



Séquences d'apprentissages

Découvrez des propositions d'activités pour renforcer les notions apprises,
imprimez gratuitement des lettres de référence, des jeux en rapport
avec l'histoire et prolongez les moments d'apprentissage en vous amusant!

www.petit-detective.ch

Séquence 1

J'apprends : les voyelles
a i o é è ê e u

Propositions d'activités à enchaîner après la lecture

Placer les cartes «voyelles» de référence (disponibles sur www.petit-detective.ch) devant l'enfant. Ensemble, se remémorer les différents sons et la manière de tracer les lettres. Il est important de s'aider de l'histoire pour dessiner les lettres dans le bon sens.

1. L'adulte prononce le son, l'enfant désigne la lettre correspondante. L'adulte montre le chemin à parcourir pour tracer la lettre.
2. L'adulte trace la lettre sur le modèle, l'enfant dit le son de celle-ci et la retrace lui aussi.
3. L'adulte dicte une lettre à l'enfant, celui-ci l'écrit sur le support de son choix, sans regarder la référence (à faire de préférence dans un deuxième temps d'apprentissage).

Pour continuer à apprendre les voyelles

Cache-cache dans les prénoms

Fais écrire les prénoms de ta famille ou de ta classe. Qui a un A? Qui a un O?
Retrouve toutes les voyelles cachées dans les prénoms!

Ecris-moi où tu peux!

Dessine les lettres sur une feuille, avec de la peinture, sur le tableau noir, dans du sable, avec des graines, dans la semoule, avec des boutons, avec des craies sur le sol à l'extérieur, en pâte à modeler, avec un cure-pipe...!

Dessine-moi sur le dos!

A tour de rôle, dessine une voyelle sur le dos de ton partenaire! Qui reconnaîtra le plus de lettres?

Des jeux pour s'amuser (à télécharger sur www.petit-detective.ch)

Magasins de souvenirs

Chaque attraction de la fête foraine a sa boutique souvenirs. Range les objets dans le bon magasin en fonction du premier son que tu entends. *N'hésitez pas à allonger le premier son pour faciliter le repérage, une oooooorange va chez l'oooootarie.*

Cherche et trouve les voyelles!

Arriveras-tu à retrouver les voyelles parmi ce méli-mélo de lettres dessinées sur la carte? Trouve-les et dessine leur tracé!

Séquence 2

J'apprends : les consonnes sonores

s m l f n

Propositions d'activités à enchaîner après la lecture

L'activité de mémorisation des lettres (cf. séquence 1) doit être renouvelée avec les consonnes nouvellement apprises. Ceci permettra de renforcer leur apprentissage et d'ancrer leur connaissance de manière optimale.

Les devinettes

- Quel animal trouve-t-on dans les caisses de la souris? - Que fait le mouton lorsqu'Eliot et Lulu arrivent vers lui? - Quelle est la première attraction rencontrée? - Comment s'appellent les frères éléphants? - Quelle lettre est dessinée par le tuyau du camion de pompier? A toi/vous d'inventer les suivantes!

Qui se ressemble s'assemble (jeu de cartes)

Associe les cartes entre elles. Pour chaque attraction, retrouve son propriétaire, la lettre qui lui est associée et un objet qui lui appartient. Ils doivent tous commencer par le même son!

Pour continuer à apprendre les consonnes

Jeu de Kim

Eparpiller, faces visibles, les voyelles et consonnes vues au début de l'histoire. Les joueurs cachent leurs yeux. Le meneur de jeu retourne une carte face cachée. Les joueurs découvrent leurs yeux et essaient de deviner quelle carte est maintenant cachée.

Tout petit bac

Faire une pile avec les lettres de référence (à imprimer sur petit-detective.ch), faces visibles. Connais-tu un prénom qui commence par la lettre que tu vois sur le tas? Si oui, le joueur gagne la carte. Si personne ne trouve, la carte est sortie du jeu. Plusieurs parties sont possibles en changeant le thème (animaux, objets, quelque chose qui se mange, etc).

Des jeux pour s'amuser (à télécharger sur www.petit-detective.ch)

Jeu de l'oie

Qui sera le premier à arriver jusqu'à la fête foraine? Lance le dé et avance ton pion! Mais attention aux passages secrets qui pourront te faire avancer ou reculer en fonction des sons que tu entends.

Cartes-pincettes

Retrouve le son entendu au début du mot et accroche ta pincette sur la bonne réponse.

Séquence 3

J'apprends : les consonnes v et r
la fusion syllabique

Propositions d'activités à enchaîner après la lecture

Jeu des voitures auto-tamponneuses

Imprime les voitures sur www.petit-detective.ch et joue à faire des collisions.

Quels bruits vont faire les 2 voitures qui se rencontrent? Quelles syllabes vont-elles former? Commence avec la voiture de Lulu et Eliot et fonce sur les voitures vertes!

Si tu as bien compris, tu peux prendre les autres auto-tamponneuses (violette) et essayer de nouvelles expériences.

Pour continuer à entraîner la fusion syllabique

Jeu du robot

Comme Eliot et Lulu, essaie de comprendre le langage «Robot»! Ecoute attentivement les mots épelés par un adulte et trouve ce qu'il a voulu dire (attention à hacher le mot en sons (ex : b-a-t-o) et à ne surtout pas prononcer le nom des lettres!).

Pour débiter cette activité et la simplifier au maximum, il est préférable de commencer avec les prénoms de personnes connues par l'enfant.

Jouons avec l'ordre des lettres!

Prends une consonne et une voyelle. Place-les l'une à côté de l'autre et lis la syllabe ainsi formée. Que se passe-t-il si tu changes l'ordre des lettres ou que tu les croises? Lis la syllabe à nouveau. Est-ce pareil? Essaie cette expérience avec différentes lettres!

Pour prolonger ce jeu, tu peux aussi découper les lettres de ton prénom et les placer dans un ordre «bizarre». Quel est ton nouveau prénom?

Des jeux pour s'amuser (à télécharger sur www.petit-detective.ch)

Le robot à syllabes

Bricole et réalise ton robot à syllabes!

1. Construis une syllabe en tournant les roues et essaie de la lire. Est-ce que cela veut dire quelque chose (qui existe en vrai ;-), oui ou non?
2. Un joueur dit une syllabe, le deuxième essaie de la construire en tournant les roues.
3. Fais des devinettes aux gens que tu connais!

Bataille de syllabes

Dans un premier temps, lis les syllabes contenues dans le tas, sans stress. Fais ensuite une pile (faces cachées) et retourne la première carte.

1. Qui sera le premier à lire la syllabe ainsi dévoilée? Le plus rapide remporte la carte.
2. Qui sera le premier à trouver un mot qui commence par la syllabe lue?

Séquence 4

J'apprends : les consonnes

j p t c

Propositions d'activités à enchaîner après la lecture

L'activité de mémorisation des lettres (cf. séquence 1) doit être renouvelée avec les consonnes nouvellement apprises. Ceci permettra de renforcer leur apprentissage et d'ancrer leur connaissance de manière optimale.

J'écris tout seul!

Prépare une surprise à un de tes proches. Montre-lui que tu sais écrire le mot «ami» tout seul!

1. Ecoute les différents sons qui composent le mot «ami».
2. Rappelle-toi, par oral, comment se tracent ces 3 lettres a-m-i. Avec l'aide d'un adulte, écris un modèle.
3. Exerce-toi avec ton doigt (dans l'air ou sur le modèle) à refaire le chemin d'écriture en t'aidant des sons prononcés. Mets le mot dans ta tête.
4. Cache le modèle et essaie d'écrire le mot tout seul (entraînement).
5. Si tu as réussi, essaie de faire lire ton mot à quelqu'un!
L'idéal étant de reproduire l'exercice à un moment ultérieur, en faisant écrire, puis lire le mot à une personne n'ayant pas participé à l'exercice.

Pour continuer à mémoriser les lettres et lire ses premiers mots

Jeu du pendu

Le célèbre jeu de lettres où il faut éviter de finir pendu! Le meneur de jeu pense à un mot facile à lire (moto, salami, domino, mardi, culotte, parc, etc) et dessine un nombre de traits correspondant au mot-mystère. Les joueurs l'interrogent en lui demandant des lettres. Qui arrivera à trouver le mot-mystère avant que le dessin du pendu ne soit terminé?

Loto de lettres

Comme le loto traditionnel... mais avec des lettres! Le meneur de jeu tire au sort une lettre et l'annonce aux joueurs (planches à imprimer à l'avance). Les joueurs tentent de remplir leurs cartons au plus vite.

Des jeux pour s'amuser (à télécharger sur www.petit-detective.ch)

Memory de la fête foraine

Utilise ta mémoire et associe lettres et attractions de la fête foraine. Chaque paire retrouvée permet de rejouer. Qui aura le plus de cartes?

Jeu des doubles

Observe et retrouve les lettres identiques sur la pioche et dans ton tas. Sois le premier à vider tes cartes!



Tu veux réécouter l'histoire,
il suffit de scanner le QRcode !

