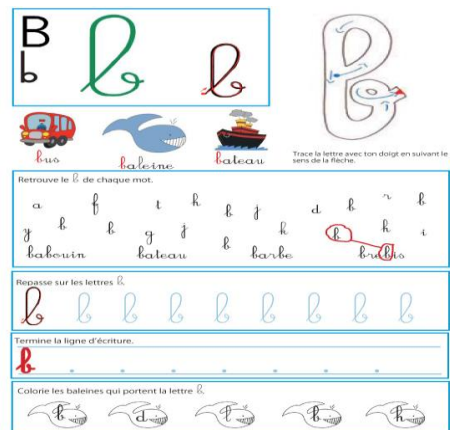


Ateliers de découverte de l'écrit











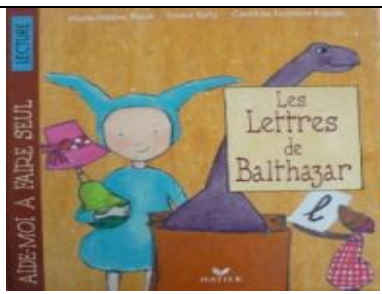


Objectif à long terme : pour apprendre à lire et à écrire


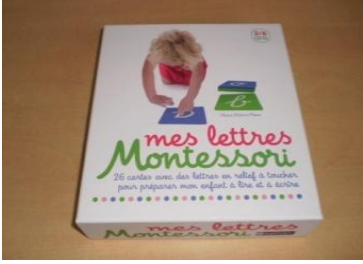
- ♦ Se familiariser avec l'écrit
- ♦ Distinguer les sons de la parole
- ♦ Aborder le principe alphabétique
- ♦ Apprendre les gestes de l'écriture

▪ **Niveau de classe** : MS/GS

▪ **Compétence** : maîtriser les gestes graphiques, s'entraîner à écrire




N° de l'atelier	Photo de l'atelier	Matériel	Actions
1		<ul style="list-style-type: none"> - ardoise - réglette - feutre 	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser des réglettes pour tracer des lignes, des ronds, des ponts, des dents, des vagues
2		<ul style="list-style-type: none"> - plateau avec semoule - lettres en capitales d'imprimerie avec sens du tracé 	<ul style="list-style-type: none"> - tracer les lettres en respectant le sens du tracé
3		<ul style="list-style-type: none"> - livre avec lettres en capitales d'imprimerie avec sens du tracé 	<ul style="list-style-type: none"> - repasser avec le doigt sur les lettres en suivant le sens du tracé
4		<ul style="list-style-type: none"> - plateau avec sable - stylet 	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser le stylet ou la baguette pour tracer des motifs graphiques, des lignes
5		<ul style="list-style-type: none"> - plateau avec sable - lettres en capitales d'imprimerie avec sens du tracé 	<ul style="list-style-type: none"> - tracer les lettres avec le doigt en respectant le sens du tracé

6		<ul style="list-style-type: none"> - fiches extraites d'un abécédaire avec lettres rugueuses 	<ul style="list-style-type: none"> - repasser avec le doigt sur les lettres en respectant le sens du tracé
7		<ul style="list-style-type: none"> - boîte « Dessinetto » (60 cartes à 4 niveaux) 	<ul style="list-style-type: none"> - choisir une carte modèle niveau 1, 2, 3 ou 4. - reproduire le dessin étape par étape.
8		<ul style="list-style-type: none"> - feutres - modèles de graphismes plastifiés 	<ul style="list-style-type: none"> - reproduire des signes graphiques entre 2 lignes
9		<ul style="list-style-type: none"> - livre « les lettres de Balthazar » (HATIER) - lettres rugueuses 	<ul style="list-style-type: none"> - se familiariser avec l'écriture cursive des lettres - repasser sur les lettres avec le doigt en suivant le sens du tracé.
10		<ul style="list-style-type: none"> - livre « les chiffres de Balthazar » (HATIER) - chiffres rugueux 	<ul style="list-style-type: none"> - se familiariser avec l'écriture des chiffres - repasser sur les chiffres avec le doigt en respectant le sens du tracé
11		<ul style="list-style-type: none"> - jeu « MEGASKETCHER » - cartes modèles 	<ul style="list-style-type: none"> - réaliser les différents gestes graphiques proposés - écrire son prénom en capitales d'imprimerie






<p>12</p>		<ul style="list-style-type: none"> - ardoise, feutre, chiffon - cartes modèles 	<ul style="list-style-type: none"> - réaliser les différents gestes graphiques proposés - écrire son prénom en capitales d'imprimerie
<p>13</p>		<ul style="list-style-type: none"> - boîte « Mes lettres MONTESSORI » (voyelles en bleu, consonnes en vert). 	<ul style="list-style-type: none"> - repasser sur la lettre avec le doigt en partant du point et en suivant les flèches.




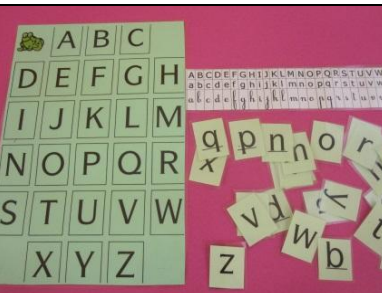


- **Niveau de classe** : MS/GS
- **Compétences** : dénombrer, repérer, associer des syllabes




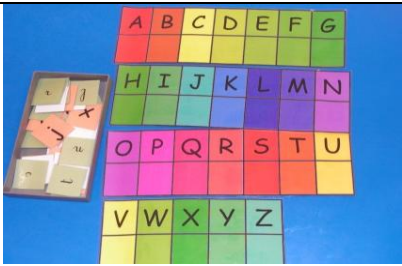

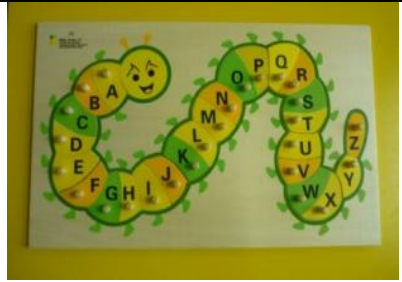
N° de l'atelier	Photo de l'atelier	Matériel	Actions
1		<ul style="list-style-type: none"> - Boîte « Educartes Animots » (trois niveaux) 	<ul style="list-style-type: none"> - reconstituer les animaux (avant /arrière). - recomposer le nom des animaux (associant les syllabes). - créer de nouveaux noms d'animaux (associer deux syllabes).
2		<ul style="list-style-type: none"> - boîte support - 4 boîtes avec étiquette nombre de syllabes (1 à 4) - étiquettes mots ou photos des enfants de la classe. 	<ul style="list-style-type: none"> - après avoir scandé et compter les syllabes, ranger chaque étiquette mot ou chaque photo dans la bonne boîte.
3		<ul style="list-style-type: none"> - grille avec les noms des jours de la semaine - étiquettes de toutes les syllabes 	<ul style="list-style-type: none"> - reconstituer les noms des jours de la semaine à partir des syllabes.
5		<ul style="list-style-type: none"> - imagier mobile (Catégo) - boîtes indiquant le nombre de syllabes 	<ul style="list-style-type: none"> - trier les images/mots selon le nombre de syllabes







<p>6</p>		<ul style="list-style-type: none"> - imagier mobile (Catégo) - barquettes avec cartes lettres du son initial 	<ul style="list-style-type: none"> - trier les images/mots selon le son initial (mots commençant par un son voyelle)
<p>7</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Jeu « atelier des syllabes (NATHAN) 	<ul style="list-style-type: none"> - dénombrer le nombre de syllabes d'un mot - placer autant de jetons que de syllabes dans les cases - vérifier avec la fiche corrective.
<p>8</p>		<ul style="list-style-type: none"> - étiquettes images - jeu « atelier des syllabes » (NATHAN) 	<ul style="list-style-type: none"> - retrouver le nombre de syllabes des mots représentés sur les étiquettes - placer ces étiquettes dans la case correspondante. - vérifier en retournant les étiquettes (nombre écrit)

- **Niveau de classe** : MS/GS
- **Compétence** : identifier des formes écrites (lettres, mots), dans une ou plusieurs écritures (capitales, script, cursive).

N° de l'atelier	Photo de l'atelier	Matériel	Actions
1		<ul style="list-style-type: none"> - puzzle mot 	<ul style="list-style-type: none"> - ordonner des lettres pour former un mot en s'aidant du dessin et des formes à joindre
2		<ul style="list-style-type: none"> - lettres perles - fiche modèle du prénom 	<ul style="list-style-type: none"> - enfiler des lettres perles sur un lacet pour reconstituer son prénom
3		<ul style="list-style-type: none"> - photos individuelles des élèves. - étiquettes prénoms - trombinoscope de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> - associer photo et prénom
4		<ul style="list-style-type: none"> - photocopies de couvertures d'albums connus - photocopies sans titre - photocopies de l'illustration seule 	<ul style="list-style-type: none"> - choisir une couverture complète - retrouver le titre - retrouver l'illustration
5		<ul style="list-style-type: none"> - planches des jours de la semaine (trois écritures) - étiquettes des jours 	<ul style="list-style-type: none"> - compléter les planches en plaçant les étiquettes-mots aux bons endroits

<p>6</p>		<ul style="list-style-type: none"> - « atelier des lettres » (ASCO) - dictionnaire des prénoms de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> - reconstituer les prénoms en prenant les lettres l'une après l'autre et en les insérant dans la grille (capitales d'imprimerie, script, cursive)
<p>7</p>		<ul style="list-style-type: none"> - planche avec photos des élèves - étiquettes des prénoms de la classe (capitales, script, cursive) 	<ul style="list-style-type: none"> - placer les étiquettes prénoms sous la bonne photo
<p>8</p>		<ul style="list-style-type: none"> - planche alphabet à trous - étiquettes lettres manquantes - alphabet modèle 	<ul style="list-style-type: none"> - placer chaque étiquette lettre au bon endroit (capitales d'imprimerie)
<p>9</p>		<ul style="list-style-type: none"> - planche alphabet (capitales) - étiquettes lettres (script) - alphabet dans les 2 écritures 	<ul style="list-style-type: none"> - placer chaque étiquette lettre en script sur la lettre correspondante
<p>10</p>		<ul style="list-style-type: none"> - planche alphabet à trous - étiquettes lettres manquantes - alphabet modèle 	<ul style="list-style-type: none"> - placer chaque étiquette lettre au bon endroit (cursive)
<p>11</p>		<ul style="list-style-type: none"> - trois boîtes : capitales, script, cursive - des étiquettes lettres dans les 3 écritures 	<ul style="list-style-type: none"> - placer chaque étiquette lettre dans la bonne boîte

<p>12</p>		<ul style="list-style-type: none"> - grille avec noms des jours (capitales) - étiquettes avec noms des jours (script, cursive) 	<ul style="list-style-type: none"> - placer chaque étiquette sur la bonne ligne du tableau
<p>13</p>		<ul style="list-style-type: none"> - planche avec dates et dessous des cases vides - étiquettes jours, mois, années, nombres de 1 à 31 	<ul style="list-style-type: none"> - retrouver les étiquettes et reconstituer les dates
<p>14</p>		<ul style="list-style-type: none"> - deux alphabets (capitales d'imprimerie et script) 	<ul style="list-style-type: none"> - associer les lettres dans les deux écritures
<p>15</p>		<ul style="list-style-type: none"> - planche alphabet (capitales) - étiquettes lettres (script, cursive) 	<ul style="list-style-type: none"> - associer les lettres dans les différentes écritures
<p>16</p>		<ul style="list-style-type: none"> - lettres aimantées - support 	<ul style="list-style-type: none"> - reconstituer le prénom des enfants de la classe avec des lettres aimantées : étiquettes modèles.
<p>17</p>		<ul style="list-style-type: none"> - puzzle chenille alphabet 	<ul style="list-style-type: none"> - reconstituer le puzzle alphabet en associant lettres majuscules et minuscules.

<p>18</p>		<ul style="list-style-type: none"> - lettres perles - lacet 	<ul style="list-style-type: none"> - enfiler les lettres perles dans l'ordre alphabétique.
<p>19</p>		<ul style="list-style-type: none"> - puzzle pieuvre (MAJUSCULE) 	<ul style="list-style-type: none"> - reconstituer le puzzle en ordonnant les lettres de l'alphabet.
<p>20</p>		<ul style="list-style-type: none"> - puzzle encastrement alphabet 	<ul style="list-style-type: none"> - reconstituer le puzzle des lettres de l'alphabet.
<p>21</p>		<ul style="list-style-type: none"> - puzzle alphabétique 	<ul style="list-style-type: none"> - associer l'initiale au mot (forme du puzzle pour aider).
<p>22</p>		<ul style="list-style-type: none"> - réglette - lettres pions (NATHAN) - modèles de mots 	<ul style="list-style-type: none"> - reconstituer un mot selon le modèle (capitales, script, cursive)
<p>23</p>		<ul style="list-style-type: none"> - lettres en mousse - modèles de mots 	<ul style="list-style-type: none"> - reconstituer un mot selon le modèle

- **Niveau de classe** : MS/GS
- **Compétence** : écouter et comprendre un court récit

N° de l'atelier	Photo de l'atelier	Matériel	Actions
1		- lecteur CD cassettes	- écouter une histoire, la raconter