

# FRANÇAIS

## Repères début CP

Pistes de

remédiation, de prolongement, d'entraînement

### Présentation des évaluations

- [Plateforme EDUSCOL](#) « évaluations des acquis scolaires des élèves »
- [Présentation des évaluations début CP](#)
- [Texte collectif Evalaide](#) (CSEN) : Le document indique pour chaque épreuve ses fondements scientifiques et son intérêt

### Présentation des ressources proposées : Pour chaque exercice :

- Les liens vers les fiches EDUSCOL de remédiation sont insérés. Ces fiches exposent des pistes d'analyse des résultats des élèves et différentes activités à mettre en place en classe.
- Le Groupe de travail départemental 54 a complété ces pistes en vous proposant des activités pouvant s'appuyer sur :
  - ✚ La ritualisation
  - ✚ Les jeux
  - ✚ La manipulation
  - ✚ Des ressources numériques accessibles en ligne

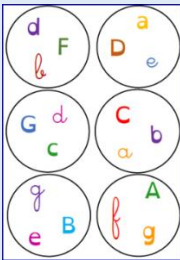
## Les attendus de fin de GS

Il est important, dans la connaissance des lettres, pour l'élève :

- de reconnaître les lettres dans les différentes graphies
- de les nommer
- de donner les sons qu'elles peuvent produire (leurs valeurs phonémiques)
- de les « tracer » ou de les écrire dans les 3 écritures (cursive, scripte, capitale d'imprimerie).

Et enfin d'échanger sur les méthodes et les outils utilisés dans la liaison GS/CP (les Alphas, la gestuelle de Borel-Maisonny, méthode Boulanger...)

## RECONNAITRE DES LETTRES

Compétence	Fiche de remédiation proposée par Eduscol	Rituels	Jeux, activités de manipulation	Applications, ressources numériques
<p><b>Reconnaître les lettres</b></p> <p>Exercice 2 (guide professeur p13)</p>	<p><u>Connaissance des lettres et maîtrise de quelques relations entre les unités de base de l'écrit (graphème) et de l'oral (phonème)</u></p>	<p>✚ <b>Le Dobble des lettres</b> (<a href="#">Carabouille à l'école</a>) :</p> <p>Des petits <i>Dobbles</i> des lettres de l'alphabet dans les 3 écritures (des cartes de seulement 3 lettres, orientées toutes de manière identique... puis évolutives).</p> <p style="text-align: center;"><u>Exemple</u> : Lettres A à G</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>✚ <b>Loto</b> (<a href="#">cf fiche Eduscol page 12</a>) ou <b>Bingo des lettres</b></p> <p><b>Matériel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• plaques de 6 à 8 cases (le nombre de cases induit une durée différente du jeu). Dans chaque case d'une carte est inscrite, sous la forme des capitales d'imprimerie, une lettre de l'alphabet différente.</li> <li>• Chaque plaque est différente. Comme il y a 26 lettres les combinaisons sont nombreuses.</li> <li>• 26 étiquettes plastifiées (cartes) assez grandes. Sur chacune d'elle est inscrite (lettre capitale) une lettre de l'alphabet différente.</li> <li>• 6 à 8 jetons par joueur (en fonction du nombre de cases sur les plaques).</li> </ul>	<p>Les applis de Vincent : <a href="#">ICI</a></p> <div style="text-align: center; background-color: orange; width: 50px; height: 50px; margin: 10px auto;"></div>

## Reconnaître les lettres

Exercice 2 (guide professeur p13)

Connaissance des lettres et maîtrise de quelques relations entre les unités de base de l'écrit (graphème) et de l'oral (phonème)

✚ **Cartes à pincées** sur la reconnaissance des lettres, par exemple : [la classe de Laurène](#)).



**But du jeu :** remplir sa plaque en premier.

**Règles du jeu :** à partir de trois joueurs, mais on peut jouer avec de grands groupes.

Distribuer une plaque par joueur.  
Retourner toutes les cartes-lettres à l'envers sur une table.

Le meneur (qui peut être un joueur à tour de rôle) retourne une carte et nomme la lettre inscrite. Il peut dans un premier temps la montrer en la nommant mais plus tard dans l'année l'on pourrait juste nommer puis montrer le modèle aux enfants qui ne savent pas l'identifier.

Chaque joueur ayant la lettre sur sa plaque pose un jeton dessus en la nommant. On retourne une deuxième carte-lettre...

Le jeu se termine quand une ou deux plaque(s) a-ont été remplie(s).

## Reconnaitances de lettres

majuscules/minuscules :

[Téléchargement](#)

## Reconnaitances de lettres script/cursive :

[Téléchargement](#)

## Description :

Il faut retrouver les couples de lettres identiques en cliquant dessus.

Attention : ce logiciel n'a pas besoin d'installation. Il suffit d'enregistrer le fichier.



## Reconnaître les lettres

Exercice 2 (guide professeur p13)

[Connaissance des lettres et maîtrise de quelques relations entre les unités de base de l'écrit \(graphème\) et de l'oral \(phonème\)](#)

## ✚ Guilitoc des lettres

Plateau de jeu (format A3 plastifié)

### Fabrication du jeu :

Le plateau de jeu est un quadrillage, constitué de paires de lettres mélangées. Elles peuvent être identiques ou sous la forme « positif/ négatif ». (Plateau de jeu à télécharger)

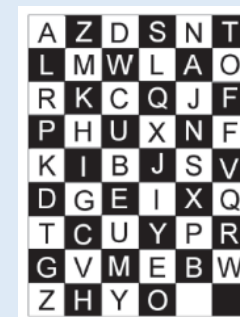
### Règles du jeu :

À partir de deux personnes.

L'un des joueurs montre une case en disant « Guili Guili », l'autre doit retrouver la lettre identique ou son négatif et la pointer en la nommant.

On change de rôle à chaque tour.

Le plateau de jeu sera d'abord en lettres capitales mais il pourrait ensuite être décliné en script, en cursive voire en paires de lettres de deux écritures différentes.



Logiciel éducatif : [ICI](#)



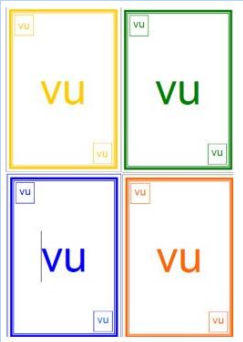


## Dans la liaison GS-CP :

Il est important, au niveau phonologique, pour l'élève :

- de repérer le mot qui commence (ou se termine) par un phonème donné ou par le même phonème que le mot cible, pratiquer des « chasses à l'intrus »...
- de localiser la place d'un phonème dans un mot.
- de privilégier les mots d'une syllabe afin de ne pas confondre découpage syllabique et phonémique.
- d'être capable de discriminer un phonème et une syllabe (d'attaque et finale).

Et enfin d'échanger sur les méthodes et les outils utilisés dans la liaison GS/CP (les Alphas, la gestuelle de Borel-Maisonny, méthode Boulanger...)








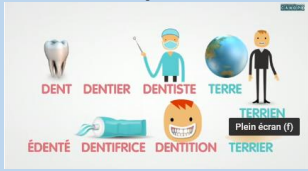

# PHONOLOGIE

Compétence	Fiche Eduscol	Rituels	Jeux, activités de manipulation	Applications, ressources numériques
<p><b>Manipuler des phonèmes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Exercice 16 (guide professeur p38)</li> <li>➤ Exercice 18 (guide professeur p40)</li> <li>➤ Exercice 19 (guide professeur p41)</li> </ul>	<p style="text-align: center; color: magenta;"><u>Manipuler des phonèmes et des syllabes</u></p> <p style="text-align: center; color: magenta;">Activités à proposer aux élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entourer la lettre qui correspond au son d'un phonème ou les lettres d'une syllabe.</li> <li>- Repérer ou donner un mot qui débute/se termine par une même syllabe ou un même phonème.</li> </ul>	<p>✚ <b>Uno des syllabes</b> (un exemple <u>ICI</u> – attention, il nécessite un abonnement).</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div>	<p><b>Réaliser des opérations sur les phonèmes :</b> <i>Enlever, ajouter, localiser, inverser, substituer...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Catégoriser en fonction d'un phonème donné.</li> <li>✚ Trouver des intrus au sein d'une liste de mots.</li> <li>✚ Créer et produire des « pseudo-mots » ou des mots inventés par combinaisons de phonèmes et de syllabes</li> </ul>	<p><b>Grapholearn</b> - sur tablette pour renforcer l'apprentissage du décodage. <a href="#">ICI</a></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">1 000 mots CP-CE1 <a href="#">ICI</a></p>
<p><b>Manipuler des syllabes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Exercice 3 (guide professeur p14)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Localiser la place d'un phonème et d'une syllabe dans un mot (à l'oral et à l'écrit).</li> <li>- Pour les élèves en difficulté, accorder une</li> </ul>	<p>✚ <b>Le « mot magique »</b> =&gt; trouver des syllabes et/ou des phonèmes d'attaque ou finaux par rapport à un mot donné (ou d'une syllabe, d'un phonème). En prendre conscience à l'oral, le développer aussi à l'écrit, essayer de le valider à l'écrit...</p>	<p><b>Réaliser des opérations sur les syllabes :</b> <i>Enlever, ajouter, localiser, inverser, substituer...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Décomposer une syllabe en phonèmes</li> <li>✚ Trier des syllabes</li> </ul>	<div style="text-align: center; background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> <h2 style="margin: 0;">1000MOTS</h2> </div> <p><b>Graphogame</b> <a href="#">ICI</a> qui est un logiciel</p>

<p>Exercice 11 (guide professeur p27)</p>	<p>grande part de travail sur la phonologie, se servir aussi de l'APC.</p> <p>- La rime dans la syllabe est un passage qui permet de rentrer dans le phonème plus facilement.</p> <p>- Localiser le phonème dans le mot puis dans la syllabe.</p>	<p>Ou encore dans l'inversion de sons : AR / RA pour travailler spécifiquement les confusions de sons et l'encodage – décodage.</p> <p>Autour des mots proches (confusion de phonèmes proches =&gt; <i>bouche /douche</i>).</p>	<p>Produire des mots à partir d'étiquettes syllabes.</p> <p>Créer un syllabaire (exemple <a href="#">Lutin Bazar</a>)</p>	<p>d'entraînement à la lecture.</p>
---	---	---	---	-------------------------------------



# COMPREHENSION ORALE

Compétence	Fiche EDUSCOL	Rituels	Jeux, activités de manipulation	Applications, ressources numériques									
<p><b>Comprendre des mots lus par l'enseignant</b> Exercice 4 (guide professeur p 15)</p>	<p><u>Compréhension du langage oral au niveau lexical</u></p> <p>Activités à proposer aux élèves :</p> <p>-Activités autour du mot et des familles de mots</p> <p>Pour travailler la catégorisation sémantique</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• associer les mots d'une même famille</li> <li>• chasser l'intrus</li> </ul> <p>-Activités autour de la morphologie</p> <p>Pour les dérivations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trouver des mots de la même famille</li> <li>• Trouver les mots cachés dans d'autres</li> <li>• Chasser l'intrus</li> <li>• Décomposer des mots suffixés et/ou préfixés : fillette, relire, invariable, ...</li> <li>• Créer des mots avec un préfixe ou un suffixe</li> </ul> <p>Pour les flexions</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nominales : raconter la même histoire en changeant le genre et/ou le nombre du (ou des) personnage(s) d'une histoire/d'une image.</li> <li>• Verbales : faire raconter par un (ou plusieurs) élève(s) ce que l'élève (les élèves) a/ont fait hier ou ce qu'il(s) va/vont faire demain.</li> </ul>	<p>✚ <b>Le rituel-devinette : « un mot pour un autre »</b> Rituel du début de journée, temps collectif <i>Chasser l'intrus / choisir le bon mot / permet de travailler autour des confusions phonétiques</i></p>  <p>✚ <b>Rituel vocabulaire / Bout de gomme</b> <i>Travailler autour de la morphologie</i> <i>Trouver des mots de la même famille</i> Les rituels en vocabulaire site <a href="#">ICI</a> Toutes les cartes <a href="#">ICI</a></p> 	<p>✚ <b>Jeu des familles de mots</b> Individuellement ou en binôme A l'aide de pinces à linge Fiches auto-correctives <i>Trouver des mots d'une même famille</i> <i>Décomposer des mots suffixés et/ou préfixés</i></p> <p>Toutes les cartes du jeu <a href="#">ICI</a></p>  <table border="1" data-bbox="1236 683 1550 944"> <tr> <td>chocolaté chocolatée</td> <td>une collation</td> <td>la chocolaterie</td> </tr> <tr> <td>choquant</td> <td> CHOCOLAT</td> <td>un chaudron</td> </tr> <tr> <td>la chocolatière</td> <td>un choc</td> <td>le chocolatier</td> </tr> </table>	chocolaté chocolatée	une collation	la chocolaterie	choquant	 CHOCOLAT	un chaudron	la chocolatière	un choc	le chocolatier	<p><b>Blog Orphée école : <a href="#">ICI</a></b></p>  <p><b>Jeu familles de mots / fiche de suivi →</b> Blog « EcoledeCrevette » <a href="#">ICI</a></p>  <p><b>Vidéo Canopé / familles de mots :</b></p> 
chocolaté chocolatée	une collation	la chocolaterie											
choquant	 CHOCOLAT	un chaudron											
la chocolatière	un choc	le chocolatier											

## Comprendre des phrases lues par l'enseignant

Exercice 12 (guide professeur p28)

### Compréhension du langage oral au niveau supra-lexical : groupes de mots et phrases

-Activités de même nature que celle de l'évaluation mais,  
-Faire justifier aux élèves leurs choix en comparant systématiquement l'énoncé et l'image choisie

-Mime, jeux engageants, jeux d'expression

-Le passage du sens littéral au sens figuré  
-Les ordres et les formules de politesse  
-Les expressions figées : chercher la petite bête ; demander la lune...  
-Les proverbes

### Rituel - Jeu de cartes

Choisir la phrase correspondant à l'image/ associer phrase et image

Fiches cartes à plastifier [ICI](#)

Fiches correctives pour les élèves [ICI](#)

→ [Blog La Maitresse et ses Monstrueux](#)



### Le « Tatou Compris » / Rituels en compréhension



Blog Pépiole à l'école [ICI](#)

Cartes à utiliser quotidiennement :

- **Le « possible/pas possible »** : lecture d'une phrase et questionnement autour de son sens
- **Le mot-manquant** : identification du mot manquant dans une phrase
- **Les devinettes** : utiliser ses connaissances culturelles pour trouver la réponse à une devinette
- **Les inférences** : débat autour d'une énigme proposée par l'enseignant
- **Les mots intrus/contraires** : repérer l'intrus dans une liste de mots et justifier sa réponse

✚ **Jeux de mime** : « Jacques a dit » : Mettez les mains sur / sous ... ; cette activité permet de travailler par exemple les indicateurs spatiaux.

✚ **Activités de production de phrases** :

- Avec des changements de temps : raconter l'action qui est en train de se réaliser (par exemple : je saute, je rampe, ..., et celle qui s'est réalisée hier ou qui va se réaliser demain ;

- En modifiant le nombre et le genre des personnages dont on parle ou que l'on voit sur une image ;

- En introduisant les marques de relations entre les éléments de la phrase :  
marques temporelles (avant, après, demain ...), d'addition (et, de plus,...), de cause  
ou de conséquence (parce que, puisque, en conséquence,...),  
d'opposition (mais, pourtant,...).

Site et application [Lalilo](#)





Banque d'exercices interactifs, suivi des élèves, différenciation



<p><b>Comprendre des textes lus par l'enseignant</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Exercice 1 (guide professeur p12)</li><li>➤ Exercice 10 (guide professeur p26)</li><li>➤ Exercice 17 (guide professeur p39)</li></ul>	<p><u>Compréhension du langage oral au niveau supra-lexical : textes</u></p>	<p>Lecture compréhension : <a href="#">les animaux domestiques</a> Des textes très courts(3/4 phrases) et 3 questions pour s'entraîner à retrouver les informations nécessaires pour répondre à des questions.</p>
--	--	--

# RECONNAISSANCE DES LETTRES *(exercice supprimé en septembre 2022)*

Compétence	Fiche Eduscol	Rituels	Jeux, activités de manipulation	Applications, ressources numériques
<p><b>Comparer des suites de lettres</b></p> <p>➤ <i>Exercice supprimé en 2022-2023</i></p>	<p><a href="#">Connaissance des lettres et maîtrise de quelques relations entre les unités de base de l'écrit (graphème) et de l'oral (phonème)</a></p> <p>Activités à proposer aux élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La correspondance entre les différentes manières d'écrire chaque lettre de l'alphabet.</li> <li>- Entourer, dans une série de lettres, celles que le professeur a prononcées.</li> <li>- Faire écrire les élèves des mots.</li> <li>- Soutenir la mémorisation en utilisant des gestes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Reconnaître des lettres – comparer des paires de suites de lettres. Les élèves sont 2 par 2 : leur proposer d'assembler des paires de lettres identiques suivies d'une phase de validation (avec des symboles identiques au dos des étiquettes par exemple). Des interactions peuvent avoir lieu entre les élèves... ⇒ Permettre de travailler la rapidité =&gt; mise en place de procédures ? (métacognition)</li> <li>✚ Memory de suites de lettres =&gt; retournette des suites de lettres (<a href="#">cf Fiche Eduscol page 13</a>)</li> </ul> <p><b>Memory des lettres (« Retournette des lettres »)</b></p> <p><b>Matériel :</b> 52 cartes (26 étiquettes plastifiées reproduites en double). Sur chacune d'elle est inscrite en capitales d'imprimerie une lettre de l'alphabet différente.</p> <p><b>But du jeu :</b> gagner le plus de paires de lettres possibles.</p> <p><b>Règles du jeu :</b> à partir de deux joueurs. Retourner toutes les lettres (ou une partie des paires de lettres en fonction de leur fréquence dans la classe) à l'envers sur la table. Le premier joueur retourne deux cartes à l'endroit. Les joueurs doivent bien les regarder et mémoriser leur place sur la table. Si les deux lettres sont identiques, le joueur les garde. Il a le droit de rejouer uniquement s'il nomme la lettre découverte. Si elles sont différentes, il les replace au même endroit à l'envers. C'est au deuxième joueur de jouer... Le jeu se termine quand toutes les paires ont été retrouvées.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Jeu de kim déplacé, échangé, ordonné : (<a href="#">cf Fiche Eduscol page 12</a>)</li> <li>✚ <b>Kim visuels des lettres</b></li> </ul> <p><b>Matériel :</b> 26 étiquettes plastifiées (cartes) assez grandes. Sur chacune d'elle est inscrite en capitale d'imprimerie une lettre de l'alphabet différente.</p> <p><b>Kim déplacé :</b> une lettre est déplacée. Laquelle est-ce ?</p> <p><b>Kim échangé :</b> les places de deux lettres ont été permutées. Quelles sont-elles ?</p> <p><b>Kim ordonné :</b> les lettres sont alignées dans un ordre puis mélangées. Les joueurs doivent les nommer en suivant l'ordre initial.</p>	<p>La planète des alphas (<i>Logiciel éducatif</i>) :</p>  <p><a href="#">ICI</a></p> <p>Lalilo :</p>  <p><a href="#">ICI</a></p>
Des outils complémentaires pour l'enseignant		<p><a href="#">écolainclusive91</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <a href="#">La rétroaction</a></li> <li>✓ <a href="#">L'inférence</a></li> <li>✓ <a href="#">Tableau d'hypothèses sur les besoins en lecture compréhension de l'élève</a></li> </ul>		