

# Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

	Ateliers	Compétences de fin de cycle travaillée	niveau	Evolution de l'atelier.	Consigne	Matériel	Observations
1	Manipuler les syllabes, discriminer les sons	<p><b>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).</li> <li>- Manipuler des syllabes.</li> <li>- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).</li> </ul>	MS	1. Prononcer le nom des animaux en articulant	Dis le mot de chaque animal en ouvrant bien grand la bouche pour que tout le monde comprenne	Cartes images	
2 Trier étiquettes mots longs/mots courts				Tri les étiquettes en mettant d'un côté les mots qui sont longs (où tu bouges plusieurs fois la bouche pour les prononcer ) et ceux courts	Cartes étiquettes, boîtes		
3. Discriminer le bon nombre de syllabes				Pose autant de jetons qu'il y a de syllabes OU pince le rond indiquant le bon nombre de syllabe	Cartes, jetons ou pince		
4. Trouve le son d'attaque du mot				Place ta pince à linge sur l'image dont c'est l'initiale	Cartes, pince		
5. Associe les mots qui riment				Place l'une à côté de l'autre les cartes qui se terminent de la même façon.	cartes		
2	Les lettres rugueuses	<p><b>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</b></p> <p>Discriminer des sons</p> <p><b>Découvrir le principe alphabétique</b></p> <p>Reconnaître les lettres de l'alphabet</p>	PS	Les lettres sont présentées 3 par 3	Repasse sur le chemin de la lettre 3 fois en prononçant le son qu'elle produit	Lettre rugueuses	
3	Les livres	<b>Découvrir la fonction de l'écrit</b>		Livres par genre : albums, documentaires, imagiers...	Prends le temps de découvrir chaque livre	livres	

4	Les gestes graphiques	<b>S'exercer au graphisme décoratif</b> Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes <b>Commencer à écrire tout seul</b>	PS	1. Faire rouler la bille dans une piste graphique	Avec la bille ou le stylo bouché, suivre la piste graphique	piste en lino bille, feutre bouché	
				2. Reproduire des gestes graphiques dans une boîte à sable	Trace dans le sable les mêmes motifs que sur la carte modèle	Bac de sable, cartes modèles	
				3. Réaliser des gestes graphiques avec aide	Trace au feutre velleda en repassant sur les pointillé ou en suivant la piste graphique	Feutre velleda, modèle sous pochette lisse	
5	colorier	<b>Langage écrit :</b> Développer sa motricité fine dans le but d'améliorer sa préhension et sa maîtrise de l'outil graphique <b>Faire l'expérience de l'espace :</b> Appréhender la notion d'intérieur.	PS	Des coloriages de plus en plus complexes	Colorie la forme sans dépasser	Crayons de couleur, coloriages	
6	Les prénoms	<b>Découvrir la fonction de l'écrit</b> <b>Découvrir le principe alphabétique</b> Appréhender le sens de la lecture, discriminer des mots, des lettres. Connaître les personnes de son environnement proche	PS	1. Trier les filles et les garçons de la classe	Tri les photos de tes camarades de classe selon si ceux sont des filles ou des garçons	Photos classe, boîte	
				2. Loto des photos	Retrouve la photo de chaque élève	Jeu	
				3. Son prénom en lettres magnétiques	Reforme ton prénom et ceux de tes camarades à l'aide des lettres magnétiques	Lettres magnétiques support	
				4. Loto des initiales	Pose la photo de l'élève sur sa lettre initiale	Jeu	
				5. Nomenclature des prénoms	Associe la photo de l'élève à son étiquette prénom en t'aidant du modèle	jeu	
7	Discriminer des images proches	<b>Découvrir la fonction de l'écrit</b> Développer son attention visuelle	PS	1. Les pommes, les moufles	Pose un jeton sur l'image qui est différente	Cartes	
				2. Les crayons, les fruits, les glaces	Repose l'image identique à côté de son modèle	jeu	
8	Discriminer des images	<b>Découvrir la fonction de l'écrit</b> Développer son attention visuelle		3. Loto classique	Replace les images sur le modèle	loto	

				4. Loto des ombres	Place les images sur leur ombre	Loto ombre	
				5. Les bonnets et les chaussettes	Associe les bonnets et les chaussettes	cartes	
8	Discriminer un détail dans une image	<b>Découvrir la fonction de l'écrit</b> Développer son attention visuelle	MS	1. Jeu associe le détail à l'image	Repose à côté de chaque image les détails correspondants	jeu	
				2. Jeu focus	Pose sur l'image le détail correspondant	jeu	
				3. Jeu associe le détail à la peinture	Associe l'oeuvre et son détail	jeu	
				4. Jeu des différences	Retrouve les différences entre les deux images	Jeu, velleda	
9	Discriminer les lettres d'un mot	<b>Découvrir la fonction de l'écrit</b> <b>Découvrir le principe alphabétique</b> Appréhender le sens de la lecture, discriminer des mots, des lettres.	MS	1. Tampons lettres	Reforme ou invente des mots avec les tampons lettres	Feuilles, tampons	
				2. Lettres mousses	Replace les lettres sur le modèle pour reformer les mots	Lettres cartes	
				3. Lettres magnétiques	Reforme les mots donnés avec les lettres magnétiques	Modèle, lettres	
				4. Atelier des mots	Trouve les lettres manquantes dans chaque mot	Jeu	
				5. Atelier des mots	Reconstitue les mots fléchés	Jeu	
10	Discriminer les lettres d'un mot	<b>Découvrir la fonction de l'écrit</b> <b>Découvrir le principe alphabétique</b> Appréhender le sens de la lecture, discriminer des mots, des lettres.	MS	Jeu puzzle des mots	Reconstitue le puzzle pour trouver les différents mots	Jeu	
11	Discriminer les lettres d'un mot	<b>Découvrir la fonction de l'écrit</b> <b>Découvrir le principe alphabétique</b> Appréhender le sens de la lecture, discriminer des mots, des lettres.	MS	Perles lettres	Reforme les prénoms de la classe puis les mots du dictionnaire avec les perles lettres	Perles, modèle	

12	Discriminer les lettres d'un mot	<b>Découvrir la fonction de l'écrit</b> <b>Découvrir le principe alphabétique</b> Appréhender le sens de la lecture, discriminer des mots, des lettres. Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie	MS	1 Retrouve ton étiquette prénom.	Parmi toutes les étiquettes, place dans la boîte celle qui sont les tiennes	Etiquettes, 2 boîtes	
				2.Tri les étiquettes pré-noms	Dans les BAC tri les étiquettes pré-noms de tes camarades	2 bacs de tri, 1 boîte, étiquettes	
				6. Nomenclature prénom	Associe la photo de l'enfant à son prénom	Photo, prénom carte	
				7. Loto prénom script	Retrouve le prénom en script de chacun des élèves de la classe	Loto	
				5.Loto prénom	Remplace sous la photo le prénom de tes camarades dans diverses écritures	Loto	
13	Ecrire des mots connus	<b>Commencer à écrire tout seul :</b> Discriminer les lettres d'un mot et leur ordre. Réinvestir les compétences graphiques travaillées pour écrire au mieux les lettres en capitale d'imprimerie	MS	1. Ecrire son prénom, les autres pré-noms, les mots du référentiel	Avec l'aide des pointillés puis tout seul entraîne toi à écrire les mots	Fiche écriture	
				2. Ecrire des mots en dissociant bien les lettres	Recopie les mots en écrivant une lettre par case	Modèle, fiches velleda	
				3. Les mots fléchés	Place les mots au bon endroit pour compléter le mot fléché	Jeu	
14	Reconnaître les lettres de l'alphabet	<b>Découvrir le principe alphabétique</b> Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.		1. Puzzle encastrement	Remplace les lettres au bon endroit	Jeu	
				2. Lettre pion	Place des pions sur les lettres	Jetons, cartes modèles	
				3. Lettre kapla	Reforme les lettres en kapla	Cartes, kapla	
				4. L'alphabet	Remplace les étiquettes sur les lettres modèles ( évolution de l'écriture utilisée)	jeu	
				5. Mémo de l'alphabet	Associe les cartes avec la même lettre	Mémoire lettre	

15	Discriminer les lettres de l'alphabet	<b>Découvrir le principe alphabétique</b> Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.		1. Roue de l'alphabet	Place les pinces à linge lettre sur les lettres identiques	Roue, pinces à linge notée	
				2. Œufs de l'alphabet	Reforme les œufs des lettres	Jeu	
16	Discriminer les composantes de la langue écrite	<b>Découvrir le principe alphabétique</b> Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. <b>Découvrir la fonction de l'écrit</b>		1. Repérer une zone de texte dans une image	Entoure sur les images les zones de textes	Fiches sous velleda	
				2. Tri les étiquettes	Tri les étiquettes dans les boites : lettre/autre, lettre/mot, mot/autres, mot/phrase	Boites, étiquettes	
17	Discriminer des mots	<b>Découvrir le principe alphabétique</b> Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. <b>Découvrir la fonction de l'écrit</b>		1. Tri les étiquettes mots par initiale	Associe les cartes mots ayant la même initiale	Cartes	
				2. Retrouve le mot identique	Entoure le mot identique au modèle dans la liste	Feuille sous velleda	
18	Discriminer des mots	<b>Découvrir le principe alphabétique</b> Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. <b>Découvrir la fonction de l'écrit</b>		Les cartes de nomenclatures	Reforme l'association image /mot en t'aidant du modèle	cartes	