

Jeux d'écriture en GS

Écrire pour lire

Comment mettre en place sur l'année une production personnelle et autonome de chaque élève, par de petits jeux d'écriture d'abord très accompagnés par l'enseignant, puis progressivement réalisés en autonomie ?

Comprendre que l'écriture code le langage, prendre conscience de la notion de mot, comprendre qu'à l'ordre temporel de l'énonciation orale correspond l'ordre spatial de l'écriture, accéder au principe alphabétique, se repérer dans les écrits de référence, mémoriser les mots outils, se placer en position de lecteur.

Deux exemples de jeux d'écriture

- en septembre

MOI J' AIME PAPA

MOI J' AIME MAMAN

J'AIME AUSSI MON GROS ELEPHANT

A partir d'une comptine sue par cœur et servant de texte de référence, chaque élève crée son texte personnel en choisissant dans le lexique des prénoms de la classe et dans l'imagier des animaux pour remplacer les mots barrés. L'écriture se fait en majuscules d'imprimerie. La cursive ne sera introduite qu'au troisième trimestre grâce à un entraînement systématique.



A partir de l'illustration d'une page d'album légendée ainsi : "L'ogre attrape la souris par la queue", les élèves doivent écrire une phrase de même structure. Ils disposent des imagiers (animaux), d'une affiche pour les parties du corps de l'animal, du lexique des prénoms. Les petits mots sont connus.

Pour les plus performants, la phrase de référence à transformer n'est plus donnée sur la feuille

Pour les moins performants, un extrait du lexique est donné individuellement

Pour un élève en grosse difficulté, l'enseignant accompagne l'écrit

