

# PROGRAMMATION DES COMPETENCES

## Identifier des formes écrites

### Comprendre ce que c'est que lire

Compétences	1 <sup>ère</sup> période	2 <sup>ème</sup> période	3 <sup>ème</sup> période	4 <sup>ème</sup> période	5 <sup>ème</sup> période
<b>PS</b>	Découvrir et comprendre la fonction symbolique de l'écrit <ul style="list-style-type: none"> <li>- écriture commentée par l'enseignant</li> <li>- dictée à l'adulte</li> <li>- lecture au doigt par l'enseignant (pointer chaque mot d'une phrase écrite : MS phrases simples / GS plus complexes)</li> <li>- lecture d'étiquettes (prénoms, jours de la semaine...)</li> </ul>			Segmenter l'écrit en mots : <ul style="list-style-type: none"> <li>- jeux avec étiquettes (reconstituer un titre court, la date...)</li> <li>- transformer une phrase : changer l'étiquette d'un mot dans une phrase courte, un titre...</li> <li>- vérifier sens/non sens</li> </ul> Commencer à constituer le « répertoire des mots de la classe »	
<b>MS</b>	Reconnaître sa photographie	Reconnaître sa photographie + son prénom	Reconnaître sa photographie + son prénom  Lire des logos (signes, enseignes, symboles, publicités...)	Sensibiliser à la fonction symbolique de l'écrit avec les étiquettes des prénoms, de quelques mots outils de la vie de la classe, les imagiers ...  Lire des logos (signes, enseignes, symboles, publicités...)	
<b>GS</b>	<b>N1</b> : Suite des travaux de la : MS : reconnaissance logographique de son prénom écrit dans les 3 écritures ainsi que certains mots de la vie de la classe.	<b>N2</b> : Reconnaître la plupart des prénoms de la classe, des articles, des mots outils, certains verbes conjugués... écrits en majuscules ou cursives	<b>N3</b> : Reconnaître et écrire les mots familiers de la classe dans les trois écritures. Les retrouver dans une phrase ou un court texte.	<b>N4</b> : Reconnaître et savoir orthographier de plus en plus de « mots outils de la classe »	<b>N5</b> : Reconnaître et savoir orthographier de plus en plus de « mots outils de la classe »  <b>N5</b> : Expliciter les procédures utilisées pour reconnaître des mots ou lire une phrase : voie directe / voie indirecte ( <i>analogie de mots, utilisation d'outils de la classe, dictionnaire et mots référents, par décodage</i> )
	<b>N1</b> : repérer des mots à la suite d'une lecture à haute voix de l'enseignant de phrases ou textes écrits au tableau en suivant les mots du doigt	<b>N2</b> : Comprendre la notion de phrase écrite (majuscule, point, ordre des mots, unité de sens)	<b>N3</b> : Comprendre : -l'enchaînement des phrases écrites dans un texte. (Lecture Haute Voix de l'enseignant d'un texte écrit au tableau ou dans l'album) -lire=comprendre	<b>N4</b> : Lire quelques titres, phrases simples (mots de la classe) Etre actif pour reconnaître ou se faire lire certains mots et rechercher du sens.	

# DES JEUX, DES ACTIVITES POUR APPRENDRE

## Identifier des formes écrites

### Comprendre ce c'est que lire

Niveaux			Intitulé du « jeu »	Matériel	Principe, déroulement
PS	MS	GS			
			La chasse aux mots dans un texte	Phrase du jour Court texte Comptine	l'enseignant désigne un mot du texte que l'élève doit dire / montrer/ souligner....
			La chasse aux mots	Liste de mots proches graphiquement	Retrouver dans une liste/ entourer des mots jumeaux, des mots intrus, le mot cible...
			La chasse aux lettres		Niveau 1 : Retrouver et ordonner les lettres constituant le mot Niveau 2 : Travail autour des anagrammes

Tableau non terminé

#### A l'écrit, plusieurs jeux et activités sont proposés :

- Reconstituer des mots à partir de syllabes proposées.
- Trouver la syllabe intruse.
- Découper deux mots en syllabes et les associer différemment pour créer un troisième mot...
- Localiser la syllabe énoncée dans un mot.
- Séparer deux mots collés.
- Compléter des grilles de mots croisés avec dessins.
- Entourer le mot qui correspond au dessin.
- Repérer des mots nommés dans des nouveaux textes.
- Atelier syllabes avec cartes pseudo mots.
- Entourer, colorier des syllabes données.
- Couper les mots en syllabes. Mots en couleur selon les syllabes.

- Décomposer le mot pour le comparer à un autre.
- Identifier les composants graphiques d'une syllabe en entrant par un repérage graphique (prise de conscience du découpage syllabique d'un mot).
- Colorier la lettre parmi d'autres lettres.
- Colorier la lettre dans un mot.
- Colorier la lettre, la syllabe, dans différentes écritures.
- A partir des mots sélectionnés ou comptine contenant le phonème étudié, retrouver les graphies ; différenciation entre ce que j'entends et ce que je vois.
- La lettre muette.
- Le « s » du pluriel.
- Entourer la graphie étudiée sur chaque nouvelle page du cahier outil. Elle figure en différentes écritures.
- Copie : passer d'une écriture à l'autre (scripte à cursive).
- Retrouver et entourer toutes les graphies du phonème dans les mots vus (graphies proches – io/oi- ien/ein -, sources de confusion).
- Retrouver les mots de l'histoire (écrits dans différentes écritures).
- Jeu des lettres et des mots mélangés, à relier ou entourer de couleur identique pour chaque mot.
- Repérage sur les différents affichages dans la classe.
- Mots étudiés, mots outils.
- **Travailler la différence entre ce que l'on voit et ce que**

**l'on entend**