

L'ÉCOLE À LA MAISON... PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS



LETTRES EN PAGAILLE

PETITE ET MOYENNE
SECTIONS

CE QUI EST TRAVAILLÉ DANS CETTE FICHE :

On se familiarise avec les lettres de l'alphabet, au travers de nombreuses activités de manipulation.

On s'entraîne à distinguer les lettres entre elles, à repérer des éléments de comparaison, à nommer les lettres, à les trier, à reconnaître les lettres de son prénom ou de mots simples, à tracer des lettres en capitale.

Matériel nécessaire

- **toutes sortes de lettres** disponibles dans la maison (jeux de société, cartes, scrabble, perles...), en plastique/mousse/bois, aimantées pour tableau ou réfrigérateur...Attention, pour les Petits il faut des lettres en capitale d'imprimerie, surtout pas des minuscules.
- Si on n'en a pas, on s'en fabrique en les écrivant sur des petits papiers (3 cm x 3 cm minimum) ou en imprimant la **fiche** proposée dans ce document.
- des fiches sur lesquelles seront écrits les **mots ou prénoms** qu'il faudra reproduire. Si on peut imprimer, il y en a dans ce document.
- **ardoise** effaçable et feutre, mouchoir en papier pour effacer
- On peut se fabriquer une **ardoise effaçable « maison »** en mettant une feuille de papier blanc dans une pochette plastique de classeur, ou dans un sac de congélation transparent. Ensuite on dessine dessus au feutre (effaçable de préférence) et on efface avec un mouchoir en papier.
- **plateau d'écriture** ou de graphisme : dans un plateau, étaler une fine couche de semoule. On écrit dedans avec le doigt, on « efface » avec la main à plat.
- **sac d'écriture** : dans un sac de congélation qui ferme (« zip »), on met un peu de gel coloré pour cheveux, ou un peu de peinture (rouge sur la photo). Puis on vérifie que le sac est très bien fermé ! On posera le sac bien à plat sur la table pour dessiner dessus, sans se salir.
- **dés de lettres** à imprimer ou fabriquer en suivant le modèle de ce document. Une ligne sous la lettre indique le sens dans lequel il faut tourner la lettre pour qu'elle soit à l'endroit.
- des **sacs non transparents** (en tissu, en papier, en plastique) ou des boîtes pour ranger chaque série de lettres, et parfois pour les piocher.



Description de l'activité, consignes

Nombre de joueurs : 2 à 6. Les joueurs ont le droit de s'entraider.

- **JEU DE L'ALPHABET** : on lance un dé, on dit le nom de la lettre (après avoir tourné le dé pour que la lettre soit bien « posée » sur la ligne).
- **JEU DES ASSOCIATIONS** : on lance un dé (au choix), on retrouve la carte qui représente la même lettre, on pose le dé et la lettre bien orientés, on dit le nom de la lettre. Si on a retrouvé la bonne lettre, elle est gagnée.
- **JEU DES COUSINES** : on appellera « cousines » toutes les séries de lettres dont on dispose (les dés / les cartes découpées / des lettres en bois / des aimants, etc. Un joueur pioche une lettre dans un paquet ou lance un dé; il faut alors retrouver la même lettre dans les autres « familles » de lettres, et si possible dire son nom.
- **JEU DE LA CHANCE** : on imprime 2 dés de chaque sorte. Chacun son tour, on lance les 2 dés et on marque un point lorsque les 2 dés indiquent la même lettre (c'est un jeu de hasard !). On essaye de dire le nom de la lettre. (**OU BIEN** on prend 2 sacs, et on met dedans 5 ou 6 lettres identiques de 2 familles différentes, par exemple A B C D E F de scrabble et A B C D E F aimantés). On pioche 1 lettre dans chaque sac sans regarder, et on marque un point si les 2 lettres sont identiques.)
- **JEU DE MEMORY** : on a imprimé les cartes en double, on les pose toutes retournées sur la table (si on prend 2 feuilles de couleurs différentes, ça gagne un temps fou pour les trier la fois d'après...). Chacun à son tour, on retourne 2 cartes, pour essayer de trouver la paire identique, selon le principe de tous les jeux de Memory. Variante facile: on ne garde que la moitié de l'alphabet pour chaque série, ou encore moins. Variante difficile: on garde la moitié de l'alphabet, on ne gagne que si on nomme la lettre une fois qu'on a la paire. Variante super difficile : on met toutes les cartes et on doit nommer la paire trouvée.
- **JEU À L'AVEUGLETTE** : On met dans un sac opaque quelques lettres en mousse, ou en plastique, ou en bois (du moment que la pièce a bien la forme de la lettre). Sans regarder dans le sac, on y plonge la main, on prend une lettre, et en gardant toujours la main dans le sac on touche la lettre ; on essaye de deviner de quelle lettre il s'agit, on la nomme (ou on montre la lettre à laquelle on pense sur la fiche de l'alphabet) puis on sort la lettre pour vérifier. Pour ce jeu, plus on met de lettres dans le sac, plus c'est difficile. Variante facile : On met seulement 3 lettres, et on dispose les mêmes lettres sur la table, bien visibles. Variante moyenne : On met les lettres du prénom de l'enfant. Variante difficile : On met une dizaine de lettres.
- **JEU DU COLLECTIONNEUR** : on lance un dé de lettres, on doit retrouver dans les séries de lettres (petites cartes, mousse, aimants...) au moins une lettre identique, plus si possible. Le gagnant est le joueur ayant le plus de lettres à la fin de la partie.
- **JEU DE L'ARTISTE** : se joue avec l'ardoise, le plateau de semoule, le sac de gel... On lance un dé et on s'entraîne à écrire cette lettre dans la semoule, sur le sac, sur l'ardoise, sur une feuille. Si on se trompe, on efface et on recommence !
- **JEU DE L'ÉCRIVAIN** : On essaye de reproduire son prénom ou les mots des fiches avec les lettres disponibles, après avoir deviné le mot grâce au dessin.

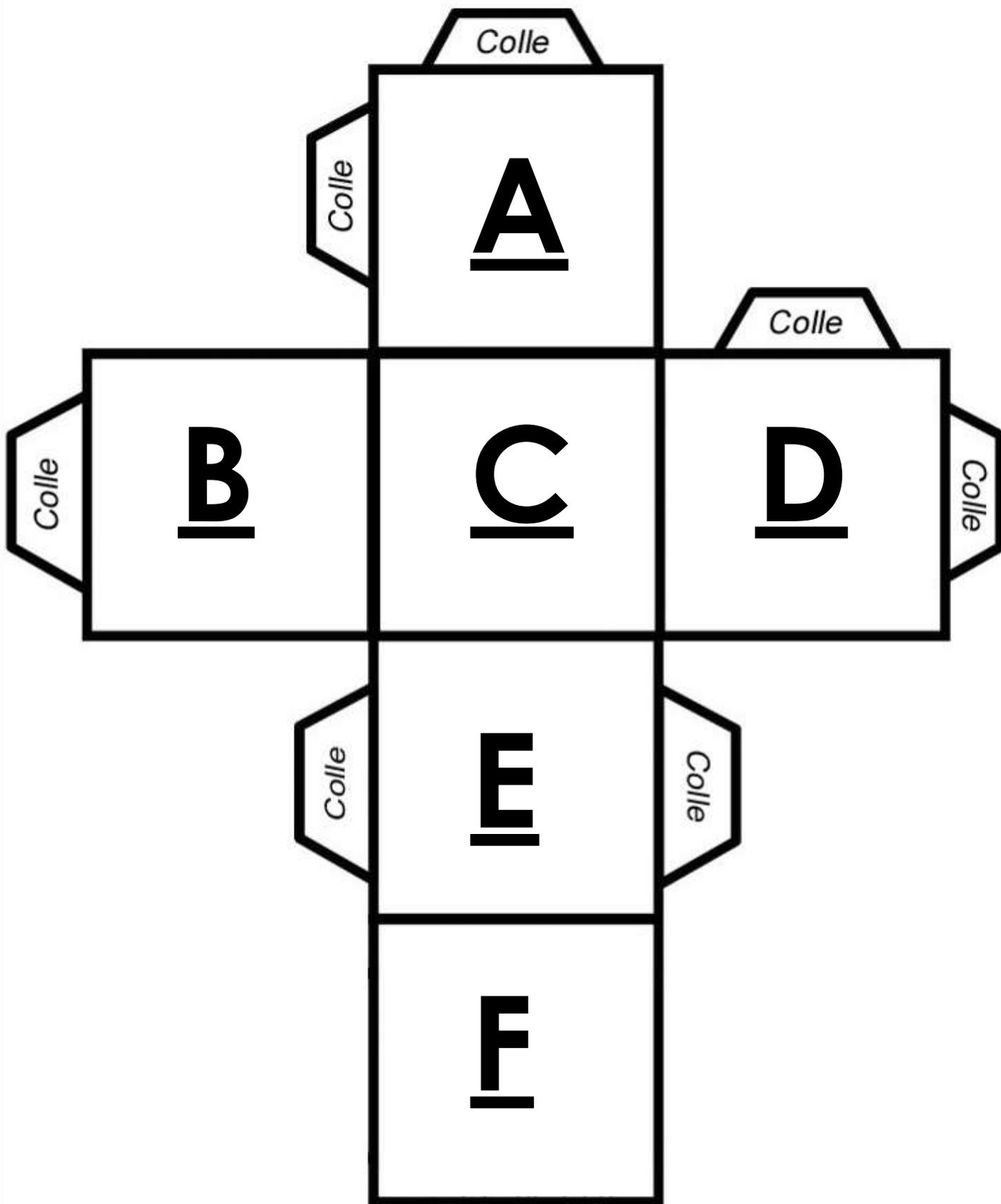
De nombreux autres jeux peuvent être inventés à partir de ces idées...

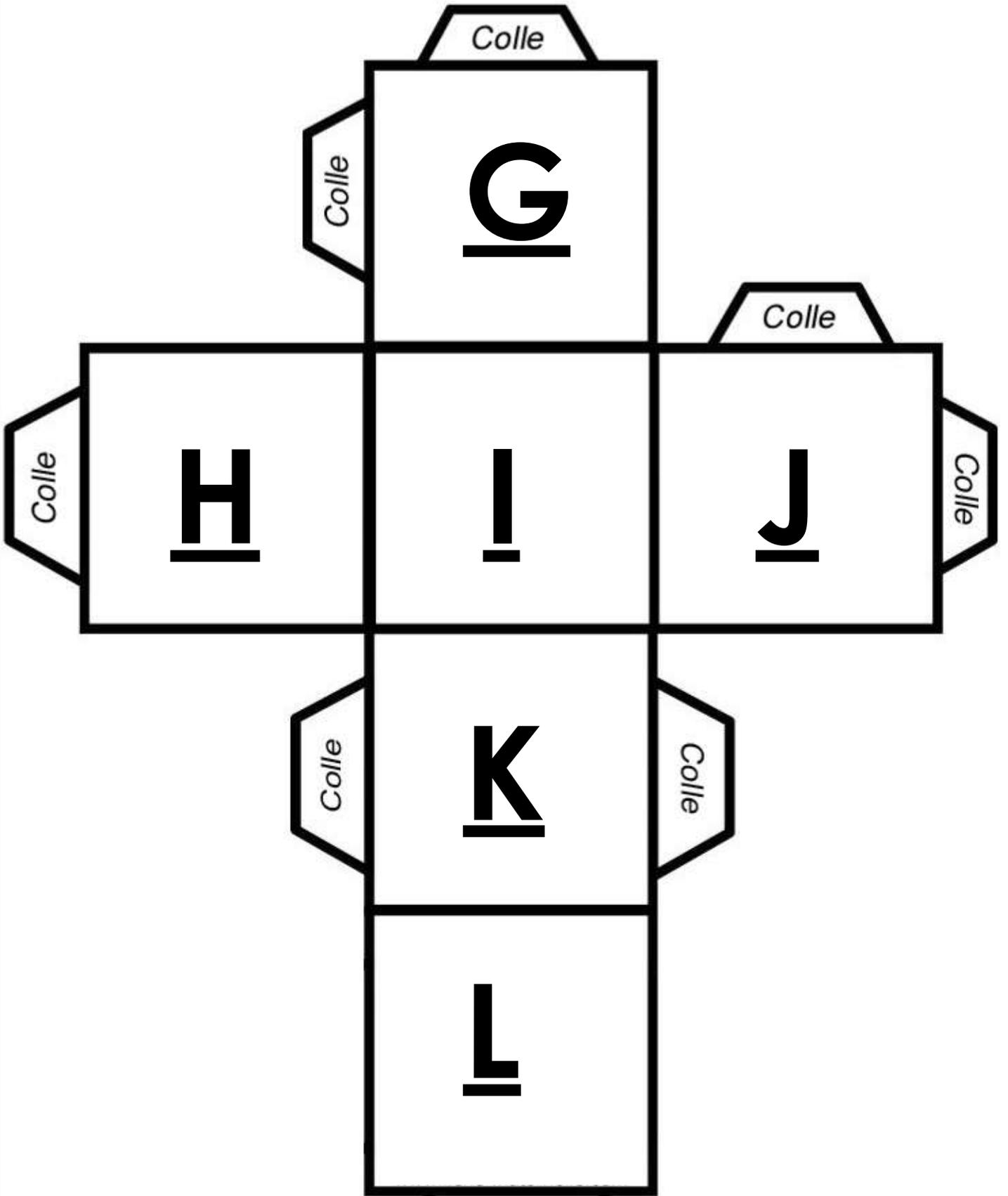
Commentaire à l'attention des parents

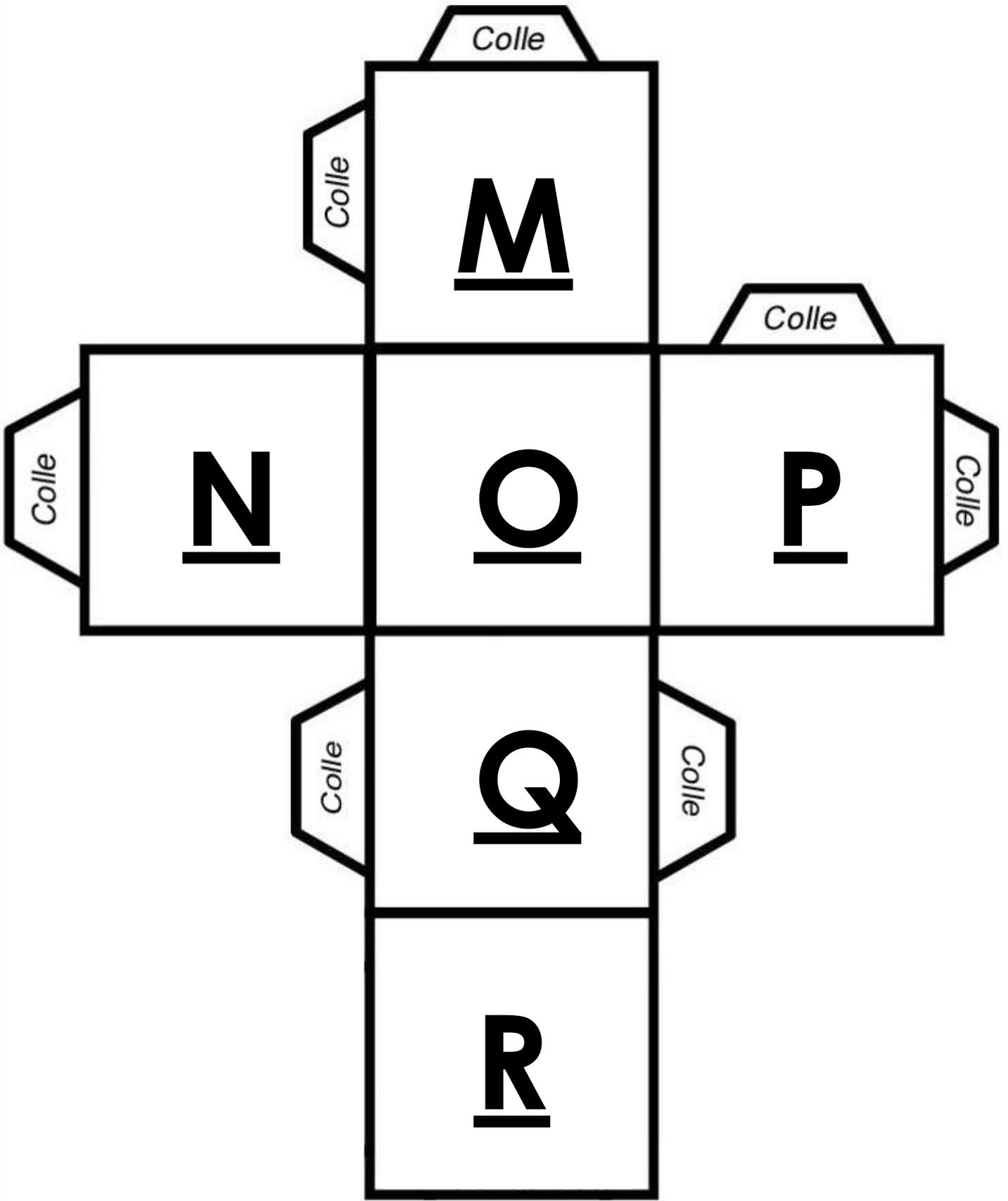
Les réussites peuvent être très différentes d'un enfant à l'autre et c'est normal ! C'est en s'entraînant souvent qu'on apprend ; au cours de ces jeux, on s'amuse, on s'entraide, on recommence. Plus on y joue, plus on progresse et plus on est fier de grandir, surtout lorsque l'adulte nous encourage et nous félicite...

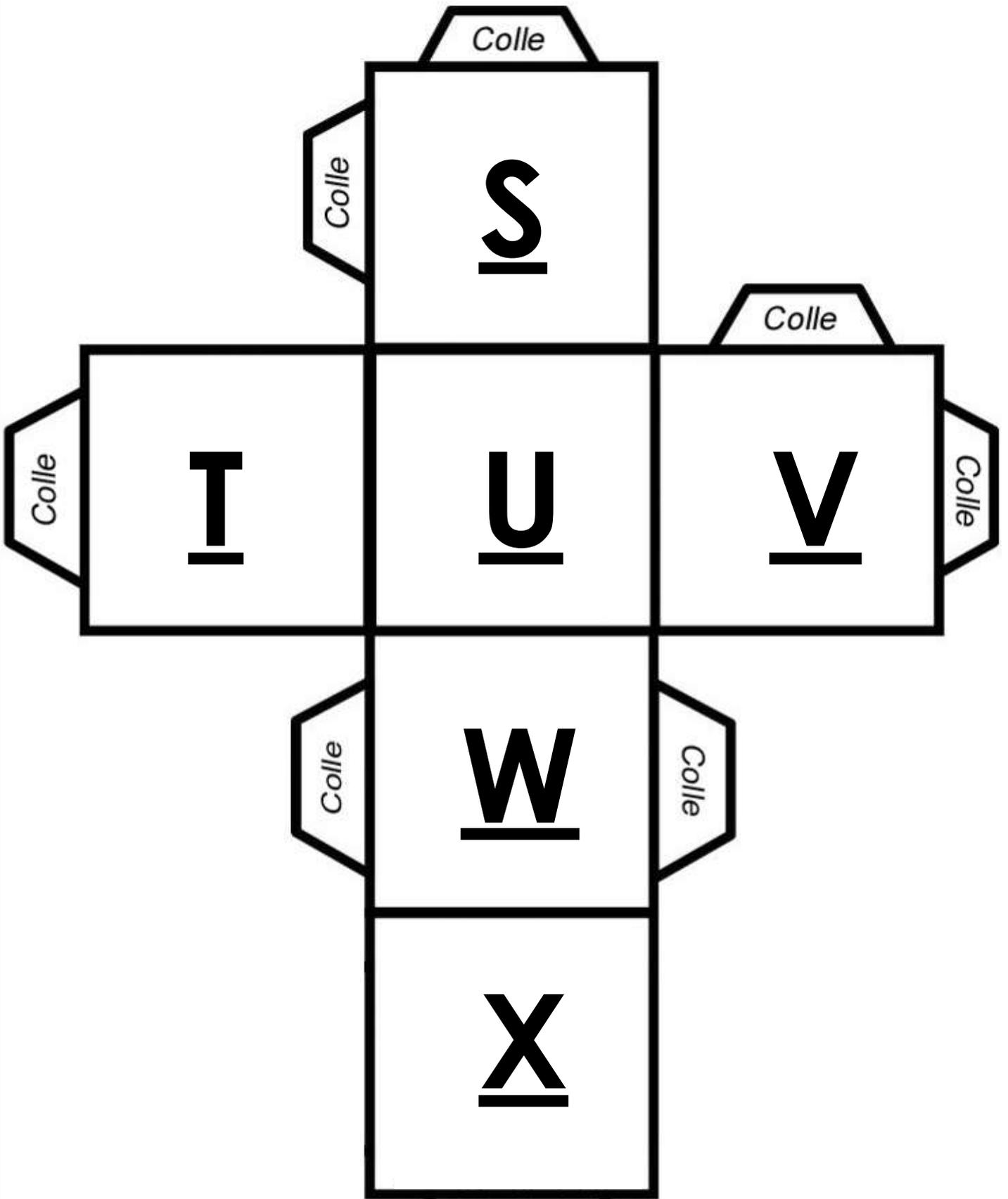
PATRONS DE DÉS À DÉCOUPER ET COLLER.

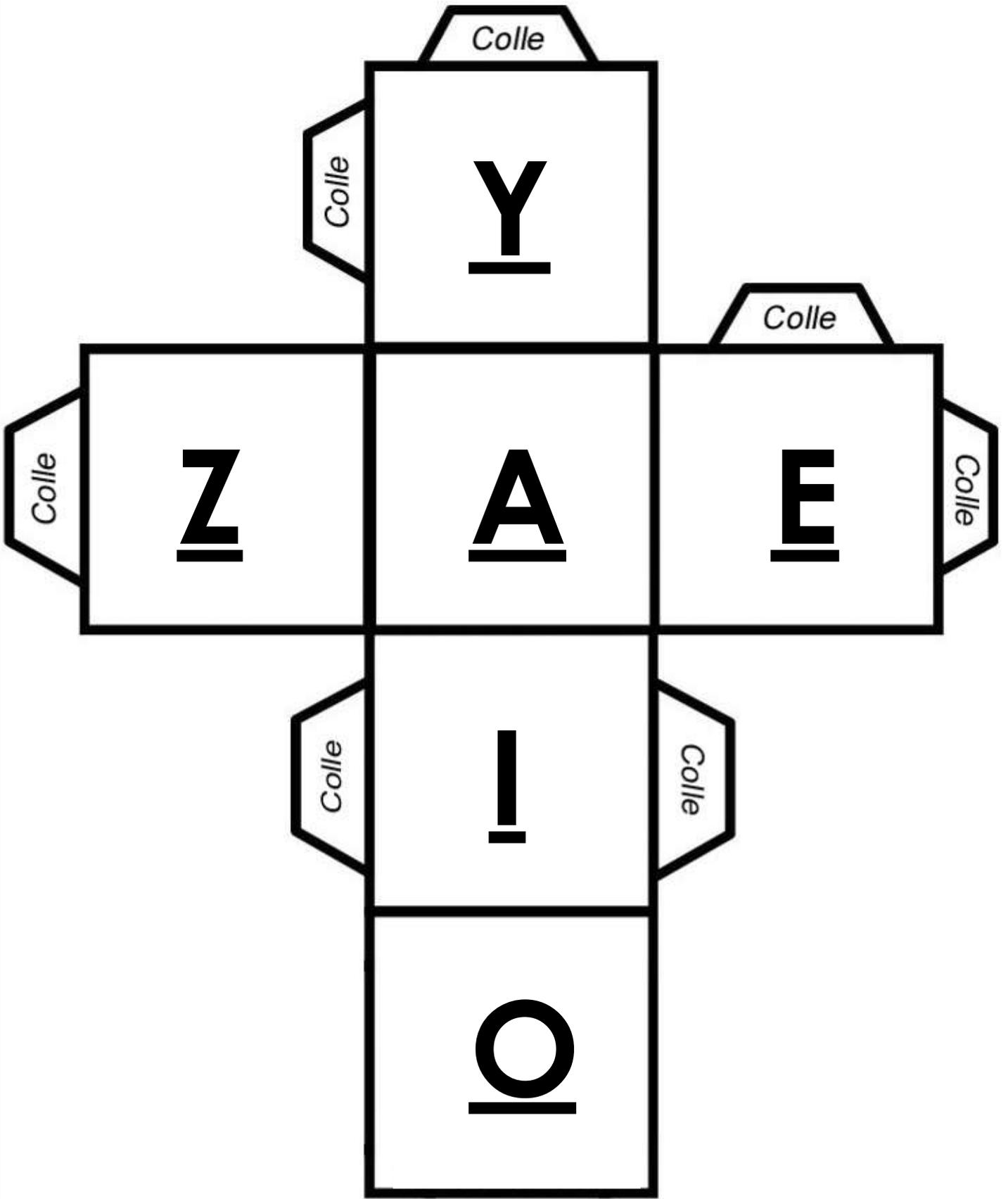
Un dé vierge est proposé pour une création de jeu sur le même thème.

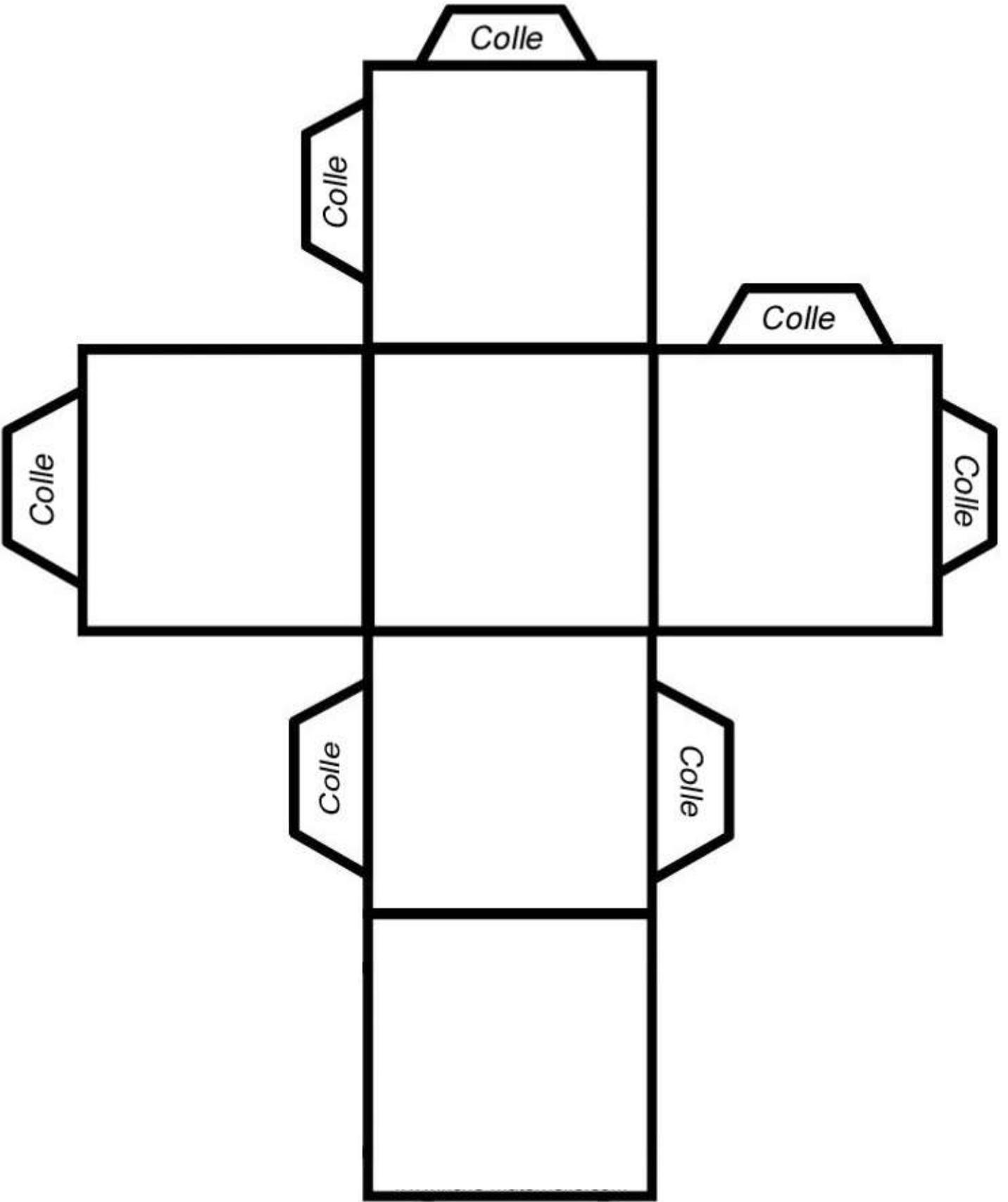






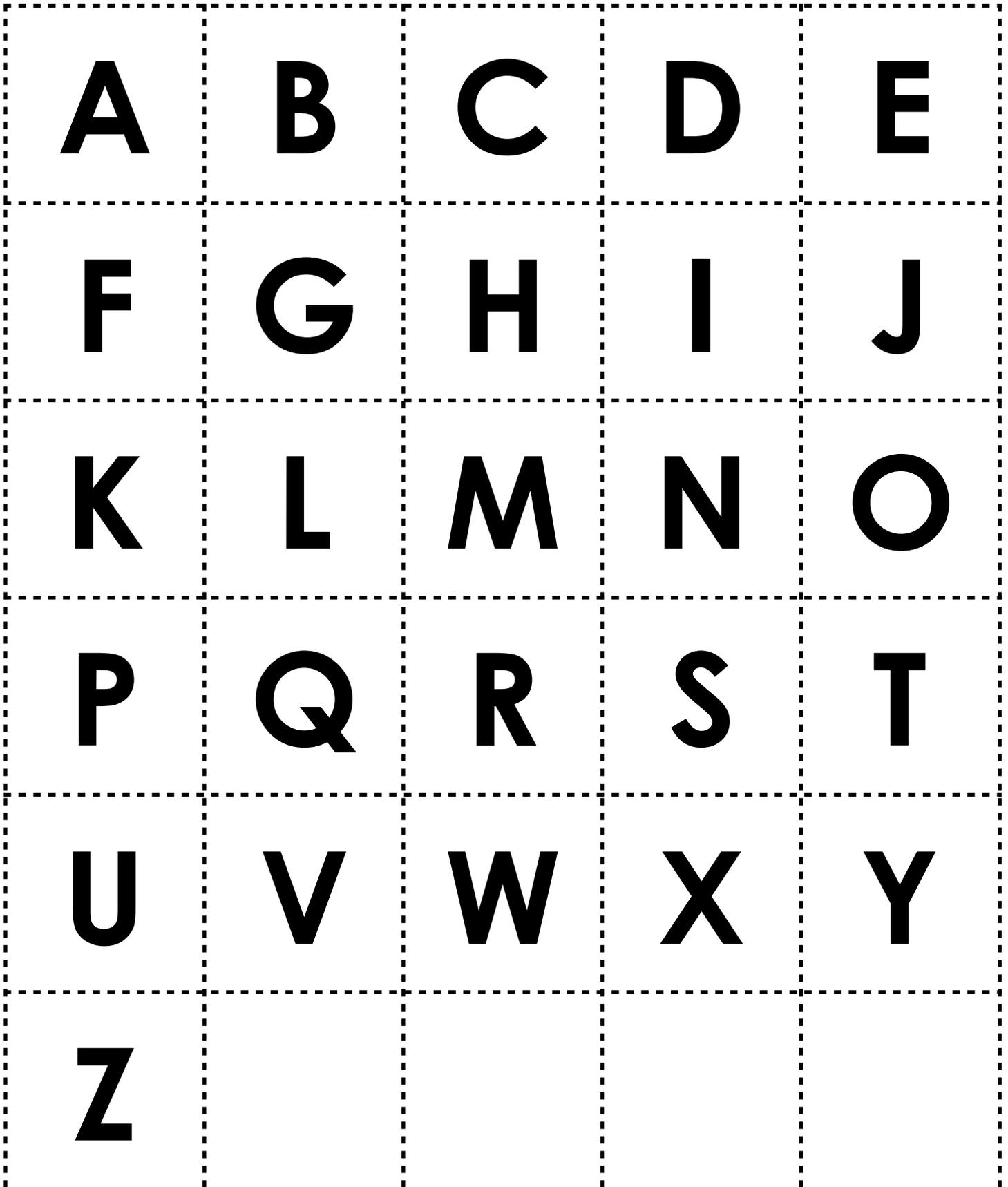






Cartes à découper. Ici, pas de ligne sous la lettre, il faudra regarder le dé (ou tout autre modèle, comme par exemple cette feuille non coupée) et chercher la bonne orientation. On remarquera quelques graphies qui peuvent parfois être différentes selon les polices de caractères ou les jeux : le D peut avoir des petits traits plus longs à gauche, Le E a parfois des accents, le G peut avoir un trait qui redescend à droite, le I et le J peuvent avoir un point ou des barres...

Les enfants voient déjà ces différentes écritures en classe (notamment le point sur le I). L'essentiel est de les habituer à ces différences, qui ne changent pas le nom de la lettre.



JEU DE L'ÉCRIVAIN : MOTS À REPRODUIRE . On peut découper chaque feuille en 3.
(À FAIRE POUR COMMENCER AVEC LE PRÉNOM DE L'ENFANT)



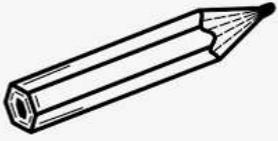
FLEUR



MAISON



TAMBOUR



CRAYON



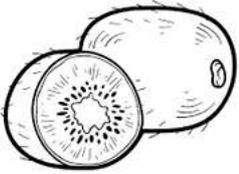
JUPE



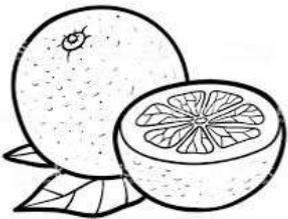
POUPÉE



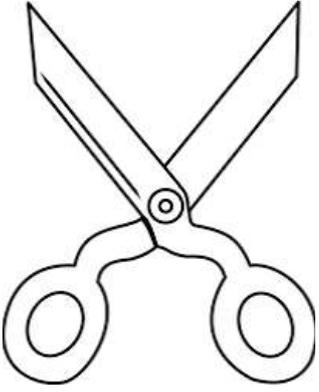
VOITURE



KIWI



ORANGE



CISEAUX

4

QUATRE



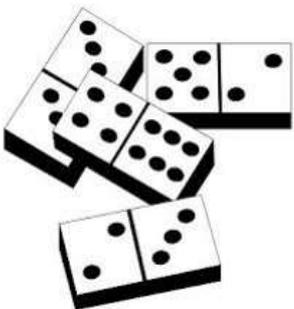
CHAMPIGNON



ZÈBRE



YOGA



DOMINO