

MODULE de FORMATION : Liaison GS/CP- 2014/2015

JULES VERNE SAINT POL SUR MER.

Objectif 8. Découvrir le principe alphabétique et commencer à écrire

- *Regarder ce que fait l'enseignant quand il écrit et chercher à comprendre ses explications. (Pas d'évaluation)*
- Connaître les correspondances entre les trois écritures (cursive, scripte, capitale).
- Copier un texte connu (une ou plusieurs phrases) à l'aide d'un clavier.
- Écrire son prénom et son nom en écriture cursive.
- Essayer d'écrire tout seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres qui, en étant lus, reproduisent au moins partiellement la sonorité du mot.
- Savoir que l'écriture d'un mot est réussie lorsque le mot est complet, que les lettres sont dans l'ordre et reconnaissables.
- Essayer d'écrire, seul ou à deux, un « texte » (une ou plusieurs phrases) en utilisant divers procédés.

Situer une position ou un rang dans une série

- Utiliser un nombre pour dire la position dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang.
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet dans une liste, pour comparer des positions : déterminer qui est le plus en avant (par exemple le troisième ou le cinquième).
- Dire ou produire des suites orales de 1 en 1.

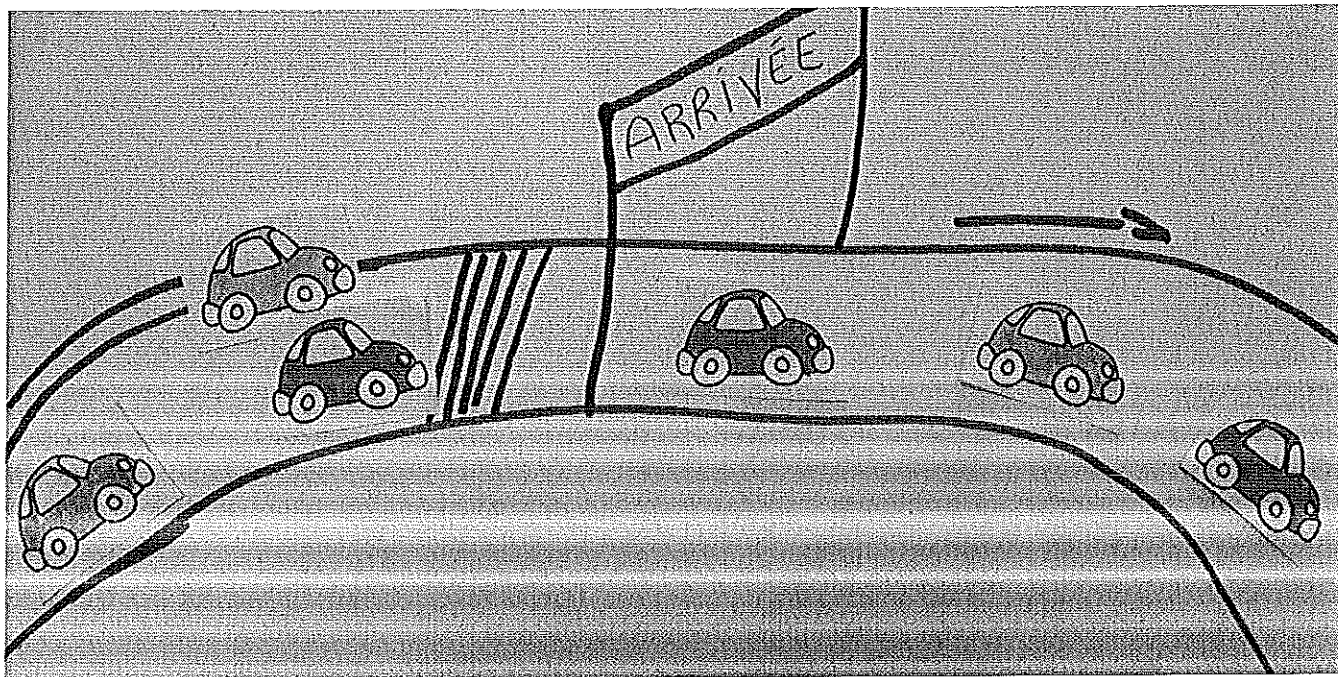
Situer une position ou un rang dans une série

-Utiliser un nombre pour dire la position dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang

-Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet dans une liste, pour comparer des positions: déterminer qui est le plus en avant (par exemple le troisième ou le cinquième).

A l'aide d'un dessin où figurent des voitures franchissant une ligne d'arrivée, questionner les élèves.

Exemple :



Qui a gagné la course ?.....

En quelle position la voiture violette est arrivée ?.....

Qui va arriver en cinquième position ?.....

Parmi les voitures rouge, jaune et verte, qui arrivera en premier ?

Je dis la position d'une voiture représentée sur un circuit de course.	
Je compare la position de voitures représentées sur un circuit de course.	

Situer une position ou un rang dans une série

-Dire ou produire des suites orales de 1 en 1 : (jusque 30)

A l'aide du jeu *Le défi* :

L'enseignant lance un défi au groupe-classe : il dit un nombre quelconque et le groupe doit donner le nombre qui vient juste après :

1/ Le jeu peut se jouer entre l'enseignant et un élève volontaire au départ.

2/ Il peut se pratiquer ensuite à plusieurs :

- L'enseignant est le meneur de jeu : deux élèves ayant accepté le défi jouent l'un contre l'autre et le premier qui donne le nombre marque le point. Le premier qui atteint 5 points gagne la partie.

- L'enseignant est le meneur de jeu : deux équipes (bancs) acceptent le défi (même règle que ci-dessus),

- Un élève est le meneur de jeu (mêmes règles que ci-dessus).

3/ On peut faire de même avec le prédécesseur du nombre (plus difficile).

Je connais l'ordre des nombres à partir d'un nombre entre 1 et 30.	
--	--