

5+

Mon atelier Lecture

Plus de 50 activités pour s'amuser à lire

Conçu avec l'aide d'enseignants, ce coffret offre plus de 50 activités ludiques et variées pour accompagner votre enfant dans son apprentissage de la lecture.

Grâce à un système astucieux de fiches évolutives, il assimile progressivement les **mécanismes de la lecture**. Au fil des fiches, à son rythme, votre enfant avance pas à pas dans l'apprentissage de la lecture tout en s'amusant !

ABC

Lettres et lecture



Observation



Raisonnement



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

Ce sympathique hibou l'accompagnera tout au long des activités proposées.

Contenu

← 1 tablette support

5 caches colorés →



1 dé →



1 révélateur rouge →



← 6 fiches en relief à toucher



27 jetons ronds images/mots →

40 jetons lettres →



24 jetons syllabes →



← 24 fiches cartonnées recto verso

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 la lecture de manière plus fluide et plus logique.

Mon Atelier Lecture

Les activités imaginées autour de la lecture que vous trouverez dans ce coffret peuvent être réunies en 5 familles de fiches. Chaque famille d'activité sollicite une notion spécifique de l'apprentissage de la lecture.

1 - Du bout des doigts

Fiches de lettres en relief à toucher

Dès tout petit, c'est par la manipulation que l'enfant découvre le monde qui l'entoure et se l'approprie. En grandissant, il n'y a donc pas de raison de se priver de la manipulation pour comprendre les choses ! Ainsi, dans ce coffret, c'est en sollicitant son sens du toucher que votre enfant donne corps aux lettres et aux sons et se les approprie.

2 - Les différentes graphies

Lettres déguisées • Mots déguisés • Mots effacés • Mots jumeaux • Mots cachés

Grâce aux jeux de cette catégorie, votre enfant apprend à reconnaître les lettres ou les mots dans différentes graphies. Il s'exerce à identifier et associer la même lettre ou le même mot en majuscule puis en minuscule ou en cursive et se familiarise ainsi avec les différentes écritures.

3 - L'apprentissage des sons et des syllabes

Maisons des mots • Trains des mots • Fleurs de mots • La récolte

Tout en s'amusant, votre enfant travaille ici la notion de syllabe, la phonologie ou l'association des sons. Quand les puzzles à trous, mots à trous et autres mots-mystère se mettent au service de la pédagogie, la lecture devient un jeu d'enfant !

4 - Les codes de la lecture

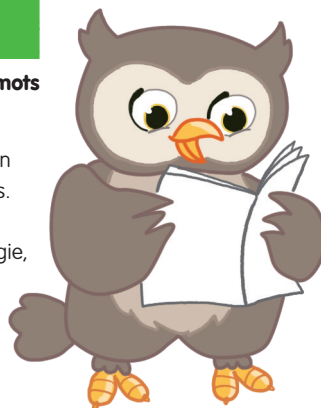
Chasse au trésor

Lire, ce n'est pas que déchiffrer des mots. Au début, c'est comprendre les symboles qui nous entourent et les codes qui régissent nos activités quotidiennes. C'est pourquoi les jeux de cette série font appel à des codes. En s'aidant des indices, votre enfant se rend compte qu'il est capable de comprendre des consignes imaginées seul !

5 - Premières lectures

Cherche et trouve • Textes à trous

Progressivement, l'enfant passe d'un monde d'images à un monde de mots écrits. Il s'aperçoit que certains symboles qu'il reconnaît dans son quotidien sont en réalité des mots (pharmacie, école, stop...) et commence ainsi à faire ses premiers pas dans la lecture. L'enfant prend ainsi conscience que la lecture fait déjà partie de sa vie de tous les jours et la transition vers un apprentissage plus scolaire se fait en toute simplicité !



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.

1-6

DISCRIMINATION
VISUELLE

Du bout des doigts

Votre enfant a l'habitude de voir les lettres écrites. Il connaît leurs formes. Mais pour autant, certaines lettres ne sont parfois pas vraiment assimilées. Aussi, c'est en sollicitant le sens du « toucher » que votre enfant va pouvoir mieux s'appropriier les lettres.

Du bout des doigts, **votre enfant suit le tracé des lettres** afin de ressentir les différences existantes entre des lettres proches.

Dans la famille des lettres « droites », le M a deux zigzags, là où le N n'en a qu'un.

Dans une autre famille, le P n'a qu'un « bidon », le B en a deux et le R a une « patte » en plus.

Enfin, s'il peut confondre le son « z » et le son « s », il s'apercevra ici que les lettres Z et S sont pourtant très différentes et que l'une est tout en rondeur alors que l'autre est tout en pointes.

Autant de découvertes sensibles qui aideront aussi bien votre enfant dans la lecture que dans le langage.

1
DISCRIMINATION
VISUELLE

Du bout des doigts

Ferme les yeux et touche les lettres en relief pour les reconnaître. Associe ensuite à chaque lettre capitale reconnue le **jeton lettre en minuscule** qui convient.



3
DISCRIMINATION
VISUELLE

Du bout des doigts
Ferme les yeux et touche les lettres en relief pour les reconnaître. Associe ensuite à chaque lettre capitale reconnue le **jeton lettre en minuscule** qui convient.



Pour aller plus loin...

Amusez-vous à créer vos propres lettres rugueuses avec votre enfant : ce sera un bon moyen pour les retenir ! Un papier, un crayon, de la colle, du sable, voilà tout ce qu'il vous faut !

7-9

DISCRIMINATION VISUELLE

Lettres déguisées / Mots déguisés

Les fiches de cette série jouent sur la notion de **discrimination visuelle**. Votre enfant doit faire appel à sa connaissance de la forme des lettres pour les reconnaître malgré leurs déguisements !

Pour faciliter le jeu, les lettres sont d'abord présentées dans l'ordre alphabétique. Ainsi, pour deviner plus facilement les lettres qu'il reconnaît, votre enfant peut se réciter l'alphabet comme une comptine. Dans un second temps, le jeu se complique et les lettres sont mélangées dans le désordre !

Mais attention aux pièges : il ne s'agit pas d'associer un objet ou un animal à une lettre mais de réfléchir réellement à la lettre qui se cache derrière son déguisement.

Quand votre enfant s'est amusé à reconnaître les **lettres déguisées**, il peut poursuivre en observant cette fois des **mots déguisés**.



7 DISCRIMINATION VISUELLE

Lettres déguisées

Associe le jeton lettre en capitale qui correspond à chacune des lettres déguisées que tu reconnais.

Astuce

Pour jouer avec ces fiches, votre enfant doit les placer 2 par 2, côte à côte. Pour vérifier qu'il les a bien placées, les images doivent former une même image : une scène de cirque et une scène de zoo.

7 DISCRIMINATION VISUELLE

Lettres déguisées

Associe le bon **jeton lettre en capitale** à chacune des lettres déguisées pour reconstituer l'alphabet dans l'ordre.

8 DISCRIMINATION VISUELLE

Lettres déguisées

Associe le bon **jeton lettre en capitale** à chacune des lettres déguisées pour reconstituer l'alphabet dans l'ordre.

10-14
PHONÉTIQUE

La maison des mots / Le train des mots

Pour savoir lire, maîtriser les lettres est la première étape. **Maîtriser les sons que font ces lettres** est l'étape suivante.

Les fiches des **Maisons des mots** abordent l'apprentissage de la **phonétique** en travaillant sur les **sons** les plus évidents, ceux **faits par les voyelles et leurs combinaisons** : a, é, i, oi... De façon ludique, votre enfant est amené à prononcer les mots qu'il voit en image sur les jetons illustrés afin de les classer par « famille ».

« Dans la famille du A, je demande le bateau ! »



Remarque

Voici les premières fiches pour lesquelles votre enfant va devoir utiliser le révélateur rouge ! Cet outil fonctionne comme une loupe qu'il suffit de passer sur les zones cryptées en rouge pour faire apparaître les réponses masquées. C'est magique ! Avec excitation, votre enfant va s'appliquer à découvrir les réponses et à les comparer avec ses choix.



Les fiches des **Trains des mots** travaillent sur le même principe en s'intéressant cette fois aussi bien aux **sons des lettres** (« ch », « z », « y »...) qu'à **leur place dans les mots** (initiales, rimes...) ou **leur nombre de syllabes**.

Une consigne est donnée par une locomotive et c'est à votre enfant de suivre le modèle pour compléter les wagons.



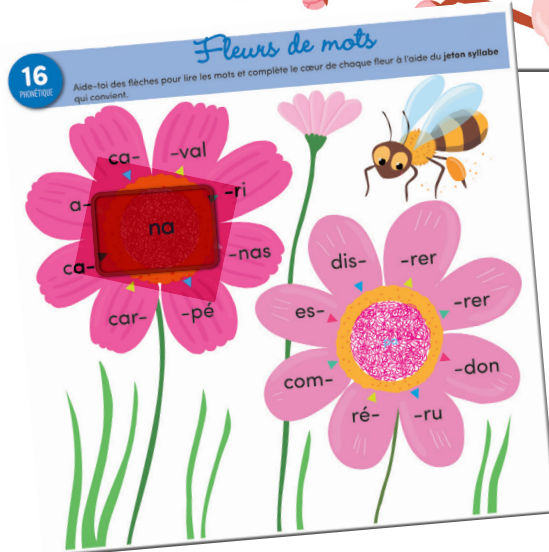
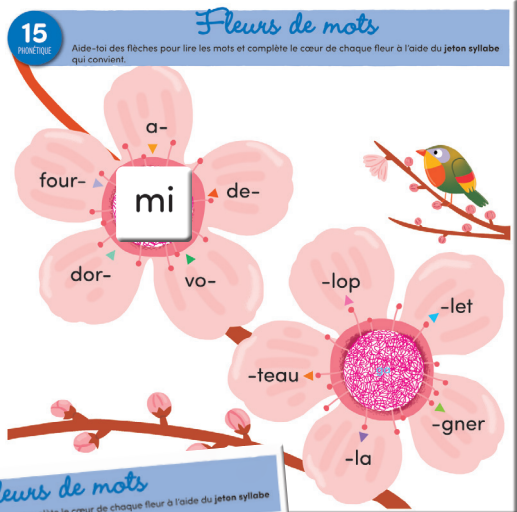
Fleurs de mots

Les fiches de cette série jouent avec la phonétique *un peu, beaucoup, passionnément* et surtout avec amusement ! Poussé par la motivation de trouver le son mystère qui complétera les mots, votre enfant est ainsi amené à se concentrer sur la notion de syllabe.

En s'aidant des flèches colorées qui lui indiquent dans quel sens lire les syllabes, votre enfant doit **chercher la syllabe manquante** au cœur de chaque fleur.

D'abord il devra trouver la syllabe initiale ou finale qui complète les mots, puis, dans un second temps du jeu, il devra passer d'un pétale à l'autre des fleurs en trouvant la syllabe centrale des mots.

Nul doute que votre enfant aimera ces fiches... à la folie !



Pour aller plus loin...

N'hésitez pas à attirer l'attention de votre enfant sur certains sons. À force de constater par exemple que le son « ou » s'écrit toujours O + U, ou que le son « on » s'écrit toujours O + N, il identifiera plus aisément ces sons dans sa lecture et cela la rendra plus fluide.

17-20
PRÉ-LECTURE

Les mots effacés / Les mots jumeaux

Avec les fiches de la série des **Mots effacés**, maintenant que votre enfant s'est familiarisé avec la reconnaissance visuelle des lettres et leur association à un son, il peut s'amuser à les retrouver ou à deviner leur présence au sein de différents mots. Ainsi, par le biais de mises en scène ludiques, votre enfant fait ses premiers pas dans la lecture pour **déchiffrer des mots** et **les compléter**.

17
PRÉ-LECTURE

Les mots effacés

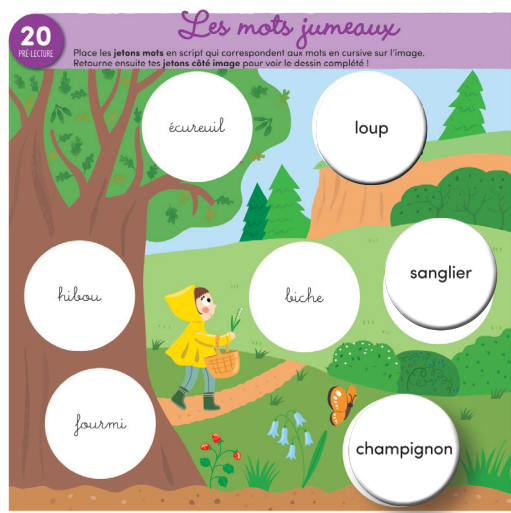
Place le **jeton lettre en minuscule** qui convient pour compléter les mots effacés.



20
PRÉ-LECTURE

Les mots jumeaux

Place les **jetons mots** en script qui correspondent aux mots en cursive sur l'image. Retourne ensuite les **jetons côté image** pour voir le dessin complété !



Les mots jumeaux

Place les **jetons mots** en cursive sur l'image. Retourne ensuite les **jetons côté image** pour voir le dessin complété !



À travers la série de fiches des **Mots jumeaux**, votre enfant doit **reconnaître le mot écrit en cursive** sur les jetons **qui correspond à celui écrit en cursive** sur sa fiche. Il doit ainsi faire appel à son sens de l'observation et apprend à lire les différentes écritures qu'il peut rencontrer.

Pour vérifier ses réponses, une solution magique : retourner les jetons côté image au verso et ainsi découvrir l'image de la fiche au fur et à mesure si toutes ses réponses sont justes !

21MÉ MORISATION
VISUELLE

Les mots cachés

Les fiches de cette série sont conçues comme de **mini plateaux de jeu**. Elles reprennent les **codes couleurs des caches et des faces du dé** fournis dans ce coffret, ce qui facilite l'activité : votre enfant n'a plus qu'à **placer les jetons de son choix sur la fiche, les recouvrir avec les caches de couleurs et lancer le dé**.

S'il tombe sur la **face jaune du dé**, il doit **se souvenir du jeton mot qui est caché sous le cache jaune** et le dit à voix haute.

Il vérifie s'il a juste en lisant le mot sur le jeton ou en s'aidant de l'image qui illustre le mot.

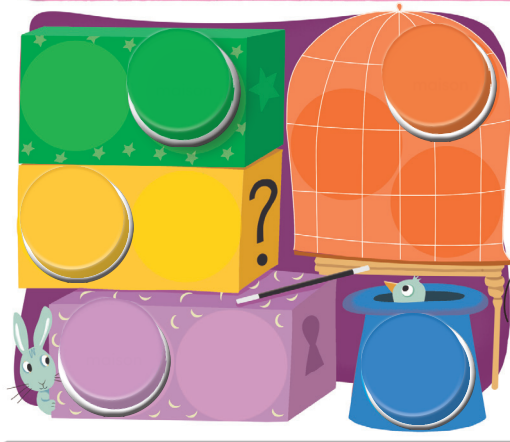
- S'il se souvient du bon mot, il gagne le jeton mot et déplace le cache jaune sur un autre jeton mot de la zone de cette même couleur.
- Sinon, il recommence et lance de nouveau le dé.

Le jeu se termine quand votre enfant a gagné tous les jetons-mots qu'il avait choisi de placer sur la fiche.

**21**MÉ MORISATION
VISUELLE

Les mots cachés

Place des **jetons mots** au choix sur les cases vides et mémorise-les. Recouvre un mot de chaque zone colorée avec un cache de même couleur. Lance le dé ! Dis quel mot se trouve sous le cache de la couleur obtenue. Si tu réussis, garde le jeton et déplace le **cache coloré** sur un autre mot.



Les fiches de cette activité proposent à votre enfant de s'entraîner à faire ses premiers pas en lecture.

Selon une difficulté croissante, votre enfant est invité à **récolter**, au travers de mises en scène ludiques, **des lettres** dans l'ordre, puis dans le désordre et enfin **des syllabes** pour composer des mots.

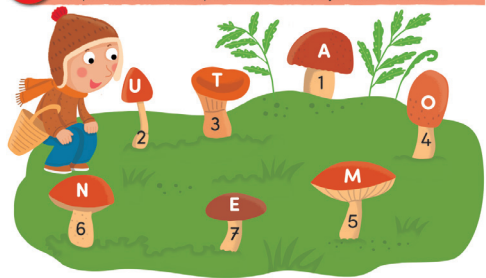
Pour pimenter l'activité, deux fiches de cette série se présentent comme de mini plateaux de jeu et font appel à l'utilisation du dé coloré pour leur réalisation.

Remarque

Pour aider votre enfant à remettre les lettres d'un mot dans l'ordre, l'une des fiches propose leur numérotation. Votre enfant est ainsi amené à travailler aussi sur les chiffres qui sont souvent les grands oubliés des coffrets de lecture. Si besoin, accompagnez votre enfant dans son exercice en l'invitant à réciter les chiffres de 1 à 10 pour bien se rappeler de leur ordre.

23
MANIPULATION
PHONÉTIQUE

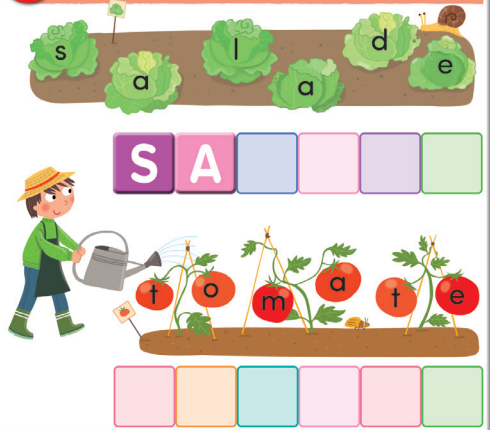
La récolte



22
MANIPULATION
PHONÉTIQUE

La récolte

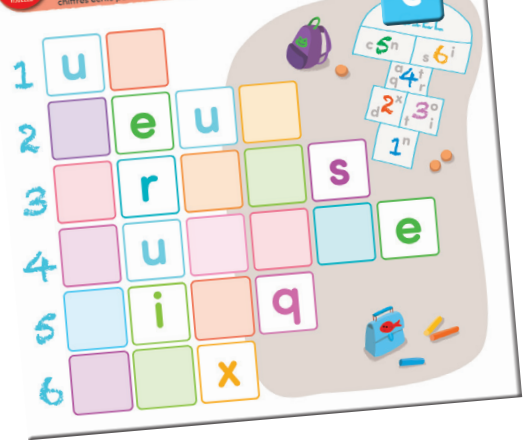
Récolte les lettres minuscules dans l'ordre et complète les cases vides du mot qu'elles forment à l'aide de tes jetons lettres en capitales.



24
MANIPULATION
PHONÉTIQUE

La récolte

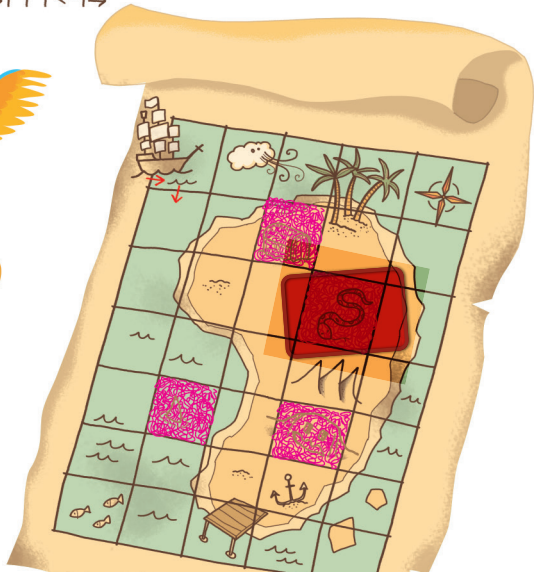
Lance le dé et récolte l'un des jetons correspondant à l'une des lettres minuscules inscrites dans la case de la grille portant la couleur obtenue. Utilise le jeton récolté pour compléter le mot dans des cases d'écriture partiellement.



Lire, ce n'est pas que déchiffrer des associations de lettres et de mots. C'est aussi et avant tout saisir des codes, des consignes et les comprendre. On peut par exemple respecter un rythme de motifs à répéter, se déplacer sur un plan à l'aide d'un parcours fléchés, suivre son chemin dans un labyrinthe en respectant la contrainte de pièges à éviter... Autant de situations mises en scène dans les fiches de cette catégorie qui jouent sur les notions de **déchiffrage** et de **compréhension**. Une fois votre enfant exercé à cette gymnastique de l'esprit, il sera prêt à devenir un champion de la lecture !

Pour aller plus loin...

Quand on sait lire... on sait tout faire !
Montrez à votre enfant qu'il est capable par exemple de vous aider à monter un meuble, à plier un origami ou à réaliser une recette en suivant avec vous les étapes illustrées et numérotées d'une notice.



26

Aide Roméo à rejoindre Juliette. Pour atteindre le balcon, il doit suivre le chemin des sons « o ».

La chasse au trésor



27-30
LECTURE

Cherche et trouve / Textes à trous

Sans doute votre enfant s'attend-il, avec peut-être un peu d'appréhension, à se retrouver nez à nez avec une pleine page de texte à lire... Quelle ne sera pas sa surprise lorsqu'il découvrira de belles scènes de **Cherche et trouve** sur ses fiches ! Sans doute se lancera-t-il avec entrain dans l'observation des illustrations... et c'est bien l'idée car cette motivation l'amènera, à l'air de rien, à **déchiffrer en lettres, en chiffres, en scripte ou en cursive** les indices des éléments à chercher dans les images !



30 *Textes à trous*
Remplace les images par les jetons mots correspondants afin de compléter le texte.

Petit Papa Noël,
Cette année, j'ai vraiment essayé d'être sage.
Alors, je voudrais bien, s'il te plaît : un 
rouge, une  de course téléguidée, un bébé
 (Papa ne veut pas, mais si c'est toi qui me
l'offres, il n'osera pas dire non). Merci.
Arthur

chat

voiture

Les dernières fiches proposent à votre enfant de s'amuser avec des **Textes à trous**. Il s'agit de **remplacer les images** parsemant le récit par les jetons mots qui leur correspondent.

4+



5+



Rédaction / Édition
Emmanuelle Rocca-Poliméni (Tréma)

Illustrations
Virginie Chiodo

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 Pfaffatt
www.ravensburger.com

Ravensburger