tracer des lettres à partir de la boucle



Je peux tracer des lettres à partir de la coupe



Je peux tracer des lettres à partir du rond



Je peux tracer d'autres lettres

Ecriture

Objectif : encoder des syllabes, des mots en respectant les relations graphophonologiques.

Compétences :

1/ Connaissance des signes graphiques

2/ Connaissance de la relation oral/écrit : être capable de synthétiser les unités phono-graphiques de la langue pour écrire des syllabes

Approche phono-graphique syllabique

Atelier #1

Associer mot et image

Les mots de Mibo

- ◆ Les élèves doivent associer des mots avec des images selon les mots référence de Bulle.

Atelier #2

Ecrire des mots

La chasse aux syllabes

- ◆ Les élèves doivent entourer les syllabes écrites des mots puis écrire un nouveau mot formé avec ces syllabes.

Atelier #3

Ecrire des syllabes

Lecture +

- ◆ Les élèves doivent écrire des syllabes manquantes dans des mots.

Compétences : Lire, dire, écrire, ranger, comparer des nombres
Connaître les nombres comme cardinaux (associés à une quantité)

Atelier # 1

Les sucettes : ranger, comparer des nombres

- ◆ Placer les nombres dans l'ordre croissant / décroissant selon le nombre inscrit, au-dessus du matériel « escalier ».
- ◆ Ranger les nombres dans des bocaux correspondants à leur famille de nombres (famille de dizaines).
- ◆ Trouver le nombre manquant dans une suite de nombres.

Atelier # 2

Associer un nombre et une collection

Paniers à nombres

- ◆ Les élèves ont des paniers à nombres vides. Ils doivent les remplir avec le bon nombre d'objets puis les placer dans l'ordre croissant ou décroissant selon le nombre inscrit, sur le matériel « escalier ».
- ◆ Les élèves ont des paniers à nombres remplis. Ils doivent vérifier le contenu de chaque panier et rectifier les erreurs s'il y en a en allant chercher du matériel en plus.

Un petit nombre-de...

- ◆ Les élèves doivent faire des collections d'objets correspondant à un nombre en chiffre ou en carte doigts.

Les arbres à nombres

- ◆ Les élèves doivent reconstituer les branches des arbres en associant un nombre avec ses différentes représentations.

Atelier # 3

Les robots

- ◆ Les élèves ont un robot en couleur et un grand robot vierge. Ils doivent reconstituer les couleurs du modèle sur leur feuille en allant chercher autant de (gommettes / cubes) de la couleur correspondante.

Géométrie

Objectif : Situer un objet, décrire son déplacement
Utiliser la règle pour tracer avec soin
Connaître les figures planes et les solides

Atelier # 1

Se repérer, se déplacer sur un quadrillage

Starb chercheur d'or

- ◆ Les élèves doivent retrouver le trésor en se déplaçant sur un quadrillage. Ils disposent du parcours à suivre codé par des flèches ou sur un quadrillage plus petit.

Atelier trouvé ici: http://www.geppe.fr/article.php3?id_article=182

Atelier # 2

Connaître les formes géométriques

Faisons le tri

- ◆ Les élèves disposent de formes (triangles, ronds, carrés, rectangles) de différentes couleurs, matières.
 - tri libre
 - tri en 4 catégories
 - tri « à l'aveugle » (les élèves touchent mais ne voient pas les formes)
- ◆ Jeu du portrait : par 2, un élève choisit une forme et doit la décrire pour que son camarade devine de laquelle il s'agit.
- ◆ Le magasin : les élèves doivent reconstituer des dessins faits avec des formes; pour cela ils doivent passer commande auprès de leur camarade.

Séquence trouvée ici : <http://www.ac-grenoble.fr/mathssciences/spip.php?rubrique29>