

# Séance sur la connaissance du principe alphabétique favorisant le croisement des entrées

## LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES

## CYCLE I

### OBJECTIF D'APPRENTISSAGE :

- > Reconnaître, nommer, décrire les lettres de l'alphabet.
- > Connaître le son des lettres.
- > Faire le lien entre les trois composantes de la lettre pour accéder à la compréhension au principe alphabétique.

### LIEN AVEC LES PROGRAMMES :

A la fin de l'école maternelle, l'élève doit savoir :

- > « reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire (cursives, capitales, scriptes) »,
- > « discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives) ».

### INTERETS DE L'ACTIVITE AU REGARD DES TROIS ENTREES :

- La connaissance des lettres est un enjeu important pour l'entrée dans la lecture et l'écriture. Pour cela, l'élève doit connaître le nom de la lettre, le son qu'elle produit et la forme qu'elle a. Le jeu permet donc de nommer les lettres et de mettre ce nom en relation avec l'image de la lettre.
- Respecter les façons d'apprendre du jeune enfant : l'élève va mémoriser les lettres en jouant, ce qui est un des points importants de l'école maternelle.
- Sortir de la récitation de l'ordre alphabétique : l'élève va mémoriser les lettres sans passer par cette récitation de l'alphabet. On observe parfois des élèves qui sont obligés de se réciter l'alphabet pour parler d'une lettre et cela les pénalise pour la suite. Il est donc important de sortir de cette habitude et de pouvoir parler des lettres sans ordre.

### MATERIEL et REGLE DU JEU :



Supports du jeu du Guilli Toc

→ À partir de deux joueurs, avec l'enseignant.

L'un des joueurs montre une case en disant « Guilli Guilli », pour gagner l'autre doit retrouver la lettre correspondante ou son négatif et la montre en disant « Toc ! » en fonction de la consigne donnée.

→ On change de rôle à chaque tour.

#### Préparation du matériel :

→ Le plateau de jeu est un quadrillage A4, constitué de paires de lettres mélangées.

→ Les cases peuvent être identiques ou sous la forme « positif/ négatif » (voir modèle). Si vous faites le plateau vous-même, vous pouvez colorier les cases qui sont noires sur le modèle ou écrire les lettres d'une autre couleur pour marquer la différence.

→ Des variantes de plateau vous sont proposées en pièces jointes.

→ Les cases lettres peuvent être découpées pour constituer une pioche

## **DEROULEMENT DE LA SEANCE :**

**Etape 1 : Découverte du matériel :** placer le plateau choisi au centre de la table. Laisser les élèves s'exprimer librement sur le support. Présenter ensuite le reste du matériel (jetons). Laisser les élèves émettre des hypothèses sur l'activité.

**Etape 2 : Présenter le jeu, son fonctionnement et la règle de jeu** en fonction des choix opérés (difficulté du plateau, consigne croisant les entrées choisies).

**L'étape 2 peut être réinvestie sur plusieurs séances permettant de travailler l'entrée souhaitée et de mettre en relation les 3 dimensions d'une lettre**

**Etape 3 : Appropriation de la règle du jeu :** afin de permettre une imprégnation du fonctionnement, réaliser une partie en divisant le groupe en deux équipes. Alternier les rôles.

**Etape 4 : Parties d'entraînement :** une fois le fonctionnement compris des élèves, les placer en binômes pour des parties. Le PE circule et régule et accompagne le groupe.

**Etape 5 Bilan :** qu'a-t-on fait ? (Règle du jeu) Qu'a-t-on appris ? (mise en évidence de la relation entre les trois entrées qui faisait l'objet de la séance)

## **VARIANTES POSSIBLES EN FONCTION DES REGLES DONNEES :**

### ***Entrée par la connaissance du nom des lettres :***

L'un des joueurs montre une case en disant « Guilli Guilli », l'autre doit retrouver la lettre correspondante ou son négatif et la montre en disant « Toc ! ».

### ***Entrée par la connaissance du son des lettres :***

L'un des joueurs montre une case en disant « Guilli Guilli », l'autre doit retrouver la lettre correspondante ou son négatif et la montre en « prononçant le son de la lettre » et « Toc ! ».

### ***Entrée par la connaissance de la forme des lettres :***

L'un des joueurs tire une carte lettre et la décrit, l'autre doit retrouver la lettre correspondante ou son négatif et la montre en disant « Toc ! ».

### ***Entrée par les 3 composantes simultanément***

L'un des joueurs montre une case en disant « Guilli Guilli », l'autre doit retrouver la lettre correspondante ou son négatif et la montre en disant « Toc ! », ou en prononçant le son de la lettre ou en la décrivant (réutilisation des 3 règles proposées ci-dessus).

## **ELEMENTS DE PROGRESSIVITE A DETERMINER EN FONCTION DE LA CAPACITE DE VOS ELEVES**

→ **Niveau 1 :** faire un plateau avec les initiales des prénoms de la classe.

→ **Niveau 2 :** connaissance de la lettre capitale et de son nom (différenciation possible : nombre de lettres proposées, difficulté des lettres ciblées). Le joueur qui dit « toc » dit le nom de la lettre. Pour les joueurs les plus jeunes, limiter le nombre de cases.

- **Niveau 3** : association des lettres capitales/scriptes (paire de lettres des deux écritures différentes)
- **Niveau 4** : association des lettres capitales/cursive ou scriptes/cursives
- **Niveau 5** : association des différentes écritures (répartir les différentes écritures sur les cases du plateau)

**Observations :**