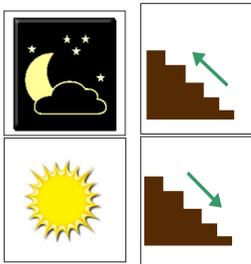


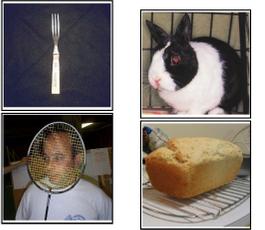
# PROGRESSION DES ATELIERS DE LANGAGE / ECRITURE / LECTURE

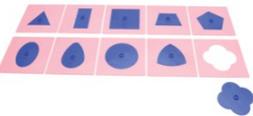
www.fofyalecole.fr

N°	Atelier	Matériel	Compétences	Objectifs spécifiques et langagiers	Déroulement	Contrôle de l'erreur
1	Les objets de l'environnement	Des objets de la classe, de l'environnement proche d'élève	<p>Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.</p> <p>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Accroître le lexique</li> <li>- créer des associations : objet, mot, fonction</li> </ul>	<p>Présenter trois objets de l'environnement selon une leçon en 3 temps<sup>1</sup> en les montrant toujours dans le contexte. Par exemple :</p> <p>Temps 1. "Pose tes mains par terre, tes mains touchent le sol" Temps 2. "Est-ce que tu peux toucher le sol ?" Temps 3. "Qu'est-ce que c'est ?" (en montrant le sol). Ainsi le nom des parties du corps, celui des vêtements, des objets de la maison, de la nature, etc. peuvent être présentés de manière vivante, en élargissant toujours le périmètre à découvrir, de façon concentrique autour de l'enfant.</p>	Le maître
2	 <p>Les cartes de nomenclatures simples (vocabulaire classifié) <b>sans</b> ticket de lecture</p>	Des pochettes de cartes thématiques (cartes images renseignées, cartes images seules, cartes mot)	<p>Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.</p> <p>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.</p> <p>Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image. Situier et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.</p> <p>Prendre en compte les risques de l'environnement familier proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Accroître le lexique</li> <li>- Perfectionner sa diction</li> <li>- Discuter sur le lexique</li> <li>- catégoriser</li> </ul>	<p>Tout au long de l'année, en fonction des demandes des enfants, des projets de la classe...</p> <p><b>PRÉSENTATION : (individuelle ou en groupe)</b> <b>NB : on n'utilisera pas les tickets de lecture à ce niveau</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présenter à l'enfant des thèmes familiers (transports, objets de la maison...) en l'invitant à choisir une catégorie.</li> <li>- Observer chaque carte avec l'enfant et demander de la nommer (apporter le vocabulaire si nécessaire)</li> <li>- Ne pas se contenter pas d'une simple désignation, encourager chaque fois une petite conversation en posant des questions à l'enfant, en lui montrant des détails.</li> <li>- Retourner les cartes pour lesquelles l'enfant n'a pas de problème de vocabulaire</li> <li>- Présenter les cartes inconnues selon une leçon en 3 temps.</li> <li>- Lorsque toutes les leçons en 3 temps ont été faites, présenter une nouvelle fois toutes les cartes à l'enfant pour vérifier qu'il peut identifier toutes les illustrations et que tous les noms sont connus.</li> <li>- Montrer à l'enfant comment ranger le matériel dans la pochette.</li> </ul> <p><u>Activité en autonomie (sans ticket de lecture)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Placer les cartons avec le mot écrit les uns à côté des autres dans la partie supérieure du tapis ;</li> <li>- Prendre les cartons des photos sans nom et les placer sous le carton qui correspond à la même image</li> <li>- Après en avoir apparié 1 ou 2, inviter l'enfant à continuer la sé-</li> </ul>	<p>Le maître</p> <p>+ le visuel avec l'appariement des images</p>

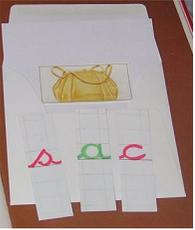
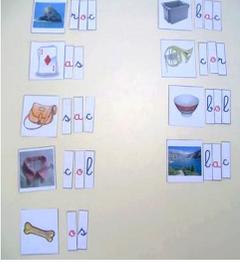
					rie non identifiée et à placer les cartons vis-à-vis des images correspondantes. - Ranger les cartes dans la pochette	
3	 <p>Des mots qui vont bien ensemble (logique)</p>	Des cartes images ayant une relation en elles par paire	<p>Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.</p> <p>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.</p> <p>- pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue</p>	<p>Trouver les paires de photos qui vont bien ensemble.</p> <p>Développer le langage, la pensée créative et la discrimination visuelle.</p> <p>Développer l'habilité à distinguer et à percevoir les interrelations.</p> <p>Trouver un objet partageant une propriété commune à un autre</p>	<p>- Sortir les images, les nommer ou les faire nommer par l'enfant et les étaler sur la table ou le tapis.</p> <p>- Dire : « Nous allons essayer de trouver deux photos qui semblent bien aller ensemble. »</p> <p>- Prendre une première carte, la renommer et la poser sur la table.</p> <p>- Prendre une seconde carte, la nommer et demander si le nom de cette photo va bien avec la précédente. Si oui, on forme une paire (justifier pourquoi), sinon, on continue la même manœuvre jusqu'à ce que toutes les paires soient formées .</p> <p>- Retourner les cartes pour la validation</p>	<p>Incapacité de trouver les paires d'images qui vont bien ensemble.</p> <p>gommettes pour autocorrection</p>
4	 <p>Des mots qui s'opposent (les contraires)</p>	Des cartes images ayant une relation contraire par paire	<p>Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.</p> <p>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.</p> <p>- pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue</p>	<p>- Trouver les paires de photos dont les concepts s'opposent</p> <p>- Développer le langage, la pensée créative et la discrimination visuelle.</p> <p>- Développer l'habilité à distinguer et à percevoir les relations d'opposition.</p>	<p>- Sortir les images, les nommer ou les faire nommer par l'enfant et les étaler sur la table ou le tapis.</p> <p>- Dire : « Nous allons essayer de trouver deux photos qui ne vont pas du tout ensemble, qui sont les contraires »</p> <p>- Prendre une première carte, la renommer et la poser sur la table.</p> <p>- Prendre une seconde carte, la nommer et demander si le nom de cette photo va bien avec la précédente. Lorsque leur concept s'oppose, on forme une paire, sinon, on continue la même manœuvre jusqu'à ce que toutes les paires soient formées .</p> <p>- Retourner les cartes pour la validation</p>	<p>Incapacité de trouver les paires d'images dont leurs concepts s'opposent</p> <p>gommettes pour autocorrection</p>
5	 <p>De l'un à l'autre (observation / logique)</p>	Jeu De l'un à l'autre (Ferdinand Nathan)	<p>Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.</p> <p>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.</p> <p>- pratiquer divers usages</p>	<p>- Trouver la cause logique du passage d'une image à une autre.</p> <p>- Développer le langage, la pensée créative et la logique.</p> <p>- Développer l'habilité à distinguer et à percevoir des relations.</p>	<p>- Sortir les planches de jeux et étaler les cartes « causes »</p> <p>- Associer pour chaque planche, la carte qui permet de passer de l'état 1 de la première image à l'état 2.</p> <p>- Faire parler l'enfant sur les images</p> <p>- Retourner les cartes pour la validation</p>	<p>Incapacité à trouver la « cause »</p> <p>gommettes pour autocorrection</p>

			du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue			
6	   Les images séquentielles	Des séries d'images séquentielles à ordonner (de 3 à 6 images maxi)  bandes orientées placer les images	- pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue  Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.  Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.	- Trouver la trame logique à travers toutes les photos. - Développer le langage, la pensée créative et la discrimination visuelle. - Développer l'habilité à distinguer et à percevoir les relations.	En fonction des thèmes ou projets en cours ...  - Sortir une série de cartes sur le thème en cours (exemple images séquentielles sur une histoire lue en classe, ou sur la croissance d'une plante, la naissance d'un animal...) - Demander à l'enfant de ranger les cartes dans la suite logique et de raconter une histoire ...  - Retourner les cartes pour la validation (les cartes sont numérotées)	Les cartes sont numérotées dans l'ordre une fois retournées pour l'autocorrection.  + le maître
7	  Dénombrer les syllabes	Cartes syllabes codées  cartes animaux	Manipuler des syllabes	Dénombrer les syllabes d'un mot	- Sortir les images cartes syllabes codées , les aligner dans l'ordre , une syllabe, deux syllabes...  - Dire : « Nous allons compter le nombre de syllabes dans les mots et les ranger dans les bonnes familles ». - Prendre une première carte, la nommer/faire nommer , scanner et dénombrer les syllabes. - placer la carte sous le bon codage. - faire la même chose avec les autres cartes animaux - En fin d'activité, retourner les cartes pour la validation	Codage identique au dos des cartes pour autocorrection
8	 Syllabes d'attaque (cartachari)	Cartachari attaques de mots	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).  Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français.	- trouver les paires de cartes dont les commencent par la même syllabe d'attaque	- Sortir les images « chien », les nommer ou les faire nommer par l'enfant et les étaler sur la table ou le tapis. - Dire : « Nous allons essayer de trouver les images « os » qui commencent par la même syllabe. » - Prendre une première carte « os », la nommer et chercher l'image commençant par la même syllabe d'attaque. Lorsque les attaques sont identiques, on forme une paire, sinon, on continue la même manœuvre jusqu'à ce que toutes les paires soient formées . - Retourner les cartes pour la validation	Incapacité de trouver les paires d'objets dont les noms ont la même attaque  dessins identiques au dos des cartes pour autocorrection

9	 <p>Le premier son des mots (sans la lettre)</p>	Des cartes images dont l'attaque est identique par paire	<p>Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).</p> <p>Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français.</p>	<p>- trouver les paires d'objets dont les noms commencent par la même attaque.</p> <p>- Développer le langage en préparation à la composition des mots, l'écriture et la lecture</p>	<p>- Sortir les images, les nommer ou les faire nommer par l'enfant et les étaler sur la table ou le tapis.</p> <p>- Dire : «Nous allons essayer de trouver deux objets qui commencent par le même son. »</p> <p>- Prendre une première carte, la renommer et la poser sur la table.</p> <p>- Prendre une seconde carte, la nommer et demander si le nom de cette photo commence par le même son que la précédente. Lorsque les attaques sont identiques, on forme une paire, sinon, on continue la même manœuvre jusqu'à ce que toutes les paires soient formées .</p> <p>- Retourner les cartes pour la validation</p>	<p>Incapacité de trouver les paires d'objets dont les noms ont la même attaque</p> <p>gommettes et lettres au dos des cartes pour autocorrection</p>
10	 <p>Je devine</p>	Des objets du réel (ou des cartes images le cas échéant)	<p>Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).</p> <p>Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français.</p>	<p>- Trouver l'objet ou la photo dont le nom contient, commence ou se termine par le son demandé par l'enseignant</p>	<p>- Poser plusieurs objets ou cartes images sur la table.</p> <p>- Les nommer ou les faire nommer pour éviter toutes confusions.</p> <p>- Dire : « Je pose mes yeux sur un objet dont le nom commence par ... » ou « Je pose mes yeux sur un objet dont le nom commence se termine pas... » ou « Je pose mes yeux sur un objet dans lequel on entend le son... »</p> <p><b>prolongement</b> : augmenter le nombre d'objets, le faire avec plusieurs enfants</p>	<p>Incapacité à trouver l'objet</p> <p>Le maître</p>
11	 <p>Des objets ou des photos dont le nom rime</p>	Des cartes images dont le nom rime par paire	<p>Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).</p> <p>Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français.</p>	<p>- Trouver les paires d'objets dont les noms riment.</p> <p>- Développer le langage en préparation à la composition des mots, l'écriture et la lecture</p>	<p>- Sortir les images, les nommer ou les faire nommer par l'enfant et les étaler sur la table ou le tapis.</p> <p>- Dire : «Nous allons essayer de trouver deux objets qui riment, c'est à dire qui se terminent par le même son. »</p> <p>- Prendre une première carte, la renommer et la poser sur la table.</p> <p>- Prendre une seconde carte, la nommer et demander si le nom de cette photo rime avec la précédente. Lorsque les mots riment, on forme une paire, sinon, on continue la même manœuvre jusqu'à ce que toutes les paires soient formées .</p> <p>- Retourner les cartes pour la validation</p>	<p>Incapacité de trouver les paires d'objets dont les mots riment</p> <p>gommettes au dos des cartes pour autocorrection</p>
12	 <p>Les lettres rugueuses</p>	Une boîte contenant les 26 lettres en papier rugueux	<p>Reconnaître les lettres de l'alphabet connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.</p> <p>Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques</p>	<p>Eduquer l'oreille à analyser les sons et à la phonétique du langage.</p> <p>Découverte du principe alphabétique.</p> <p>Apprentissage visuel des lettres, apprentissage du tracé de la lettre.</p> <p>Préparation à l'écriture et à la lecture (préparation</p>	<p><u>Présentation 3 lettres par 3 lettres : commencer par les lettres du prénom de l'enfant.</u></p> <p>Demander à l'enfant "Qu'est-ce que tu entends dans ton prénom ?".</p> <p>Sortir la lettre citée par l'enfant, la poser sur la table et la toucher avec l'index dans le sens de l'écriture et prononcer le son de la lettre (et pas le nom).</p> <p>" Tu vois la forme qu'elle a, s (ssssss) comme Sophie, (ssss). "</p> <p>- Inviter l'enfant à le faire plusieurs fois " tu peux la toucher".</p> <p>- Citer d'autres exemples : "S (ce) comme soleil, (ce) comme sa lopette...".</p> <p>- Continuer en présentant une autre lettre citée par l'enfant et</p>	<p>Il est visuel, tactile et auditif.</p> <p><b>Remarque</b> : k, c, q se prononcent « que ».</p> <p>g, se prononce « gue ».</p> <p>j, se prononce « je ».</p> <p>s, se prononce « ce ».</p> <p>w, cette lettre a deux sons, c'est le ve de wagon et le oue de whisky.</p> <p>h, cette lettre on ne l'entend pas, c'est la lettre qui n'a pas de son, c'est une lettre</p>

			sons-consonnes hors des consonnes occlusives).	de la main et association d'un son à un signe graphique).	<p>faire le même exercice.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Commencer ainsi par présenter 2 ou 3 lettres, à la fois, maximum.</li> <li>- faire une leçon de langage en 3 temps (en insistant sur le 2<sup>ème</sup> temps).</li> <li>- Inviter l'enfant à tracer les lettres qu'il connaît dans le plateau de sable.</li> </ul> <p>Inviter l'enfant à la répétition et une fois que l'intérêt de l'enfant est épuisé.</p> <p>Aller ranger la boîte et le plateau sur l'étagère.</p> <p><u>Un autre jour</u> : 3 nouvelles lettres + celles déjà vues Remonter les 3 lettres qu'il connaît déjà pour vérifier s'il s'en souvient. Introduire 3 autres lettres.</p> <p><u>Progression</u> : toucher les lettres, les tracer dans la semoule, les écrire sur l'ardoise, sur fiches plastifiées, les écrire sur feuille (sans ligne puis lignée...)</p> <p><b>prolongement</b> : introduire les digrammes et les trigrammes</p>	particulière. y, cette lettre a deux sons, c'est le ye de yoga, yaourt et le i de papyrus. x, cette lettre a deux sons, c'est le cse de taxi et le gse de xylophone.
13	 <p>Alphabet à reconstituer</p>	<p>3 Fiches plastifiées</p> <p>3 série d'étiquettes lettres plastifiées et dans les 3 écritures</p> <p>carte alphabet 3 écritures pour aide</p>	Reconnaître les lettres de l'alphabet connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.	<p>Connaître la correspondance entre les différents alphabets.</p> <p>connaître le nom de quelques lettres de l'alphabet</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre la planche plastifiée ainsi que la barquette contenant les étiquettes lettres de couleur (choisir un type d'écriture)</li> <li>- Prendre une étiquette lettre et chercher sur la planche sa position.</li> <li>- Montrer l'utilisation de la carte alphabet dans les 3 écritures pour s'aider pour les correspondances capitales /scriptes et capitales /cursives.</li> </ul> <p><u>Niveau 1</u> : placer les lettres capitales sous leur modèle</p> <p><u>Niveau 2</u> : Placer les lettres scriptes sous les lettres capitales (avec aide)</p> <p><u>Niveau 3</u> : Placer les lettres cursives sous les lettres capitales (avec aide)</p> <p><u>Niveau 4</u> : le faire sans aide</p>	Le maitre
14	 <p>Les formes à dessins</p>	<p>Dix formes à dessin et leur encastrement</p> <p>des crayons de couleur</p> <p>des feuilles blanches de la taille des cadres</p>	<p>Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.</p> <p>Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne</p>	<p>Préparation directe de la main à l'écriture d'un tracé simple (exercice pour tenir un crayon dans le mouvement, par rapport à la lettre ce travail est moins précis car la forme est grande)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre une feuille blanche, un cadre et la forme correspondante. Choisir 2 crayons de couleur contrastés</li> <li>- Placer le cadre sur la feuille, bien stabiliser avec la main gauche et tracer l'intérieur de la forme en commençant en bas à gauche et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Garder toujours le crayon en contact avec le papier et avec le cadre.</li> <li>- Retirer le cadre et observer la forme.</li> <li>- Prendre la forme géométrique et la placer exactement sur le trait dessiné. Prendre un autre crayon de couleur et tracer le contour de la forme. La main gauche tient le bouton de préhension, la main droite passe par dessus la main gauche en partant en bas à gauche pour faire le contour. Les deux lignes tracées</li> </ul>	Il est visuel

			<p>et les utiliser en adaptant son geste.</p> <p>Reproduire, dessiner des formes planes.</p>		<p>ne se superposent pas exactement mais sont très proches et bien parallèles. Les observer.</p> <p>- Tracer d'autres doubles lignes ...</p> <p><b>Prolongement :</b> Quand l'enfant commence à se lasser.</p> <p><u>Activité 1</u> Travailler avec toutes les formes en traçant à l'intérieur des cadres :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- des courbes espacées comme des vagues ;</li> <li>- puis, un autre jour, des lignes plus rapprochées ;</li> <li>- colorier entièrement la forme.</li> </ul> <p><u>Activité 2</u> Travailler avec toutes les formes en coloriant l'intérieur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la moitié en appuyant fort, l'autre en appuyant légèrement ;</li> <li>- progressivement de plus en plus légèrement de gauche à droite.</li> </ul> <p><u>Activité 3</u> Travailler avec toutes les formes en coloriant l'intérieur avec des traits verticaux.</p> <p><u>Activité 4</u> Tracer le contour de deux formes contrastées en utilisant deux crayons de couleurs différentes. Puis colorier.</p> <p><u>Activité 5</u> Tracer une forme dans deux positions différentes en utilisant deux crayons de couleurs différentes.</p> <p><u>Activité 6</u> Tracer trois formes contrastées avec trois crayons de couleurs différentes. Puis colorier chaque forme de la couleur de son contour.</p>	
15	 <p>Le premier son des mots (avec association de la lettre)</p>	<p>Des cartes images dont l'attaque est identique par paire</p> <p>les lettres correspondantes au premier son des paires</p>	<p>Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).</p> <p>Reconnaître les lettres de l'alphabet connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- trouver les paires d'objets dont les noms commencent par la même attaque.</li> <li>- Développer le langage en préparation à la composition des mots, l'écriture et la lecture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sortir les images, les nommer ou les faire nommer par l'enfant et les étaler sur la table ou le tapis.</li> <li>- Dire : «Nous allons essayer de trouver deux objets qui commencent par le même son. »</li> <li>- Prendre une première carte, la renommer et la poser sur la table.</li> <li>- Prendre une seconde carte, la nommer et demander si le nom de cette photo commence par le même son que la précédente. Lorsque les attaques sont identiques, on forme une paire, sinon, on continue la même manœuvre jusqu'à ce que toutes les paires soient formées .</li> <li>- Associer pour chaque paire la lettre correspondant au son.</li> <li>- Retourner les cartes pour la validation.</li> </ul>	<p>Incapacité de trouver les paires d'objets dont les noms ont la même attaque</p> <p>gommettes et lettres au dos des cartes pour autocorrection</p>

<p>16</p>	 <p>J'entends, je n'entends pas</p>	<p>Plusieurs séries de cartes images contenant le son ou non demandé</p>	<p>Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).</p>	<p>- Trouver les images qui contiennent un son particulier. Les ranger en catégories : j'entends ou je n'entends pas ...</p>	<p>- Sortir les images d'une série . Placer les cartes du son en haut de la table ou du tapis (lettre barrée ou non)  - Nommer ou faire nommer les cartes images pour éviter toute ambiguïté.  - Prendre une carte et demander si on entend ou pas le son du jeu.  - Poser la carte dans la bonne colonne.  - Faire la même chose pour chaque carte.  - Retourner les cartes pour la validation</p>	<p>Incapacité à placer les cartes dans les bonnes famille</p> <p>Il est visuel (correction au dos des cartes)</p>
<p>17</p>	 <p>Dictées muettes niveau 1 (les lettres sont déjà données)</p>	<p>Des enveloppes contenant une carte image et les lettres permettant d'écrire son nom</p>	<p>Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).</p> <p>Reconnaître les lettres de l'alphabet connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.</p>	<p>- reconstituer le mot avec les lettres données</p> <p>- écrire des mots phonémiques simples</p>	<p>- Prendre une enveloppe, retirer la carte image et les lettres. Les poser sur la table.  - Nommer, faire nommer l'objet pour éviter toute ambiguïté.  - Dire : « Qu'entends tu dans le mot SAC ? »  - Composer le mot avec les étiquettes lettres.  - Retourner la carte pour la validation.</p> <p>Proposer de faire de prendre une autre enveloppe.</p>	<p>Incapacité à reformer le mot avec les lettres</p> <p>Il est visuel (correction au dos de la carte)</p>
<p>18</p>	 <p>Dictées muettes niveau 2 (les lettres sont à aller chercher dans la boîte de l'alphabet mobile)</p>	<p>Des séries de cartes images</p> <p>l'alphabet mobile</p>	<p>Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).</p> <p>Reconnaître les lettres de l'alphabet connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.</p>	<p>- reconstituer le mot avec les lettres données</p> <p>- écrire des mots phonémiques simples</p>	<p>- Prendre une ou plusieurs images et les disposer en colonne sur la table  - Nommer, faire nommer l'objet pour éviter toute ambiguïté.  - Dire : « Qu'entends tu dans le mot SAC ? »  - Aller chercher les lettres dans l'alphabet mobile et composer le mot avec les étiquettes lettres.  - Retourner la carte pour la validation.</p> <p>Proposer de faire de prendre d'autres étiquettes</p> <p><b>Prolongement</b> : proposer les séries avec les digrammes</p>	<p>Incapacité à reformer le mot avec les lettres</p> <p>Il est visuel (correction au dos de la carte)</p>
<p>19</p>	 <p>pochettes de lecture (série rose)</p>	<p>Des séries de cartes images</p> <p>Les tickets de lecture</p>	<p>Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).</p> <p>Reconnaître les lettres de l'alphabet connaître les corres-</p>	<p>- Associer une image à son mot écrit</p>	<p>- Prendre une série d'image et les disposer en colonne sur la table.  - Nommer, faire nommer l'objet pour éviter toute ambiguïté.  - Prendre un ticket de lecture, le lire et l'associer à l'image correspondante.  - Faire de même avec tous les tickets de la série  - Retourner la carte image pour la validation.</p> <p>Proposer de faire de prendre d'autres séries</p>	<p>Incapacité à associer les mots et les images</p> <p>Il est visuel (correction au dos de la carte image)</p>

	pochettes de lecture (série bleue)		pondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.			
20	 <p>Les mots outils</p>	Des cartes mots outils sur papier jaune	Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres emprunter aux mots connus	- Reconnaître globalement quelques mots outils	- Expliquer à l'enfant qu'il y a des mots qui ne s'écrivent pas comme on les prononce. - Sélectionner 3 cartes représentant des mots isolés. - Lire une carte et donner une phrase pour mettre ce mot dans un contexte (ex : "dans" comme "les yaourts sont DANS le frigo"). L'enfant proposera un autre ou plusieurs exemples. - Faire de même pour les deux autres mots choisis. - Faire une leçon en 3 temps. - Procéder de la même manière avec les autres mots. - En autonomie, l'enfant pourra reprendre la pochette et s'entraîner à « lire » les mots.	Le maître
21	 <p>Les actions / commandes</p>	Des cartes action (verbes à l'impératif 1ère personne) sur feuille rouge	Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres emprunter aux mots connus	Lire des ordres et effectuer des actions correspondantes	- Donner une carte action à l'enfant. - Lui demander lui de faire ce qui est écrit. L'enfant lit et fait l'action. - Lorsqu'un certain nombre de cartes d'actions est disponible, l'enfant peut les utiliser en autonomie.  <b>Variante avec plusieurs enfants</b> : un enfant choisit une carte, la lit, la retourne et fait l'action. Les autres enfants doivent deviner l'action.	Le maître Incapacité à faire l'action demandée. Faire une action erronée.
22	 <p>Les cartes de nomenclatures simples (vocabulaire classifié) avec ticket de lecture</p>	Pochettes de nomenclatures avec carte image et mot, carte image seule, carte mot seul	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.  S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.	- Associer une image à son mot écrit  - discriminer visuellement  - commencer à déchiffrer pour associer le mot écrit à l'image correspondante.	- Prendre une pochette sur un thème choisi par l'enfant selon son envie. - Prendre les cartes images seule et les tickets de lecture. - Associer les tickets de lecture et les images  - Prendre les cartes images et mots pour la correction	Incapacité à associer les mots et les images  Il est visuel (correction avec les cartes images et mots)





