

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'oral - Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

L'écrit - Découvrir la fonction de l'écrit - Découvrir le principe alphabétique - Commencer à produire des écrits et en comprendre le fonctionnement - Commencer à écrire seul

Manuels utilisés : Accès Vers la phono et Vers l'écriture / Retz Cléo Entrée dans l'écrit / Récréaline La planète des alphas / Méthodes Dumont et Pierson

	Période 1	Période 2
Acquérir une conscience phonologique	<p><u>Ecouter</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Identifier la provenance d'un son (animaux / sons du quotidien) et l'associer à sa représentation. (Accès) <p><u>Articuler</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Prononcer distinctement des phonèmes, des syllabes et des mots, des pseudos-mots, des mots complexes. (Accès) ⇒ Répéter des vire-langues (Accès) <p><u>Découvrir les syllabes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Scander et dénombrer les syllabes des prénoms ou de mots référents (Cléo + Accès) ⇒ Comparer le nombre de syllabes de différents mots (Accès) ⇒ Dénombrer et coder les syllabes d'un mot (Accès) <p><u>Etudier les syllabes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Repérer la syllabe d'attaque de différents prénoms et de mots référents (Cléo + Accès) ⇒ Doubler la syllabe d'attaque pour créer de nouveaux mots. (Cléo) 	<p><u>Manipuler les syllabes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Repérer la syllabe finale des prénoms et de mots référents (Cléo) ⇒ Localiser et coder les syllabes d'un mot (Accès) ⇒ Fusionner deux syllabes (Accès) ⇒ Ajouter une syllabe pour former un mot (Accès et Cléo) ⇒ Supprimer des syllabes dans un mot (Accès et Cléo=) ⇒ Inverser les syllabes d'un mot (Accès) ⇒ Ajouter une syllabe pour former un nouveau mot (Cléo)



Reconnaître les lettres dans les trois graphies	<p><u>Connaître les lettres capitales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Jeux de pêche à la ligne, du Bingo, du Record et de l'Oie (Cléo) ⇒ Reconstituer un mot avec des lettres mobiles capitales (Cléo) ⇒ Décorer des lettres capitales pour affichage de l'alphabet (Accès) ⇒ Ordonner les lettres dans l'ordre alphabétique (Accès) ⇒ Nommer les lettres capitales (Accès) 	<p><u>Connaître les lettres scriptes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Jeux de pêche à la ligne, du Bingo, du Record, de Memory et de l'Oie (Cléo) ⇒ Reconstituer un mot avec des lettres mobiles scriptes à partir de mots en capitales ⇒ Reconnaître et reconstituer son prénom en script ⇒ Reconstituer l'alphabet en script ⇒ Associer les lettres de l'alphabet en script et capitales ⇒ Reconstituer des mots en script à partir d'un modèle en capitales ⇒ Taper des mots dont le modèle est en script sur un clavier en capitales.
Commencer à écrire	<p><u>Geste graphique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Latélarisation (Dumont/Pierson) ⇒ Gestion de l'espace graphique (Dumont/Pierson) ⇒ Tenue du crayon (Dumont/Pierson) <p><u>Copier en lettres capitales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Ecrire seul.e son prénom (Accès) ⇒ Copier le prénom de ses camarades entre deux lignes (Accès) <p><u>Ecrire à partir d'une phrase de référence</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Ecrire comment je m'appelle (Cléo) ⇒ Ecrire si je suis une fille ou un garçon (Cléo) ⇒ Zoé est fâchée / Imran et Loan sont contents (Cléo) ⇒ Le loup mange de la soupe / La sorcière prépare une potion (Cléo) 	<p><u>Geste graphique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Copier une phrase en capitales d'imprimerie entre deux lignes. (Accès) ⇒ Ecrire les chiffres de 0 à 5 (Accès) <p><u>Ecrire avec des syllabes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Ecrire un mot ou doublant une syllabe (Cléo) ⇒ Ecrire un mot monosyllabique à partir d'autres mots (Cléo) ⇒ Ecrire un mot bisyllabique à partir de mots monosyllabiques (Cléo) ⇒ Ecrire un mot avec des syllabes d'attaque (Cléo) ⇒ Ecrire un mot bisyllabique avec les syllabes d'autres mots (Cléo) ⇒ Ecrire un mot trisyllabique avec les syllabes d'autres mots. (Cléo)



	Période 3	Période 4
Acquérir une conscience phonologique	<p><u>Découvrir les rimes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Entendre et répéter une rime ⇒ Repérer une rime dans un mot ⇒ Entendre une rime ⇒ Associer deux mots qui riment <p><u>Discriminer les sons</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Reconnaître et nommer les alphas correspondant aux voyelles et aux consonnes "longues" d'après leur chant spécifique ou une formule magique. (Alphas) ⇒ Identifier les sons-voyelles en début et fin de mots (Cléo + Alphas) ⇒ Identifier les sons consonnes longues en début de mots (Alphas + Cléo) et en fin de mots (Cléo) 	<p><u>Discriminer les sons</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Classer des mots commençant par le même son voyelle (Cléo) ⇒ Classer des mots commençant par le même son consonne (Cléo) ⇒ Remplacer la consonne initiale d'un mot pour en former un nouveau (Cléo) <p><u>Discriminer les phonèmes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Classer des mots commençant par le même son voyelle et l'associer à l'alpha (Les alphas) ⇒ Classer des mots commençant par le même son consonne et l'associer à l'alpha (Les alphas) ⇒ Identifier les phonèmes dans des mots de 3 phonèmes (voyelles et consonnes longues), S.O.S tunnel (alphas) <p><u>Revoir les rimes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Classer des mots qui riment (Cléo)



<p>Reconnaître les lettres dans les trois graphies</p>	<p><u>Ancrer la connaissance des lettres scriptes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Décorer des lettres scriptes pour affichage de l'alphabet (Accès) ⇒ Associer des mots en capitales et scriptes (Accès) <p><u>Connaître les lettres cursives</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Jeux de pêche à la ligne, du Bingo et du Record (Cléo) ⇒ Reconnaître son prénom en cursive (Accès) ⇒ Reconstituer son prénom en cursive (Accès) ⇒ Reconstituer l'alphabet en cursive (Accès) 	<p><u>Connaître les lettres cursives</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Jeux de loto, d'attrape lettres, etc... (Accès) ⇒ Jeux de pêche à la ligne, du Bingo, du Record et de l'Oie (Cléo) <p><u>Associer lettres capitales et cursives</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Memory capitales/cursives (Cléo) ⇒ Associer des lettres cursives à des lettres en capitales et inversement (Accès) ⇒ Taper des mots écrits en cursive avec un clavier en capitales (accès)
<p>Commencer à écrire</p>	<p><u>Geste graphique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Les lettres à boucles e et l. (Dumont + Pierson) ⇒ Les lettres à pointes ; i, u, t. (Dumont + Pierson) ⇒ Ecrire les chiffres de 6 à 9 (Accès) <p><u>Copier en lettres capitales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Des mots ⇒ Des phrases <p><u>Ecrire en encodant</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Encoder le début d'un mot avec une voyelle (Cléo) ⇒ Encoder des mots d'une syllabe (Cléo) ⇒ Encoder une syllabe dans des mots de deux syllabes (Cléo) 	<p><u>Geste graphique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Les lettres rondes c, o, a, d, q (Dumont + Pierson) ⇒ Les lettres à ponts m et n (Dumont + Pierson) ⇒ Les lettres combinées p, r, s (Dumont + Pierson) <p><u>Ecrire en encodant</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Encoder une syllabe dans des mots de plusieurs syllabes (Cléo) ⇒ Encoder des mots de 3 ou 4 phonèmes avec des alphas (alphas) ⇒ Encoder un mot de deux syllabes (Cléo)



Période 5	
Acquérir une conscience phonologique	<p><u>Discriminer les phonèmes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Trier des mots comportant le même son voyelle (Cléo + Alphas) ⇒ Reconnaître et nommer les alphas correspondant aux consonnes courtes d'après leurs caractéristiques ou une formule magique.(Les alphas) ⇒ Trier des mots avec le même son consonne (Cléo + Alphas) ⇒ Repérer la place d'un son-voyelle (au début, au milieu ou à la fin d'un mot) (Cléo) ⇒ Repérer la place d'un son consonne dans plusieurs mots (Cléo)
Reconnaître les lettres dans les trois graphies	<p><u>Connaître les correspondances capitales/scriptes/cursive</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Décorer des lettres cursives pour affichage de l'alphabet (Accès) ⇒ Memory des trois graphies + alphas (Jeu de cartes Alphas) ⇒ Jeux de loto, d'attrape lettres, etc... (Accès) ⇒ Jeux de pêche à la ligne, du Bingo, du Record et de l'Oie (Cléo)
Commencer à écrire	<p><u>Geste graphique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Les lettres à boucles descendantes : y, j, g ⇒ Les lettres ascendantes : b, h ⇒ Les autres lettres : f, k, v, w, x, z ⇒ Ecrire son prénom en cursive <p><u>Copier en lettres cursive</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Des mots et des phrases <p><u>Ecrire en encodant</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Encoder un mot de trois syllabes (Cléo) <p><u>Ecrire pour légender une image</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Une image de fruits et légumes, de jouets, de personnes avec des vêtements, de la classe, de la cour d'école, de la ferme (Cléo)

Tout le travail d'encodage est prolongé par le cahier d'encodage où l'enfant écrit des mots adaptés à son niveau.

