

4+

# Mon atelier Écriture

Plus de 50 activités pour s'amuser à écrire

Conçu avec l'aide d'enseignants, ce coffret offre plus de 50 activités ludiques et variées pour familiariser votre enfant avec l'écriture.

Grâce à un système astucieux de fiches numérotées, il découvre progressivement comment bien **acquérir et maîtriser les gestes de l'écriture**. Au fil des fiches, à son rythme, votre enfant perfectionne ainsi son apprentissage tout en s'amusant.



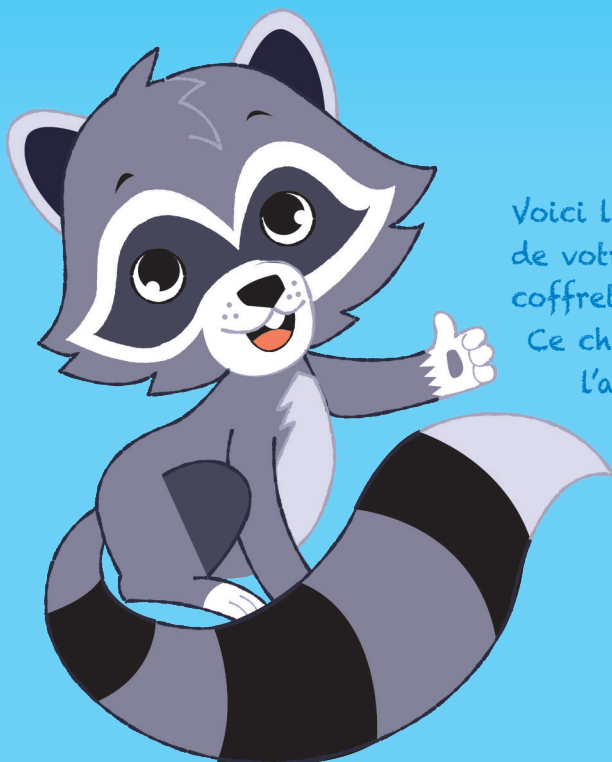
Motoricité fine



Préparation à l'écrit



Creativité



Voici le compagnon de jeu de votre enfant dans ce coffret !

Ce charmant raton laveur l'accompagnera tout au long des jeux proposés.

# Contenu

← 1 tablette support

1 feutre ardoise  
effaçable à sec →

1 chamoisine →

← 4 fiches cartonnées  
perforées

3 lacets →

← 24 fiches ardoise  
recto-verso

80 bâtonnets  
de construction →

1 rouleau  
de pâte à modeler →



## Conseils aux parents

Votre enfant vient d'ouvrir son coffret et, probablement, certaines fiches ont d'emblée sa préférence ! Ne freinez pas son envie de jouer, mais conseillez-lui de faire les activités dans l'ordre. En effet, les fiches respectent un ordre de progression qui lui permettra d'aborder l'écriture de manière plus fluide et plus logique.

# Mon Atelier Écriture

Les activités imaginées autour de l'écriture que vous trouverez dans ce coffret peuvent être réunies en 3 familles de fiches. Chaque famille d'activité sollicite une notion spécifique de l'apprentissage de l'écriture.

## 1 - Les premiers gestes de l'écriture

**De fil en aiguille • Entre les lignes • Sur le fil**

Les jeux de cette catégorie visent à solliciter la motricité fine de votre enfant, en faisant appel à la souplesse du poignet, grâce à des activités de pochoirs avec un lacet, à la pression continue sur la mine du feutre, au respect du sens d'un tracé, à l'ordre d'un parcours fléché. Ces activités aident votre enfant à acquérir le bon geste pour bien tenir son stylo et à bien respecter les mouvements qui lui sont demandés.



## 2 - Les graphismes

**Points à relier • Graphisme • Coloriages**

Dans cette famille d'activités, votre enfant s'exerce à maîtriser la reproduction des motifs de base qui constituent les gestes de l'écriture: traits verticaux, horizontaux, obliques, spirales, ronds, ponts... Autant d'éléments qui permettront à votre enfant de composer des lettres droites, rondes, ou à boucles, et de savoir manier aussi bien l'écriture en lettres bâtons (scriptes) qu'en lettres attachées (cursives).



## 3 - Lettres et chiffres

**Atelier des chiffres • Atelier des lettres • Dictée muette**

Dès tout petit, c'est par la manipulation que l'enfant découvre le monde qui l'entoure et se l'approprie.

Un peu plus âgé, il n'y a donc pas

de raison de se priver de manipulation pour comprendre les choses ! De plus en plus de méthodes d'apprentissage s'appuient sur cette idée.



**Ainsi, dans ce coffret, c'est par la manipulation de différents outils (feutre, bâtonnets, lacet ou pâte à modeler) que votre enfant expérimente les premiers gestes de l'écriture.**

Votre enfant peut s'amuser à réaliser les activités des fiches seul, à son rythme, ou bien en étant encadré par vos soins. Votre aide sera parfois appréciable pour lever le doute sur la compréhension d'une consigne ou, s'il a besoin d'un coup de pouce, pour lui lire toutes les indications utiles que vous trouverez à la suite dans cette notice.

1-3

MOTRICITÉ FINE

# De fil en aiguille

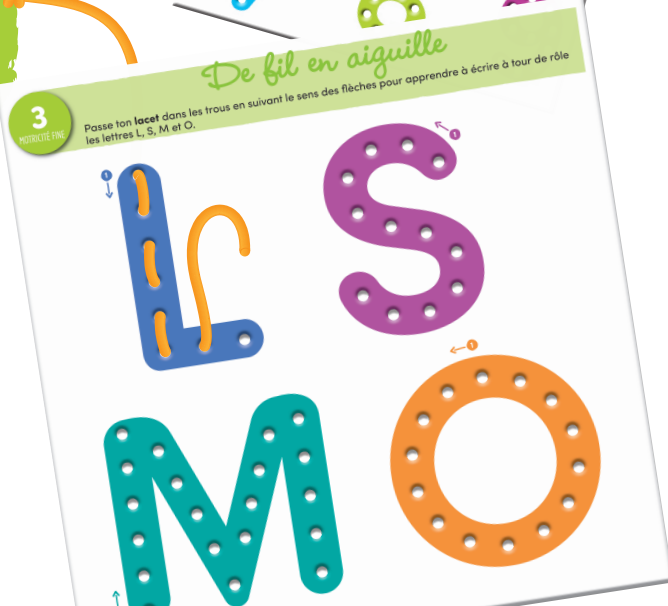
Grâce à cet atelier, petit à petit, point à point, votre enfant apprend à écrire. En s'appliquant à **passer le lacet à travers les trous** de ces fiches perforées, votre enfant exerce sa motricité fine. Par ailleurs, le respect du fléchage et le suivi du tracé stimulent sa concentration et le préparent à la difficulté des gestes d'écriture.

**La fiche 1** propose une amorce ludique. Il s'agit de faire apparaître le raton laveur, la mascotte du coffret !

**La fiche 2 et la fiche 3** font le lien entre dessin et écriture. L'enfant découvre que chiffres comme lettres ne sont après tout que des motifs dont il doit apprendre à connaître la forme et le tracé.

## Astuce

Avant qu'il ne se lance dans la réalisation d'une de ces fiches, aidez votre enfant à **faire un nœud** à l'une des extrémité du lacet. Il pourra ainsi plus facilement réaliser l'activité : l'extrémité nouée du lacet se bloque au premier trou et empêche ainsi le lacet de filer.



4

MOTRICITÉ FINE

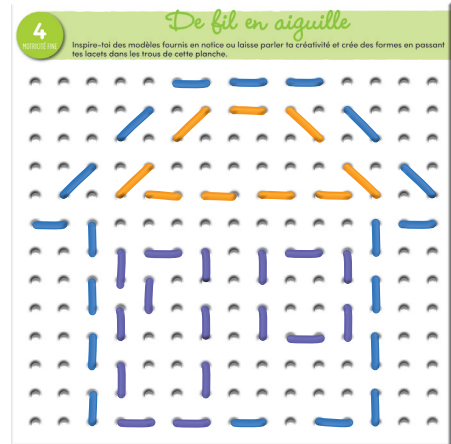
# De fil en aiguille

Après l'effort, le réconfort !

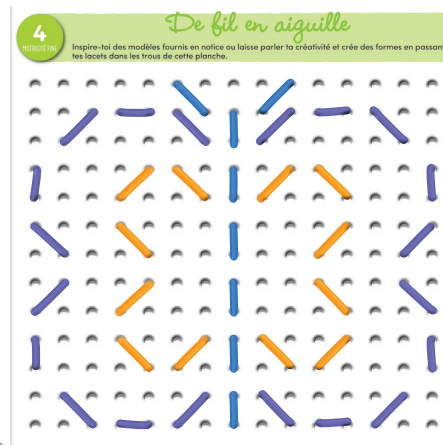
Sur la fiche 4, votre enfant peut **laisser sa créativité s'exprimer** en toute liberté ! Mais pour ne pas créer l'angoisse de la fiche blanche, voici, si besoin, quelques modèles qui peuvent inspirer votre enfant.

## Pour aller plus loin...

Vous pouvez aussi fabriquer vos propres cartons à broder. Il suffit pour cela de reproduire un dessin au feutre sur un bout de carton, d'en marquer les contours en perforant régulièrement le carton de la pointe d'un stylo ou à l'aide d'une perforatrice puis de fournir un fil de scoubidou à votre enfant pour qu'il puisse s'adonner à son activité préférée !



la maison



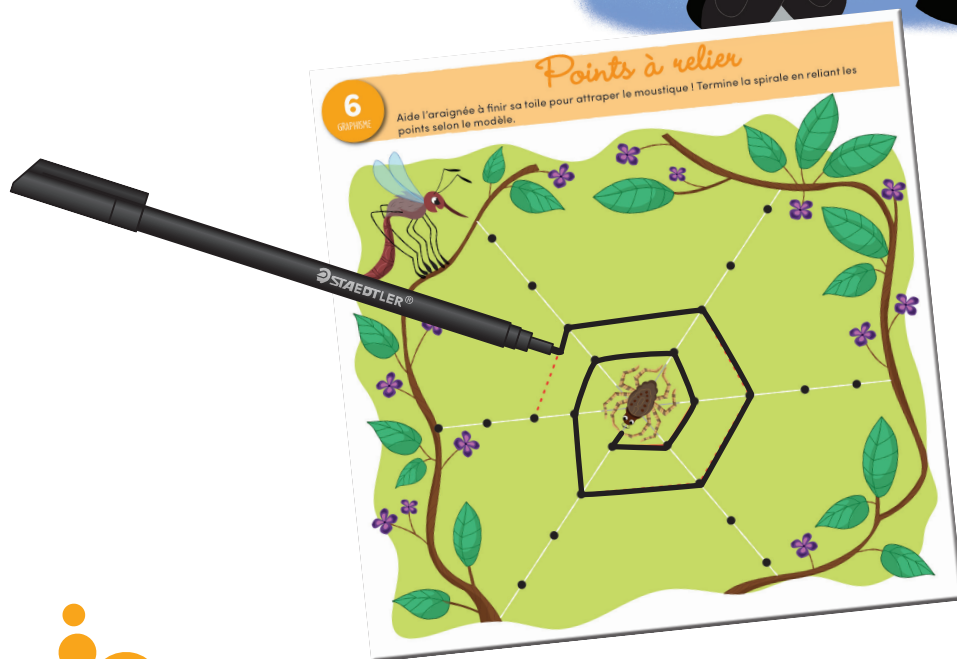
le papillon



5-6  
GRAPHISME

# Points à relier

À travers ces jeux de points à relier, votre enfant met en pratique son apprentissage du **suivi d'un tracé**. En se sentant responsable de l'apparition du dessin, votre enfant se sent valorisé et trouve une motivation ludique à la réalisation de ces fiches. Le contexte imagé et les fléchages sollicitent son raisonnement logique afin de compléter le dessin dans le bon sens.



## Pour aller plus loin...

Si votre enfant est à l'aise avec ce type d'activité, passez à l'étape suivante en lui proposant des points à relier chiffrés adaptés à son âge.

7-10  
GRAPHISME

# Graphisme

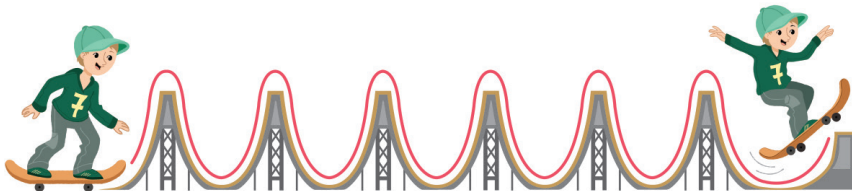
De même que c'est en forgeant que l'on devient forgeron, c'est en répétant les motifs que l'on apprend à écrire ! Ces fiches **décomposent les différents graphismes**, utiles à l'écriture des lettres et invitent votre enfant à les répéter tout en s'amusant : traits verticaux, boucles, ponts...



9  
GRAPHISME

Aide les moutons à sauter par-dessus les barrières en suivant le modèle du parcours.

Graphisme



11-12

MOTRICITÉ FINE

# Entre les lignes

Dans ces fiches, la **motricité fine** de votre enfant est sollicitée. Il s'agit non seulement de respecter un tracé, mais d'y parvenir en maintenant son geste dans la durée.

Votre enfant apprend à conserver son feutre appuyé pour **tracer un parcours sans lever la main**. Pour l'aider, il est guidé : le parcours se présente comme des rails entre lesquels son trait restera encadré.

Et pour l'encourager dans cet effort, une motivation à la clé ! Retrouvera-t-il l'escargot qui a laissé une trace dans le jardin ? Découvrira-t-il quelle voiture de course terminera son circuit en premier ?



## Pour aller plus loin...

Nul doute que ces fiches auront la préférence de votre enfant ! S'il en redemande, vous trouverez facilement sur Internet ou dans des magazines jeunesse de nombreux jeux de « labyrinthes » s'appuyant sur ce principe de tracé entre les lignes.

**13-14**

MOTRICITÉ FINE

# Sur le fil

Les fiches de cette série demandent un peu plus de précision à votre enfant. Cette fois, il ne doit pas simplement rester entre les lignes sans lever son crayon, mais il doit parvenir à **maintenir son mouvement en respectant un tracé fin**. Un travail d'endurance qui rendra la formation des lettres d'autant plus facile !

## Pour aller plus loin...

Amusez-vous avec votre enfant à résoudre des jeux de « fil emmêlés ». Vous en trouverez facilement sur Internet ou dans des magazines jeunesse. Par exemple : à quel enfant appartient ce cerf-volant, à quel personnage appartient cette canne à pêche ? Pour le savoir, il faut suivre les fils.

**15-16**

GRAPHISME

# Coloriages

Un peu de liberté !

Ici, votre enfant **décore à sa guise les dessins** proposés en les ornant de motifs tels qu'il vient de les travailler dans les fiches précédentes. Ainsi, par le dessin, apprendre à écrire devient un jeu d'enfant !

## Pour aller plus loin...

N'hésitez pas à inciter votre enfant à vous faire de beaux dessins pleins de motifs !



# L'atelier des chiffres et des lettres

Avec ces fiches, votre enfant entre dans le vif du sujet : l'**écriture** !

Il doit maintenant savoir **reconnaître chiffres et lettres sous toutes leurs formes** : en chiffres arabes, en quantité, en écriture digitale, en lettres scriptes et en cursive. Rien de mieux pour s'entraîner à l'écriture que de passer par la manipulation. Pour cela, il aura à sa disposition dans ce coffret **différents outils** (feutre, bâtonnets, ou pâte à modeler) qui lui permettront **d'acquérir les gestes de l'écriture**.

**Le chiffre** ou **la lettre en grand** sur la fiche peut servir de modèle à l'intérieur duquel votre enfant exerce soit son tracé au feutre soit sa motricité fine en reproduisant le chiffre ou la lettre à l'aide de la pâte à modeler. Dans les deux cas, il doit bien respecter le fléchage.

Dans le cas de la **pâte à modeler**, grâce à l'aspect ludique de la manipulation, votre enfant s'approprie naturellement la forme des chiffres ou des lettres. En effet, l'objectif du façonnage de la pâte pour aboutir à une forme donnée, le pousse à réfléchir au moyen d'obtenir cette forme et le conduit à s'interroger sur le sens du tracé.



## Astuce

Pour que la réalisation en pâte à modeler soit réussie, nous conseillons à votre enfant de façonner des « boudins » qu'il pourra ensuite plus aisément manipuler pour leur donner la forme du tracé souhaité.



17-19  
ÉCRITURE

# L'atelier des chiffres

Les fiches de cette série permettent à votre enfant de découvrir et d'apprendre à former les **chiffres de 0 à 9**, ainsi que les **nombre 10, 11 et 12** que l'enfant retrouve quotidiennement sur le cadran d'une montre, d'une horloge ou sur un calendrier...

## Remarque

*Après s'être exercé à reproduire le chiffre de la fiche, à l'aide de bâtonnets et de pâte à modeler, puis en écriture arabe, votre enfant est invité à l'écrire en lettres en repassant, mais aussi en complétant le mot en cursive grisé.*



3 3 3 3 3 3 3

trois trois trois  
trois trois trois

20-26  
ÉCRITURE

# L'atelier des lettres

Dans ces fiches, **les lettres sont présentées par « famille »** selon leur forme d'écriture en cursive : lettres rondes, à pont, à boucles... Cela facilite leur assimilation et leur réalisation par votre enfant.

Et pour faciliter leur mémorisation : chacune est **associée à un nom d'objet** que votre enfant est ensuite invité à écrire en attaché.

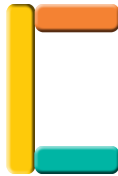


C C C C C C C C

C C C C C C C C

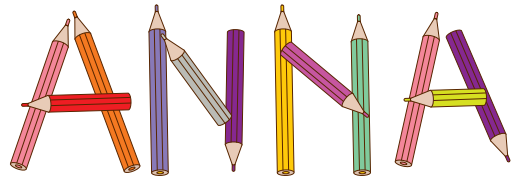
coucou coucou

coucou coucou



## Pour aller plus loin...

Si votre enfant apprécie d'écrire les lettres et les chiffres à l'aide de **bâtonnets colorés**, il peut s'amuser à composer son nom en choisissant d'autres matériaux de tailles variées : des bâtonnets d'esquimaux ou des crayons de couleurs par exemple.



27-28  
ÉCRITURE

# Dictée muette

Avec ces fiches, nous voilà au bout de l'apprentissage proposé par ce coffret !

Les fiches de cette série invitent, dans un premier temps, votre enfant à décrypter **comment s'écrivent des mots**. Pour cela, il est aidé par divers indices comme des dessins ou le nombre de lettres qui compose le mot.

Puis dans un second temps, votre enfant est invité à **reproduire de petites phrases** selon un modèle grisé puis seul sur une ligne vierge à l'aide de son feutre.



4+



5+



Rédaction / Édition  
Emmanuelle Rocca-Poliméni (Tréma)

Illustrations  
Eugénie Varone

Design graphique  
Sophie Voisin

Design packaging  
Kinetic MCD

Remerciements à : Émilie Germain (professeur des écoles CP consultante),  
Magali Gomes Da Rosa (professeur des écoles GS consultante), Pascale Ozeel (orthophoniste consultante)

© 2016 Jeux Ravensburger S.A.S.  
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstatt  
www.ravensburger.com

Ravensburger