

stade logographique + évaluation rapide

Ces évaluations se destinent à des élèves non-lecteurs ou abordant tout juste le principe alphabétique mais dont on sait qu'ils ont déjà acquis une certaine conceptualisation de l'écrit, de l'acte de lire et de l'acte d'écrire.

On pourra, selon les conditions et les élèves, proposer une activité individuelle ou en petit groupe pour évaluer chaque item.

① **Éléments techniques**

a) Connaître le nom des lettres

Selon ce qui semble le plus pratique : réaliser l'activité et coder au fur et à mesure du jeu les lettres connues ou non dans le tableau de relevé de résultats ou noter sur un brouillon les lettres connues ou non pour chaque élève et reporter ensuite dans le tableau.

INDIVIDUEL

Avec des cartes lettres, consigne simple

Matériel : On utilise un jeu qui présente l'ensemble des lettres dans la graphie que l'on souhaite évaluer.

Déroulement : Les cartes sont disposées sur la table et on demande à l'élève de prendre la carte où se trouve la lettre qu'on lui dit.

Reconstituer un mot des lettres mobiles : jeu de marchande

Matériel : des lettres mobiles et des cartes de mots modèles ou une ardoise pour en écrire.

Déroulement : l'élève pioche une carte modèle puis « commande » les lettres nécessaires pour l'écrire à l'enseignant qui détient la boîte avec les lettres mobiles.

Dobble des lettres

Matériel : un jeu de Dobble dont les cartes présentent les lettres dans la graphie que l'on souhaite évaluer.

Déroulement : faire une partie solo avec la règle du Petit Poucet (6 cartes devant l'élève et 6 cartes sur la table, il doit recouvrir chacune de ses cartes avec une carte de la table, on peut faire varier le nombre de cartes) ou faire une partie avec une des autres règles ci-dessous contre l'enseignant.

COLLECTIF

Avec des cartes lettres, consigne simple

Matériel : On utilise un jeu qui présente l'ensemble des lettres dans la graphie que l'on souhaite évaluer et dont on peut placer les cartes/pièces face cachée.

Déroulement : Les cartes sont disposées sur la table et les élèves retournent une carte chacun leur tour. Ils doivent dire le nom de la lettre présente sur la carte pour la gagner, sinon ils reposent la carte face cachée sur la table. Le joueur qui a le plus de lettres à la fin du jeu a gagné.

Dobble des lettres

Matériel : un jeu de Dobble dont les cartes présentent les lettres dans la graphie que l'on souhaite évaluer.

Déroulement : faire une partie avec les règles des coffres (2 piles, le joueur qui trouve la lettre commune gagne une des deux cartes) ou du puits (chaque joueur a un tas et il y a une carte au milieu : le puits, quand un joueur trouve une lettre commune entre son tas et le puits il défausse sa carte sur le puits) ou de la tour infernale (inverse du puits, le joueur gagne la carte du milieu et la pose sur son tas).

Reconstituer un mot des lettres mobiles : jeu de marchande en binôme

Matériel : des lettres mobiles et des cartes de mots modèles ou une ardoise pour en écrire.

Déroulement : un élève pioche une carte modèle puis « commande » les lettres nécessaires pour l'écrire à l'autre élève qui détient la boîte avec les lettres mobiles. Ils inversent ensuite les rôles. L'enseignant peut ainsi se placer en observation facilement.

Jeux de la classe disponibles

CAPITALES

lettres mobiles, jeu des fées

Scriptes

lettres mobiles, Dobble

Cursives

lettres mobiles

b) Connaître la comptine alphabétique

INDIVIDUEL

Demander à l'élève de réciter l'alphabet. Prévoir éventuellement une frise alphabétique pour soutenir les élèves pour qui l'activité se révélera trop difficile afin qu'ils puissent participer jusqu'à la fin avec les autres.

COLLECTIF

Matériel : des lettres mobiles placées dans un sac.

Déroulement : faire piocher une lettre aux élèves à tour de rôle et leur demander de la placer sur la table de façon à intercaler toutes les lettres pour pouvoir reconstituer l'alphabet dans l'ordre.

Évaluations de rentrée – Lecture – stade logographique + – évaluation rapide

c) **Savoir faire correspondre les lettres dans différentes graphies**

1. capitales/scriptes
2. scriptes/cursives

Prévoir éventuellement une carte/affiche avec les correspondances entre les différents alphabets pour soutenir les élèves pour qui l'activité se révélerait trop difficile.

INDIVIDUEL OU COLLECTIF

La course aux lettres

Matériel : une frise avec deux lignes de 26 cases, la ligne du haut est déjà remplie par un alphabet dans une des graphies (imprimé ou avec des cartes installées dans les cases) et une série de lettres mobiles dans l'autre graphie.

Déroulement : l'élève place les lettres mobiles dans la seconde ligne en les faisant correspondre à celles de la première ligne. A plusieurs élèves, on peut organiser l'activité sous forme de course.

Le memory

Matériel : deux séries de cartes avec l'alphabet, chacune dans une graphie différente.

Déroulement : mélanger les deux séries et les placer sur la table face cachée. Les élèves retournent une carte de chaque série et voient s'ils ont retourné la même lettre. Si oui, ils gagnent la paire et rejouent. Si non, ils retournent les cartes faces cachées.

Cartes à pinces

Matériel : un jeu où on trouve les lettres sur des cartes et les lettres dans une autre graphie sur des pinces à linges.

Déroulement : l'élève doit accrocher les pinces sur les bonnes cartes.

② **Conceptualisation de l'écrit**

INDIVIDUEL

Matériel : imprimer et préparer les cartes (plier en deux et coller/plastifier pour avoir la consigne au dos de la carte).

Montrer la carte à l'élève et lire la consigne au dos.

- a) **Savoir faire la relation entre quantité d'oral et quantité d'écrit.**
- b) **Savoir faire la relation entre nombre de mots à l'oral et nombre de mots à l'écrit.**
- c) **Savoir segmenter l'écriture en mots.**

Observer au cours de l'activité si l'élève pointe les mots en même temps qu'il les énonce. S'il ne l'a pas fait, lui demander de le faire sur l'une des étiquettes avec une phrase longue.

- d) **Connaître le sens conventionnel de la lecture.**

Observer au cours de l'activité si l'élève parcourt l'écrit de gauche à droite.

- e) **Construire du sens sur l'écrit à partir des indices relevés dans un texte et d'une image.**

Montrer la planche à l'enfant et le laisser observer. Lui demander ce qu'il pense être écrit dessous puis d'essayer de le dire en pointant les mots.

③ **Compréhension orale**

Matériel : deux livres qui ont été lus en lecture offerte à la classe.

Évaluations de rentrée – Lecture – stade logographique + – évaluation rapide

a) Rappel de récit avec support

Présenter le livre à l'élève et lui demander s'il se rappelle du jour où le livre a été lu à la classe et s'il a aimé ce livre (si non, en proposer un autre). Demander à l'élève de raconter l'histoire du livre et noter ses observations dans le tableau de relevé de résultats. Utiliser éventuellement un dictaphone si on souhaite remplir la grille en dehors de la présence de l'élève.

b) Rappel de récit sans support

Même activité que précédemment mais cette fois-ci l'élève n'est pas autorisé à manipuler le livre pour s'appuyer sur les illustrations.

4 Conscience phonologique : les syllabes

Pour les fiches de travail individuel : penser à nommer avec l'élève les images présentes sur la fiche pour éviter de compter des erreurs là où l'élève n'aurait simplement pas énoncé le mot auquel on s'attend.

a) Compter les syllabes d'un mot

Jeux de la classe utilisables pour cette activité :
Safari

JEU EN INDIVIDUEL OU EN COLLECTIF PUIS FICHE DE TRAVAIL INDIVIDUEL

Observer au cours du jeu si l'élève peut dire le mot sans son déterminant, arrive bien à scander les syllabes et sait s'organiser pour énoncer les syllabes et les compter en même temps.

Si aucun jeu à disposition ne correspond, utiliser des cartes-images (sans syllabe finale avec un e) à trier dans des barquettes étiquetées 1 syllabe, 2, 3, 4.

b) Localiser, isoler et comparer la syllabe initiale d'un mot

Jeux de la classe utilisables pour cette activité :
Loto des syllabes initiales

JEU EN INDIVIDUEL OU EN COLLECTIF PUIS FICHE DE TRAVAIL INDIVIDUEL

Observer au cours du jeu si l'élève comprend la notion de syllabe, la notion de « première syllabe » ou de « début » et peut maintenir cette consigne, s'il peut isoler la syllabe et la maintenir en mémoire pour la comparer avec un autre mot, s'il sait s'organiser pour comparer deux syllabes de deux mots.

Si aucun jeu à disposition ne correspond, utiliser des cartes-images (sans syllabe finale avec un e) à trier dans des barquettes étiquetées 1 syllabe, 2, 3, 4.

c) Localiser, isoler et comparer la syllabe finale d'un mot

Jeux de la classe utilisables pour cette activité :

JEU EN INDIVIDUEL OU EN COLLECTIF PUIS FICHE DE TRAVAIL INDIVIDUEL

Même travail que précédemment avec les syllabes finales.

d) Localiser une syllabe dans un mot

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE OU COLLECTIVE

Matériel : demander aux élèves de se munir d'une ardoise. Préparer des séries de cartes imagées comportant une syllabe identique.

CA ⇨ cadeau, escalier, camion, carotte

TO ⇨ toboggan, château, taureau, râteau, couteau

RA ⇨ râteau, parapluie, parachute, aspirateur, radis

PIN ⇨ lapin, pinceau, sapin, pingouin

PI ⇨ pyjama, papillon, tapis, champignon, aspirateur

RI ⇨ rideau, souris, hérisson

BOU ⇨ tabouret, bouton, bouchon, bouteille

Déroulement : distribuer pour chaque série une carte par élève. "Dessinez autant de ronds que de syllabes dans le mot de votre carte. Cochez le rond où vous entendez la syllabe ..."

e) Fusionner des syllabes pour fabriquer un mot

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE OU COLLECTIVE

Matériel : une série de cartes imagées (préparées à l'aide de la liste suivante).

Pain+seau=pinceau

Car+table=cartable

Chat+thon=chaton

Chat+pot=chapeau

Scie+reine=sirène

Rue+banc=ruban

Scie+tronc=citron

Scie+zoo=ciseaux

Veau+tour=vautour

Pont+pied=pompier

Oie+zoo=oiseau

Mousse+tache=moustache

Déroulement : vérifier le vocabulaire en faisant nommer chaque carte. Étaler les cartes des mots de deux syllabes sur la table, garder les autres en main. "Je te donne deux cartes. Il faut les lire ensemble pour fabriquer un autre mot. Quand tu as trouvé le mot dont il s'agit, prends la carte correspondante et mets-la par-dessus."

5 Conscience phonologique : les phonèmes

a) Discriminer des phonèmes vocaliques

Jeux de la classe utilisables pour cette activité :

JEU EN INDIVIDUEL OU EN COLLECTIF PUIS FICHE DE TRAVAIL INDIVIDUEL

Utiliser un jeu de discrimination auditive sur un ou plusieurs sons vocaliques ou à défaut effectuer un tri d'images.

b) Conscience des rimes (voyelles)

Jeux de la classe utilisables pour cette activité :

JEU EN INDIVIDUEL OU EN COLLECTIF PUIS FICHE DE TRAVAIL INDIVIDUEL

Utiliser un jeu recherche de rimes avec des sons vocaliques ou à défaut effectuer un tri d'images.

c) Discriminer des phonèmes consonantiques

Jeux de la classe utilisables pour cette activité :

JEU EN INDIVIDUEL OU EN COLLECTIF PUIS FICHE DE TRAVAIL INDIVIDUEL

Utiliser un jeu de recherche d'attaques consonantiques identiques ou, à défaut, jouer avec des cartes-images :

Matériel : deux séries de cartes imagées (qui représentent des mots dont l'attaque est une consonne, les cartes doivent s'apparier deux à deux).

Déroulement : placer une série de cartes imagées sur la table. "Vous allez devoir trouver le mot auquel je pense, pour cela je vais vous dire comment il commence. Si vous trouvez le mot vous gagnez la carte." "Je pense à un objet dont le nom commence par..."

Récupérer les cartes gagnées et le redistribuer équitablement aux élèves. Prendre l'autre série de cartes. "Je vais montrer une carte à chaque fois, si le mot de ma carte commence comme un mot d'une de vos cartes vous levez le doigt et je vous donne la carte. On pose ensuite les deux cartes sur la table."

d) Localiser un phonème vocalique dans un mot

ACTIVITÉ EN INDIVIDUEL OU EN COLLECTIF PUIS FICHE DE TRAVAIL INDIVIDUEL

Matériel : des référents voyelles a, i et o (affiches, alphas, lettres... selon ce dont on dispose) et des séries de quelques images comportant le [a], le [i] et le [o].

Déroulement : Montrer un référent puis faire piocher une carte comportant la voyelle correspondant au référent montré : « Dessine un rond pour chaque syllabe et écris la lettre dans le rond où tu entends le son ... » Faire quelques cartes avec la même voyelle, puis changer en montrant un autre référent et en utilisant la série de cartes correspondante.

e) Localiser un phonème consonantique dans un mot

Même travail qu'avec les voyelles en utilisant du matériel avec des consonnes.

f) Compléter un mot avec une voyelle

Jeux de la classe utilisables pour cette activité :

ACTIVITÉ EN INDIVIDUEL OU EN COLLECTIF PUIS FICHE DE TRAVAIL INDIVIDUEL

Matériel : jeu ou fiches de jeu où figurent des mots incomplets : il s'agit de compléter le mot avec une voyelle manquante.

6 Premiers éléments de combinatoire

a) Combiner deux phonèmes pour prononcer une syllabe du type C+V.

Jeux de la classe utilisables pour cette activité :
planches avec étiquettes rondes

JEU EN INDIVIDUEL OU EN COLLECTIF PUIS FICHE DE TRAVAIL INDIVIDUEL

Matériel : jeu où il faut déchiffrer des syllabes composées de graphies simples.

b) Lire des mots composés de syllabes simples.

Jeux de la classe utilisables pour
cette activité :
jeu des champignons

**JEU EN INDIVIDUEL OU EN COLLECTIF PUIS FICHE DE TRAVAIL
INDIVIDUEL**

Matériel : jeu où il faut déchiffrer des mots de deux ou trois syllabes simples.

c) Lire des syllabes du type V+C.

Observer au cours des activités précédentes si l'élève peut déchiffrer les syllabes inversées rencontrées dans les jeux.

Vendredi

Les enfants regardent la télévision.

Le petit escargot a une coquille jaune et il a aussi deux petites cornes, il avance lentement, il n'est pas pressé.

Savoir faire la relation entre quantité d'oral et quantité d'écrit

Montre-moi sur quelle étiquette est écrit : « les enfants regardent la télévision ». Comment le sais-tu ?

Le garçon dessine.

Nous dessinons.

Dessine-moi un mouton.

Dessine !

Savoir faire la relation entre nombre de mots à l'oral et nombre de mots à l'écrit 1.

Montre-moi sur quelle étiquette est écrit : « Nous dessinons. »

La petite fille mange.

marche

Mange ta soupe.

Mange doucement.

Mange ta viande et tes légumes.

Savoir faire la relation entre nombre de mots à l'oral et nombre de mots à l'écrit 2.

Montre-moi sur quelle étiquette est écrit : « Mange ta soupe. »

parapluie

un parapluie

un petit parapluie

un tout petit parapluie

un tout petit parapluie jaune

Savoir faire la relation entre nombre de mots à l'oral et nombre de mots à l'écrit 3.

Montre-moi sur quelle étiquette est écrit : « Un tout petit parapluie jaune. »



Deux petits ours
jouent dans la neige.

PHONOLOGIE

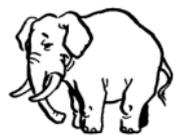
4A

Compte les syllabes du mot et colle l'image dans la bonne colonne.

2

3

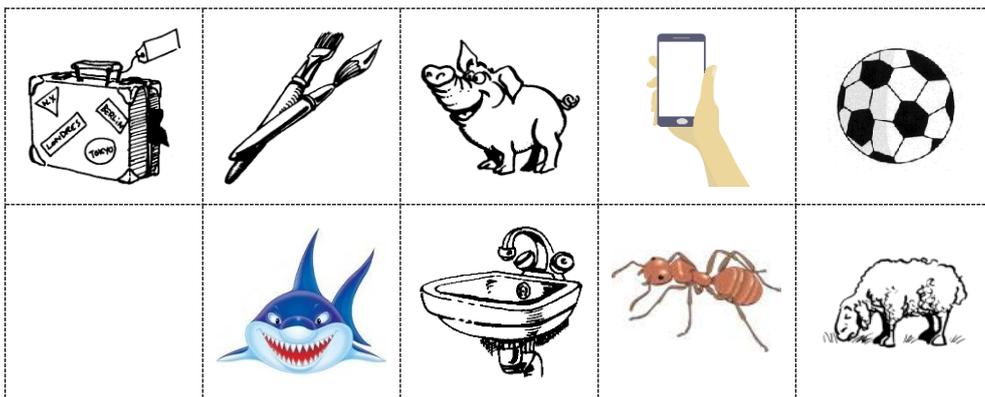
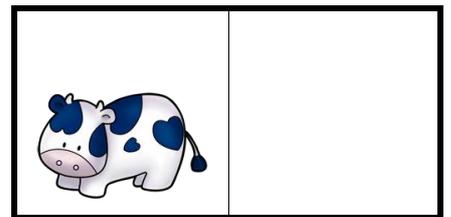
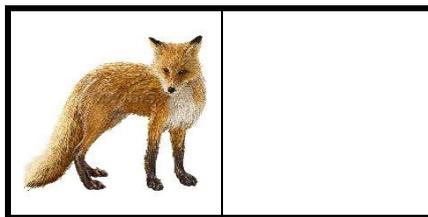
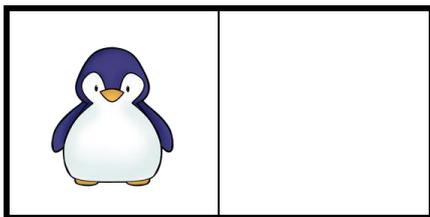
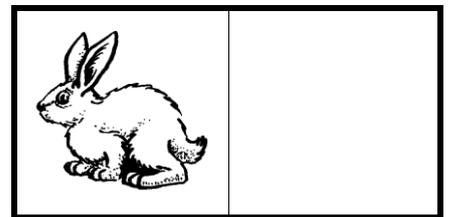
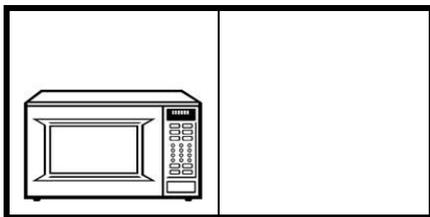
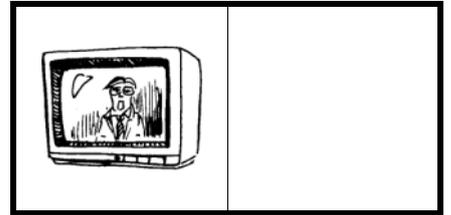
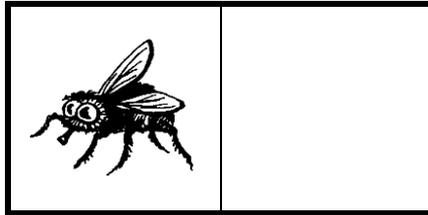
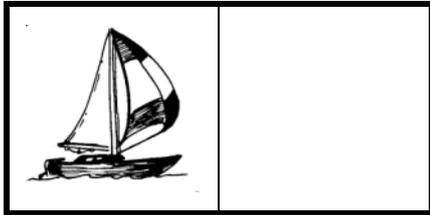
4



PHONOLOGIE

4B

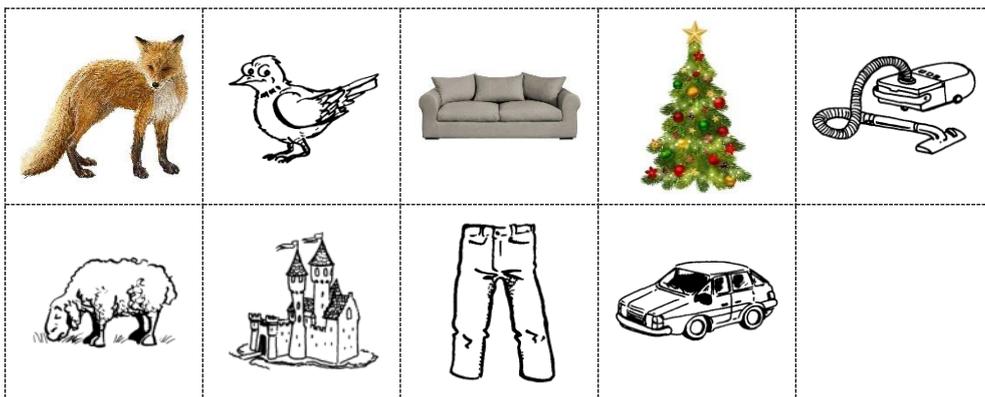
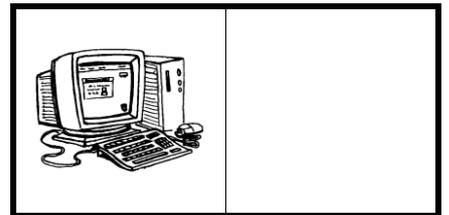
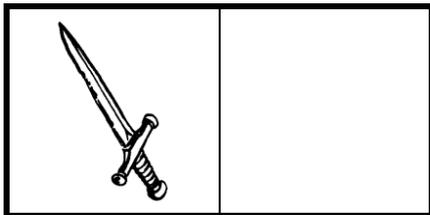
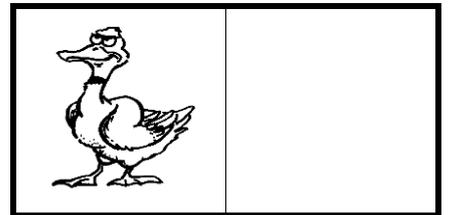
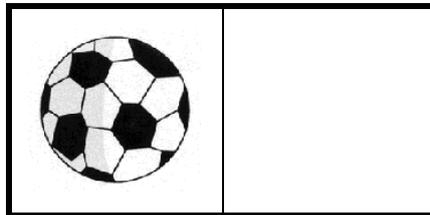
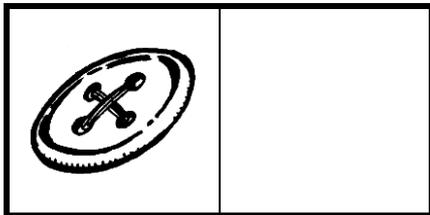
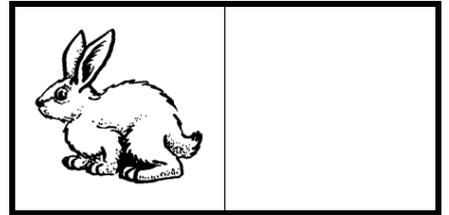
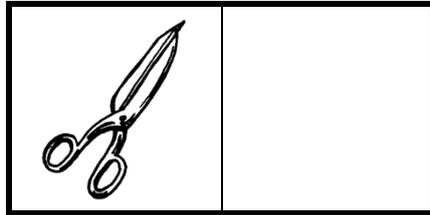
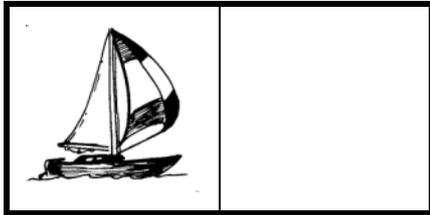
Colle à côté de chaque image une image pour laquelle tu entends la même syllabe au début du mot.



PHONOLOGIE

4C

Colle à côté de chaque image une image pour laquelle tu entends la même syllabe à la fin du mot.



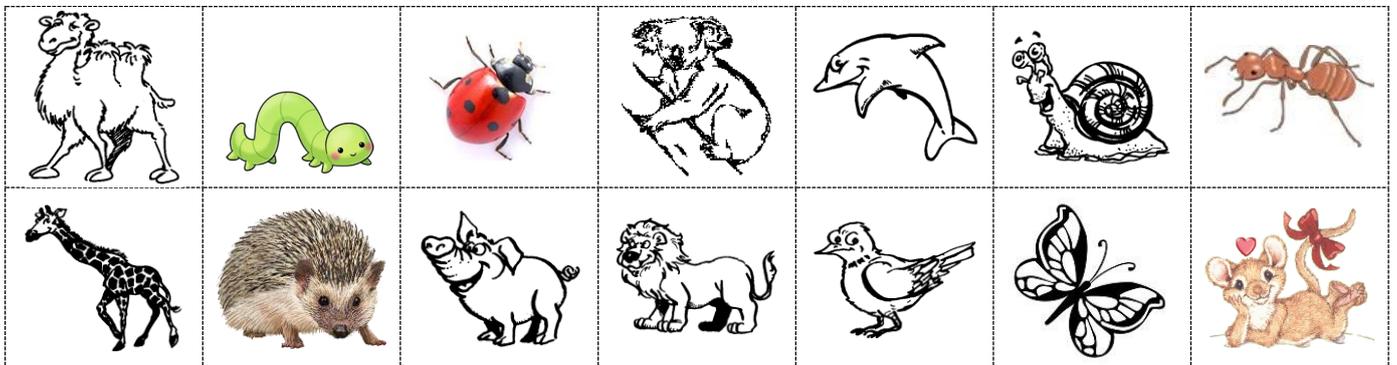
PHONOLOGIE

5A

Colle chaque image dans la bonne colonne.

o

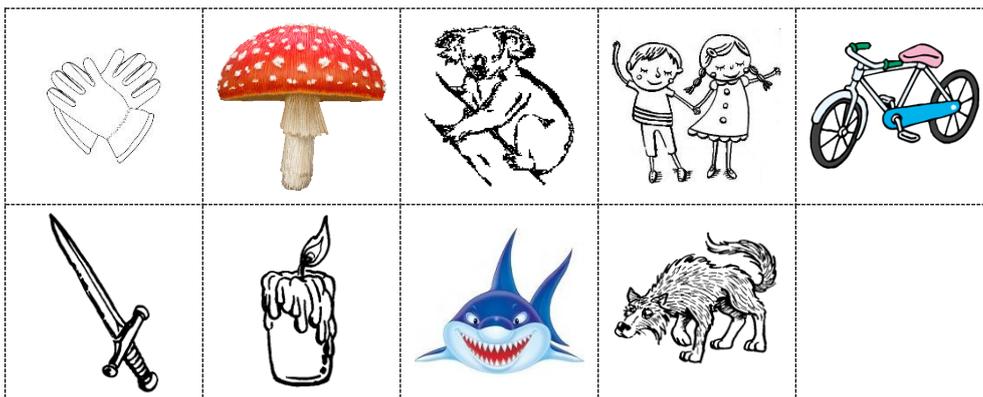
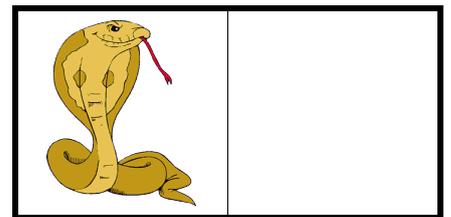
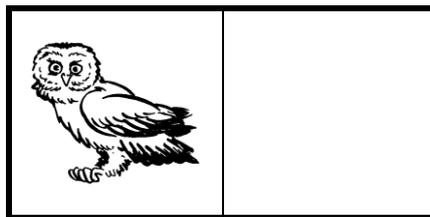
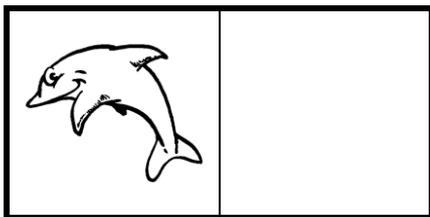
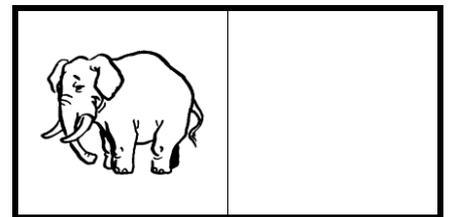
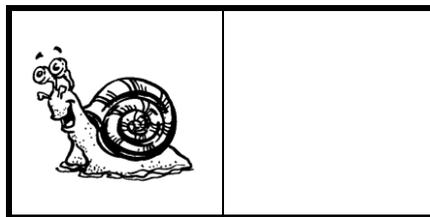
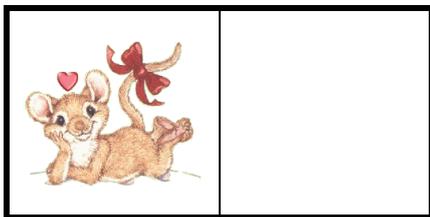
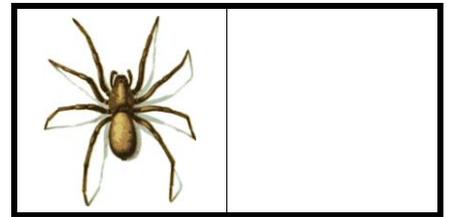
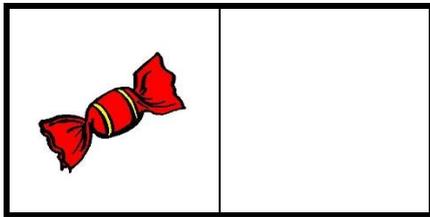
i



PHONOLOGIE

5B

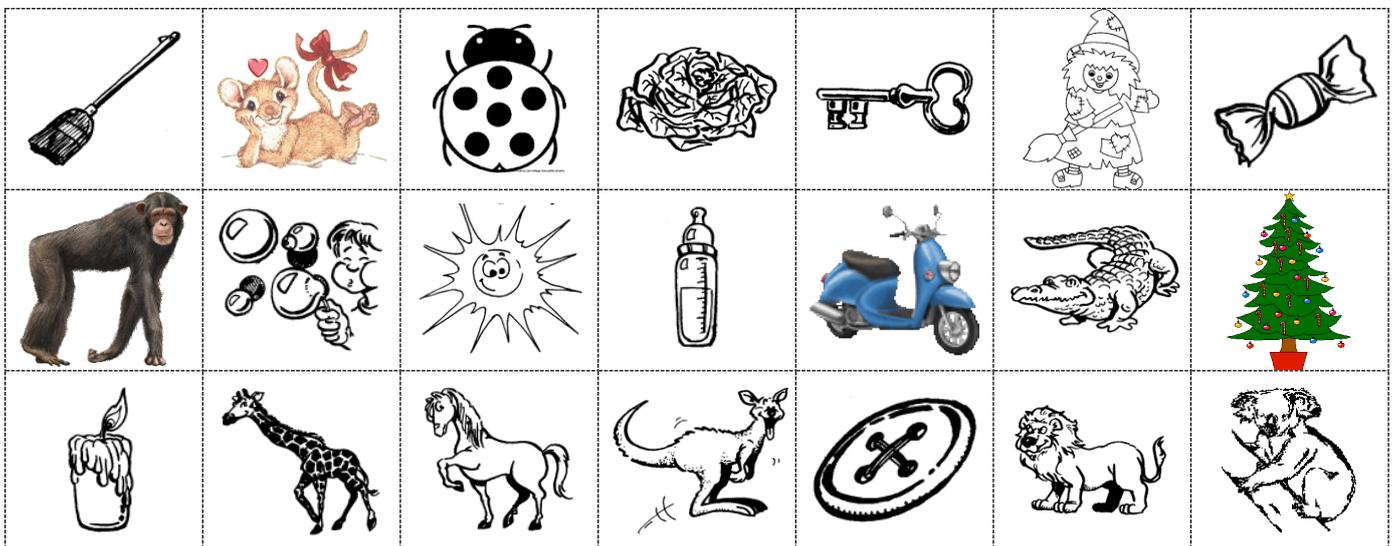
Colle à côté de chaque image une image pour laquelle tu entends le même son à la fin du mot.



PHONOLOGIE

5c

Colle chaque image dans la colonne où tu entends le même son au début du mot.



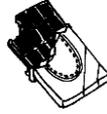
PHONOLOGIE

5D

Écris la lettre dans le rond de la syllabe ou tu l'entends.



a



i



o



u



é



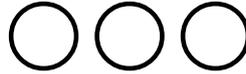
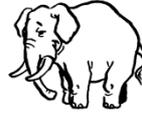
PHONOLOGIE

5E

Écris la lettre dans le rond de la syllabe ou tu l'entends.



L



R



T



S



V

