

Entrée dans l'écrit Matériel et guide pédagogique

— Antoine Fetet & Elsa Siguier —





D ' '	
Remerciements :	
i terrier ererrier.	

- à André Ouzoulias et Rémi Brissiaud, pour leur compagnonnage inestimable :
- à Bora Shin pour son aide précieuse sur la langue coréenne et le hangul;
- aux groupes de recherche-action des circonscriptions de Tampon 1 et Tampon 2 (académie de la Réunion);
- aux fonctionnaires stagiaires qui ont, entre 2016 et 2020, expérimenté les outils proposés et enrichi notre réflexion sur l'entrée dans l'écrit en GS;
- aux membres du GFM (groupe académique de formateurs maternelle, académie de la Réunion) pour leur présence bienveillante;
- à Jérôme Siguier pour son soutien au quotidien ;
- à Liliane Pelletier pour avoir eu la gentillesse de nous autoriser à diffuser quelques éléments de ses recueils de données.

Les auteurs

ISBN: 978-2-7256-3859-1 © Éditions Retz, 2020



Introduction

1. Présentation générale	
2. Organisation générale p. 12	
3. Principes de conception de C.L.É.O. GS	
4. Comprendre les systèmes d'écriture pour mieux enseigner le nôtre	
5. Les activités C.L.É.O. GS p. 33	
6. Aménagement de l'espace et du temps	

Les séquences d'apprentissage

Étape 1 : Commencer à écrire



Domaine 1 : J'acquiers une conscience phonologique
• Séquence 1 : Je scande et je compte les syllabes des prénoms
• Séquence 2 : Je scande et je compte les syllabes de mots référents p. 60
• Séquence 3 : Je repère la syllabe d'attaque de mon prénom
• Séquence 4 : Je repère la syllabe d'attaque de différents prénoms p. 64
• Séquence 5 : Je repère la syllabe d'attaque de mots référents
• Séquence 6 : Je double la syllabe d'attaque d'un mot pour en faire
un nouveau p. 67
Domaine 2 : Je reconnais les lettres dans les trois graphies
• Séquence 1 : Je joue à la pêche à la ligne (lettres capitales des prénoms) p. 70
• Séquence 2 : Je reconstitue un mot avec des lettres capitales p. 72
• Séquence 3 : Je joue au jeu du record (lettres capitales)
• Séquence 4 : Je joue au Bingo (lettres capitales)
• Séquence 5 : Je joue à la pêche à la ligne (lettres capitales)
• Séquence 6 : Je joue au jeu de l'oie (lettres capitales)
Domaine 3 : J'écris à partir d'une phrase de référence
• Séquence 1 : J'écris comment je m'appelle
• Séquence 2 : J'écris si je suis une fille ou un garçon
• Séquence 3 : J'écris à partir d'une phrase de référence (« Zoé est fâchée. ») p. 86
• Séquence 4 : J'écris à partir d'une phrase de référence (« Imran et Loan
sont contents. ») p. 89
• Séquence 5 : J'écris à partir d'une phrase de référence (« Le loup mange
de la soupe. »)
• Séquence 6 : J'écris à partir d'une phrase de référence (« La sorcière prépare une potion. »)
prépare une potion. »)

Étape 2 : Lier l'oral à l'écrit Domaine 1 : J'acquiers une conscience phonologique • Séquence 3 : le repère une syllabe dans un mot p. 102 • Séquence 5 : Je supprime une syllabe dans un mot pour en former • Séquence 6 : J'ajoute une syllabe dans un mot pour en former un nouveau.... p. 112 Domaine 2 : Je reconnais les lettres dans les trois graphies • Séquence 1 : Je joue à la pêche à la ligne (lettres scriptes des prénoms)......... p. 117 Séquence 3 : Je joue au Bingo (lettres scriptes) p. 117 Domaine 3 : J'écris un mot avec des syllabes • Séquence 2 : J'écris un mot monosyllabique à partir d'autres mots (l'écris FOUR grâce à FOURMI) p. 124 • Séquence 3 : J'écris un mot bisyllabique à partir de mots monosyllabiques • Séquence 4 : J'écris un mot avec des syllabes d'attaque • Séquence 5 : J'écris un mot bisyllabique avec les syllabes d'autres mots • Séquence 6 : J'écris un mot trisyllabique avec les syllabes d'autres mots Activités complémentaires d'entrainement et de renforcement après l'étape 2 p. 141 Étape 3 : Écrire avant de savoir lire Domaine 1 : J'acquiers une conscience phonologique • Séquence 3 : l'identifie des sons-consonnes en début de mot • Séquence 4 : J'identifie des sons-consonnes en fin de mot • Séquence 5 : Je classe des mots commençant par le même son-voyelle........ p. 155 • Séquence 6 : Je classe des mots commençant par le même son-consonne p. 157 Domaine 2 : Je reconnais les lettres dans les trois graphies • Séquence 1 : Je joue à la pêche à la ligne (lettres cursives des prénoms) p. 161 • Séquence 6 : Je joue au mémory (capitales/cursives)......p. 162

Domaine 3 : J'écris en encodant 🗷	
• Séquence 1 : J'encode le début d'un mot avec une voyelle (A, É, I, O, U)p.	165
• Séquence 2 : J'encode des mots d'une syllabe (structure CV ou VC)	167
• Séquence 3 : J'encode une syllabe dans des mots de deux syllabes (structure CV ou VC)	170
• Séquence 4 : J'encode une syllabe dans des mots de plusieurs syllabes	1/0
(structure CCV ou CVC)p.	172
• Séquence 5 : J'encode un mot de deux syllabes	
• Séquence 6 : J'encode un mot de trois syllabes	176
Activités complémentaires d'entrainement et de renforcement après l'étape 3	178
	., 0
Étape 4 : Organiser ses savoirs pour écrire	
Domaine 1 : J'acquiers une conscience phonologique	
• Séquence 1 : Je classe des mots qui riment	182
• Séquence 2 : Je remplace la consonne initiale d'un mot pour en former un nouveau	181
• Séquence 3 : Je trie des mots comportant le même son-voyelle	
• Séquence 4 : Je trie des mots avec le même son-consonne	
• Séquence 5 : Je repère la place d'un son-voyelle (au début, au milieu,	
à la fin d'un mot)p.	
• Séquence 6 : Je repère la place d'un son-consonne dans plusieurs mots p.	192
Domaine 2 : Je reconnais les lettres dans les trois graphies 🚇	
• Séquence 1 : Je joue au jeu de l'oie (capitales/scriptes/cursives)	
• Séquence 2 : Je joue au Bingo (capitales/scriptes/cursives)	
 Séquence 3 : Je joue au mémory (scriptes/cursives)	
• Séquence 5 : Je joue à la pêche à la ligne (capitales/scriptes/cursives)	-
• Séquence 6 : Je joue au jeu du record (capitales/scriptes/cursives)	
Domaine 3 : J'écris une phrase en légendant une image	.,,
• Séquence 1 : Je légende une image de fruits et légumes	198
• Séquence 2 : Je légende une image de jouets	_
• Séquence 3 : Je légende une image de personnes portant des vêtements p.	
• Séquence 4 : Je légende une image de la classe	206
• Séquence 5 : Je légende une image de la cour d'école	
• Séquence 6 : Je légende une image de la ferme	209
ésentation des jeux p.	211
ste des fiches-mots référents :	
par ordre alphabétiquep.	215
par catégoriep.	217
ide d'utilisation de l'application « Créer des fiches-mots référents » p.	217
ésentation du CD-Rom p.	221