

## Conception d'une séquence de langage (maternelle) ou de lecture (CP au CM2)

ECOLE : Maternelle Pleyber-Christ

Niveau de classe : GS

ENSEIGNANT : Brigitte Le Cam

### A- Choix de l'item travaillé (programmes 2008)

Reconnaître la plupart des lettres de l'alphabet : jeux de l'oie réalisés en liaison avec l'album travaillé (« Roule galette », « Inouk, le petit Inuit », thème des contes : la forêt des contes)

### B- Présentation précise des situations et modalités d'évaluation

#### **Les contenus de l'évaluation en lien avec l'item retenu**

capacité à réaliser les jeux : progression au cours des périodes

- reconnaître quelques lettres en capitales et les nommer
- établir une correspondance entre capitales et script, puis entre capitales et cursive ou script et cursive
- reconstituer des mots
- utiliser les outils

**Les supports de travail** : jeux de l'oie, cartes des personnages, lettres, dé, outil : alphabet en différentes écritures ; personnages à déplacer sur le chemin des lettres

#### **Les indicateurs de réussite (les critères)**

- reconnaît les lettres du nom de son personnage
- les nomme
- fait correspondre les lettres qui sont les mêmes en différentes écritures
- aide les autres en nommant d'autres lettres

**Les modalités de passation** : évaluation en situation de jeu

### C- Description des situations d'apprentissage

#### **Les situations (activités des élèves)**

- choisir une lettre et la nommer
- placer les lettres dans une grille
- reconstituer des mots, des phrases ou un titre d'album en utilisant divers outils
- utiliser le clavier de l'ordinateur

#### **Les supports utilisés**

- divers jeux de l'oie
- utilisation de l'imprimerie/l'ordinateur

## D- Descriptif détaillé de l'organisation d'une séance

### **Les modalités retenues** (organisation, temps, objectifs)

- établir une correspondance entre les écritures (script/cursive)
- 4 groupes par semaine en ateliers ; à mener sur deux séances de 20 à 30 minutes

### **La gestion des groupes en autonomie**

- memory des personnages : mené par l'Atsem
- jeu de l'oie: atelier dirigé
- 2 ateliers autonomes : exercices à réaliser avec le support de l'abécédaire

### **La prise en charge d'un atelier spécifique par le maître : jeu de l'oie « Inouk le petit Inuit »**

- rotation des groupes
  - déroulement :
    - déplacer son personnage sur le chemin des lettres d'après le chiffre du dé
    - nommer la lettre en utilisant le support de l'abécédaire
    - rechercher la lettre identique sur sa grille
    - la positionner à l'endroit qui convient pour reconstituer le nom de son personnage ( compléter la grille avec des dessins suivant la longueur du mot)
  - aide éventuelle des autres enfants pour nommer les lettres
- Bilan : le plaisir du jeu favorise l'intérêt, l'implication et donc la concentration permettant la mémorisation des lettres.