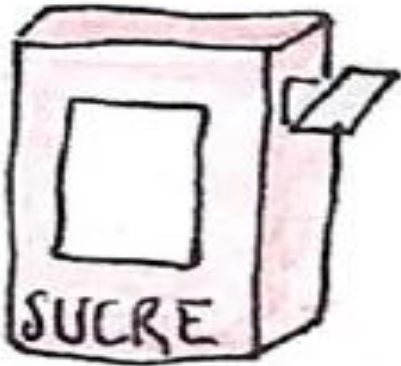
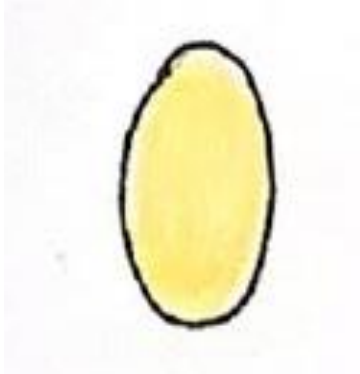
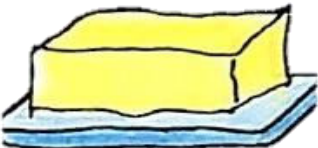
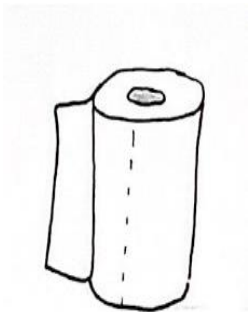
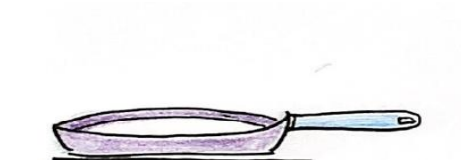


			
SUCRE	FARINE	OEUF	POMME
			LE MOT « PIEGE ! »
LAIT	BEURRE	LEVURE	

sucré	farine	oeuf	pomme
lait	beurre	levure	poire

			
SALADIER	CUILLERE	FOUET	LOUCHE
			LE MOT « PIEGE ! »
ESSUIE-TOUT	VERRE DOSEUR	POÊLE	

saladier	cuillère	fouet	louche
essuie-tout	verre doseur	poêle	salade

Niveau : GS, plutôt en fin d'année Atelier en autonomie	<u>Association de mots identiques dans deux écritures différentes</u> en lien avec la recette du gâteau au chocolat à la compote (cet atelier fait suite aux interventions de l'association « Sens et savoirs »)
<u>Domaines d'activité</u>	• Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : découvrir le principe alphabétique
<u>Compétences</u>	• Connaître les correspondances entre les lettres de l'alphabet en écriture capitale et scripte
<u>Objectifs</u>	• Reconnaître les lettres de l'alphabet dans les 2 écritures • Savoir comparer des mots (discrimination visuelle) • Connaître le nom des ingrédients et du matériel de la recette des pancakes aux pommes
<u>Matériel</u>	• Les 2 planches de jeu plastifiées et une boîte par enfant des 16 étiquettes mots plastifiées et découpées • Si besoin, une réglette alphabet avec les correspondances d'écriture capitales/script
<u>Lieu/ Durée</u>	Autour d'une table. 20 minutes
<u>Nombre d'enfants</u>	Au choix de l'enseignant
<u>Critères de réussite et évaluation</u>	L'enfant a retrouvé tous les mots des ingrédients et du matériel et repéré les mots « pièges ». Il est capable de nommer les ingrédients et le matériel de la recette.

Ce jeu de manipulation individuelle pourra être proposé aux enfants à la suite de la confection des pancakes aux pommes, une fois que tous les ingrédients et le matériel auront été nommés et seront bien connus des enfants.

Le jeu sera précédé d'un temps collectif pour aider les enfants à acquérir la technique d'association de mots dans les différentes écritures (si toutefois les enfants ne sont pas encore familiers de ce travail).

Le but du jeu est de retrouver les étiquettes mots en script correspondants aux modèles en capitales et de les placer sur les écrits correspondants. Les mots pièges seront placés sous les cases « mot piège ».

