

## **Memory de l'alphabet : lettres en capitales**

**Compétence :** Connaître le nom des lettres et l'ordre alphabétique

**Objectif :**

-Connaître le nom et les formes graphiques des lettres en faisant des paires de lettres.

**Remédiation apportée :**

Faire prendre conscience aux élèves du nom des lettres.

**Matériel :**

Jeu de cartes des lettres de l'alphabet en capitales.

Sur une feuille, réaliser des cartes en inscrivant au stylo les lettres de l'alphabet en deux exemplaires.

Cela donne 26 lettres capitales fois deux.

Utilisez séparément les différentes graphies dans un premier temps afin de nommer et retenir les noms des lettres dans une graphie.

**Déroulement :**

**Consigne :**

Il faut assembler 2 cartes identiques c'est-à-dire avoir une paire de cartes.

**Critères de réussite et d'achèvement :**

Comment va-t-on s'y prendre pour réussir ?

Les élèves énoncent les critères de réussite :

Nommer les lettres

Les élèves énoncent les critères d'achèvement :

Le gagnant est celui qui a constitué le plus de paires lorsque toutes les cartes du jeu ont été appariées.

**Planification de la tâche :**

Que fait-on en premier, en deuxième, en troisième pour arriver à notre objectif ?

On mélange les cartes, face cachée sur la table. A tour de rôle, chaque joueur choisit et retourne deux cartes.

Si elles sont identiques, il les pose devant lui après avoir donné le nom des lettres. Si les cartes sont différentes, il les repose face cachée à l'endroit où il les a prises après avoir donné leur nom.

**A vous de jouer**

A la fin de l'activité demandez à votre enfant :

Qu'est ce qu'on a fait ?

Qu'est ce qu'on a appris ?

« On a appris à nommer les lettres de l'alphabet ».

## Memory de l'alphabet : lettres scriptes

**Compétence :** Connaître le nom des lettres et l'ordre alphabétique

**Objectif :**

-Connaître le nom et les formes graphiques des lettres en faisant des paires de lettres.

**Remédiation apportée :**

Faire prendre conscience aux élèves du nom des lettres.

**Matériel :**

Jeu de cartes des lettres de l'alphabet en scriptes.

Sur une feuille, réaliser des cartes en inscrivant au stylo les lettres de l'alphabet en deux exemplaires.

Cela donne lettres scriptes fois deux.

Utilisez séparément les différentes graphies dans un premier temps afin de nommer et retenir les noms des lettres dans une graphie.

**Déroulement :**

**Consigne :**

Il faut assembler 2 cartes identiques c'est-à-dire avoir une paire de cartes.

**Critères de réussite et d'achèvement :**

Comment va-t-on s'y prendre pour réussir ?

Les élèves énoncent les critères de réussite :

Nommer les lettres

Les élèves énoncent les critères d'achèvement :

Le gagnant est celui qui a constitué le plus de paires lorsque toutes les cartes du jeu ont été appariées.

**Planification de la tâche :**

Que fait-on en premier, en deuxième, en troisième pour arriver à notre objectif ?

On mélange les cartes, face cachée sur la table. A tour de rôle, chaque joueur choisit et retourne deux cartes.

Si elles sont identiques, il les pose devant lui après avoir donné le nom des lettres. Si les cartes sont différentes, il les repose face cachée à l'endroit où il les a prises après avoir donné leur nom.

**A vous de jouer**

A la fin de l'activité demandez à votre enfant :

Qu'est ce qu'on a fait ?

Qu'est ce qu'on a appris ?

« On a appris à nommer les lettres de l'alphabet ».

## Memory de l'alphabet : lettres cursives (en attachées)

**Compétence :** Connaître le nom des lettres et l'ordre alphabétique

**Objectif :**

-Connaître le nom et les formes graphiques des lettres en faisant des paires de lettres.

**Remédiation apportée :**

Faire prendre conscience aux élèves du nom des lettres.

**Matériel :**

Jeu de cartes des lettres de l'alphabet en cursives.

Sur une feuille, réaliser des cartes en inscrivant au stylo les lettres de l'alphabet en deux exemplaires.

Cela donne 26 lettres en attachée (cursives) fois deux.

Utilisez séparément les différentes graphies dans un premier temps afin de nommer et retenir les noms des lettres dans une graphie.

**Déroulement :**

**Consigne :**

Il faut assembler 2 cartes identiques c'est-à-dire avoir une paire de cartes.

**Critères de réussite et d'achèvement :**

Comment va-t-on s'y prendre pour réussir ?

Les élèves énoncent les critères de réussite :

Nommer les lettres

Les élèves énoncent les critères d'achèvement :

Le gagnant est celui qui a constitué le plus de paires lorsque toutes les cartes du jeu ont été appariées.

**Planification de la tâche :**

Que fait-on en premier, en deuxième, en troisième pour arriver à notre objectif ?

On mélange les cartes, face cachée sur la table. A tour de rôle, chaque joueur choisit et retourne deux cartes.

Si elles sont identiques, il les pose devant lui après avoir donné le nom des lettres. Si les cartes sont différentes, il les repose face cachée à l'endroit où il les a prises après avoir donné leur nom.

**A vous de jouer**

A la fin de l'activité demandez à votre enfant :

Qu'est ce qu'on a fait ?

Qu'est ce qu'on a appris ?

« On a appris à nommer les lettres de l'alphabet ».

## Memory de l'alphabet

**Compétence :** Connaître le nom des lettres et l'ordre alphabétique

**Objectif :**

-Connaître le nom et les formes graphiques des lettres en faisant des paires de lettres.

**Remédiation apportée :**

Faire prendre conscience aux élèves du nom des lettres.

**Matériel :**

Jeu de cartes des lettres de l'alphabet en capitales, en scriptes et en cursives.

Sur une feuille, réaliser des cartes en inscrivant au stylo les lettres de l'alphabet en deux exemplaires.

Cela donne 26 lettres capitales fois deux ; 26 lettres scriptes fois deux et 26 lettres en attachée (cursives) fois deux.

Mélangez-les pour associer les lettres identiques dans deux graphies différentes en fonction des capacités de l'élève.

**Déroulement :**

**Consigne :**

Il faut assembler 2 cartes identiques c'est-à-dire avoir une paire de cartes.

**Critères de réussite et d'achèvement :**

Comment va-t-on s'y prendre pour réussir ?

Les élèves énoncent les critères de réussite :

Nommer les lettres

Les élèves énoncent les critères d'achèvement :

Le gagnant est celui qui a constitué le plus de paires lorsque toutes les cartes du jeu ont été appariées.

**Planification de la tâche :**

Que fait-on en premier, en deuxième, en troisième pour arriver à notre objectif ?

On mélange les cartes, face cachée sur la table. A tour de rôle, chaque joueur choisit et retourne deux cartes.

Si elles sont identiques, il les pose devant lui après avoir donné le nom des lettres. Si les cartes sont différentes, il les repose face cachée à l'endroit où il les a prises après avoir donné leur nom.

**A vous de jouer**

A la fin de l'activité demandez à votre enfant :

Qu'est ce qu'on a fait ?

Qu'est ce qu'on a appris ?

« On a appris à nommer les lettres de l'alphabet ».