



Lettre aux parents

La petite école propose à l'enfant à partir de 2 ans un jeu pour découvrir les lettres.

Des objectifs très clairs :

- 1 découvrir l'animal et le nommer
- 2 découvrir la lettre majuscule
- 3 prendre conscience du son de la lettre
- 4 tracer la lettre avec le doigt

Avec les lettres rugueuses, l'enfant se prépare tout en douceur à la lecture et à l'écriture.

Règle mise en ligne par

didacta.com
Traces numériques et matériaux pédagogiques

JEU 1 À la découverte des animaux

Dans un premier temps, présentez une ou plusieurs cartes à l'enfant et faites-lui bien observer l'animal.

Chaque animal est lié à une lettre de l'alphabet.

L'enfant va en reconnaître certains, en découvrir d'autres et petit à petit, se familiariser avec eux :

le blaireau, le flamant rose, le gorille, l'iguane, le narval, l'okapi, le quetzal, l'urubu, le wombat, le xérus, le yack...



JEU 2 Nommer les animaux

Parmi les cartes, sélectionnez les animaux que l'enfant connaît et posez-les devant lui.

Demandez à l'enfant de les nommer :

« *L'abeille, la coccinelle, l'éléphant...* »

Puis proposez-lui de choisir une carte avec un animal qu'il ne connaît pas encore. Nommez l'animal : « *Tu as choisi le panda* ».

Jouez à le décrire :

« *Le panda est noir et blanc, il ressemble à un gros ours...* »

À son rythme, l'enfant apprend à reconnaître un à un les animaux de l'abécédaire.

Parmi les animaux connus de l'enfant, vous pouvez aussi jouer à mettre ensemble :

- les animaux de la campagne (l'abeille, la coccinelle, le hibou, la taupe, la vache...)
- les animaux des pays chauds (le dromadaire, l'éléphant, le jaguar, le lion, l'okapi...)
- les animaux des pays froids (le manchot, le yack...)

JEU 3 Écouter les sons de la lettre et de l'animal

Posez les cartes devant l'enfant. Proposez-lui de choisir une carte et de nommer l'animal s'il le connaît :

« *Le panda* ». Prononcez le son de la lettre :

« *C'est le **Pppp**... de panda.* »

Quand il a écouté tous les sons, dites : « *Trouve le **Aaaaa**...* »

ou bien : « *Trouve le **Aaaa**... de l'abeille.* »

JEU 4 Tracer la lettre avec le doigt

L'enfant choisit une carte et la pose bien devant lui.

Dites-lui le nom de la lettre et guidez son doigt sur le tracé rugueux, en suivant l'ordre et le sens des flèches.

Par cette approche sensorielle, l'enfant se familiarise petit à petit avec les 26 lettres majuscules et fait correspondre un son à une lettre.

Demandez-lui de nommer l'animal, puis de dire le son de la lettre et enfin de suivre le tracé avec son doigt : tous ses sens sont en éveil.

JEU 5 Le jeu des initiales

L'enfant choisit une carte et la pose devant lui.

Prononcez le son de la lettre. Par exemple « **Aaaaa...** comme *abeille* »

Demandez-lui de trouver d'autres mots qui commencent par **A** :

ananas, abricot, avion...

Pour ce jeu, mettez de côté les lettres muettes et moins courantes (comme le H, le W, le X...)

JEU 6 Le jeu des devinettes

Posez les cartes devant l'enfant et demandez-lui d'observer, puis de trier les animaux suivant la consigne :

« Trouve un animal qui a un bec..., 4 pattes. »

« Trouve un animal qui a des rayures..., des taches. »

« Trouve un animal qui est rose..., vert..., gris..., noir et blanc. »

« Trouve un animal qui a une..., deux cornes..., des défenses. »

« Trouve une toute petite bête..., une très grosse bête. »

« Trouve l'animal qui rampe. »

Demandez à l'enfant de mettre ensemble :

- les animaux qui volent
- les animaux qui marchent à 4 pattes
- les animaux qui nagent.

Vous pouvez aussi proposer à l'enfant de mimer l'animal et d'imiter son cri.

