

Continuité pédagogique : des jeux pour se préparer à écrire des mots

Ce document est à personnaliser par les enseignants en fonction des apprentissages menés en classe avant le confinement (quantité, difficulté, différenciation en fonction des élèves...).

En classe, vos enfants sont quotidiennement sollicités pour travailler le lien entre l'oral et l'écrit : jeux de phonologie, mémorisation du son et du nom des lettres, dictée à l'adulte, écriture de mots...

Afin d'aider vos enfants à poursuivre ces apprentissages à la maison, voici quelques exemples de jeux pouvant facilement être mis en place.

Vous travaillerez parfois sur le son des lettres et parfois sur leur nom ; précisez bien à votre enfant ce dont il est question à chaque fois pour qu'il n'y ait pas de confusion (exemple : « je vais prononcer le **son** de la lettre, toi tu devras me la montrer et dire son **nom** »).

Distinguer nom et son de la lettre en un exemple :

« La lettre s'appelle F (nom) elle "chante" /ffffff/ (son) ».

Son des lettres – points de vigilance :

- Le é a été ajouté, car les enfants le rencontrent souvent et en ont parfois besoin dans les situations d'écriture. Pour ne pas créer de confusion, expliquer à votre enfant que dans l'alphabet il y a 26 lettres (lui présenter) et qu'il est enrichi par des lettres avec des accents comme le é pour faire un son supplémentaire (lui présenter à part et prononcer le son). (À personnaliser en fonction de ce qui a été fait en classe).
- La lettre C peut se **prononcer** /s/ (comme dans citron) ou /k/* (comme dans sac),
- La lettre G peut se **prononcer** /g/*(comme dans gare) ou /ʒ/ (comme dans girafe),
- La lettre S peut se **prononcer** /s/ (comme dans souris) ou /z/ (comme dans visage),
- La lettre H est muette,
- Les lettres W, X et Y sont complexes, pour ces lettres, seul le nom peut être travaillé. Toutefois, lorsque vous rencontrez ces lettres, expliquez la façon dont elles se prononcent dans le mot (exemple pour le Y : Yohann, Jérémy)

Voici les lettres classées en fonction de la difficulté :

Vert : facile → voyelles et consonnes dont le son peut être prononcé longtemps.

Rouge : difficile → consonnes « courtes » dont le son ne peut pas être prononcé longtemps.

capitales d'imprimerie	minuscules scriptes	minuscules cursives
A E I O U	a e i o u	a e i o u
F J J L M É	f j l m é	f j l m é
N R S V Z	n r s v z	n r s v z
B C* D G* H	b c* d g* h	b c* d g* h
K P Q T	k p q t	h p q t

Chaque jeu peut se jouer en 3 manches : la première avec les lettres en majuscules, la deuxième avec les lettres en scriptes et la troisième avec les lettres en cursives.

- 1- **Le jeu du marchand de lettres** : étaler des lettres devant votre enfant. Vous êtes le marchand, il est le client. Il vous commande une lettre en la nommant ou en produisant le son de la lettre qu'il pointe. Vous le corrigez si nécessaire. Si cela correspond bien à la lettre pointée, vous lui donnez son achat, sinon la lettre reste chez le marchand.
À la fin du jeu, comptez ensemble le nombre de lettres achetées au marché et notez son score dans un petit carnet afin qu'il puisse constater ses progrès jour après jour.

2- **Le jeu de l'avion** : produisez le son d'une lettre, votre enfant doit, le plus rapidement possible, poser son doigt sur la lettre cible. « Ton doigt est un avion, il se pose sur fff... », votre enfant pointe et donne le nom de la lettre. Inversez les rôles.

3 - **Le jeu de l'opticien** : vous jouez le rôle de l'ophtalmologue et votre enfant celui du patient dont on teste la vue. Vous pointez chaque lettre et votre enfant nomme la lettre ou prononce le son qu'elle produit (cf. son des lettres-points de vigilance). Vous le corrigez si nécessaire. Vous pouvez inverser les rôles.



(supports en annexe)

4 - **Tracer les lettres en capitales d'imprimerie dans la semoule/farine** en les nommant.

5 - **Le jeu du musicien** : fabriquez un grand alphabet et demandez à votre petit musicien de pianoter sur ses touches en produisant le(s) son(s) de chaque lettre. Puis pour chacune d'elles, vous lui demanderez de donner son nom. Vous pourrez à votre tour pointer des lettres (cf. son des lettres-points de vigilance).



(support en annexe)

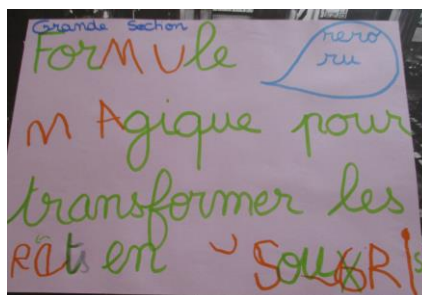
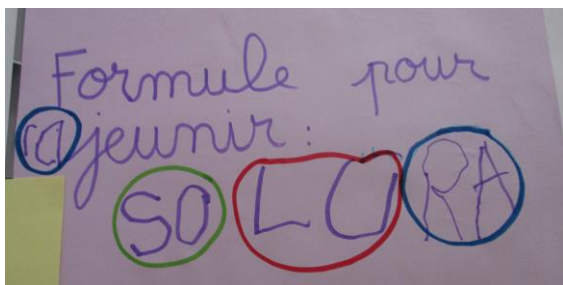
6 - **Le jeu du chercheur d'or** : les lettres découpées (alphabets à la fin du document) dans les trois écritures sont mélangées et disposées face visible sur la table. À chaque fois que votre enfant retrouve 3 écritures d'une même lettre (majuscules/minuscules scriptes et cursives), il dessine une pièce d'or sur une feuille. Son trésor augmentera jour après jour, à force d'entraînement. Ce jeu peut être fait en autonomie, dans ce cas la validation peut avoir lieu lorsque votre enfant a fait plusieurs associations ou à la fin. Veillez à lui faire donner le nom de la lettre à chaque fois. La quantité de lettres proposées peut varier.

7 - **Le memory des lettres** : choisir d'utiliser les lettres en deux écritures : capitales d'imprimerie/minuscules scriptes ; cursives/capitales d'imprimerie ; cursives/minuscules scriptes. Les lettres découpées (alphabets à la fin du document) sont disposées face cachée sur la table. Retourner une lettre, donner son nom et retourner une autre carte, si les deux cartes concernent la même lettre c'est gagné !

8 - **Les jeux d'écriture** :

- Dicter lettre après lettre (nom des lettres) un mail/un texto à votre enfant, qui devra retrouver la lettre pour écrire le message.

- Inventer des formules magiques en laissant votre enfant compléter avec les lettres ou les syllabes qu'il peut écrire. Lisez la formule écrite par votre enfant en suivant ce qui est écrit avec votre doigt.



Capitales d'imprimerie :

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y
Z		J	É	

Minuscules scriptes :

a	b	c	d	e
f	g	h	i	j
k	l	m	n	o
p	q	r	s	t
u	v	w	x	y
z		é		

Lettres cursives :

a	b	c	d	e
f	g	h	i	j
k	l	m	n	o
p	q	r	s	t
u	v	w	x	y
z			é	