

# Comme une lettre à la poste !

*Mission maternelle de Loire Atlantique*



La connaissance du nom des lettres progresse mais il reste encore un peu plus de 16% des élèves en fragilité à l'entrée au CP sur cette compétence essentielle en 2025. Le pôle maternelle de Loire Atlantique vous propose une action à destination des élèves de PS pour développer ce travail dès la première année de l'école maternelle pour se préparer à des défis qui pourront se prolonger en MS et GS. Plus les élèves seront confrontés tôt au nom des lettres et à leur reconnaissance, plus ils les mémoriseront. Ces séances ont été testées en classe.

Parce que l'entraînement à la graphie contribue efficacement à la reconnaissance, ces activités doivent pour autant s'inscrire dans un environnement pensé pour diversifier les expériences avec l'écrit et très vite être dépassées pour laisser du temps à l'apprentissage de l'écriture (au-delà des gammes gestuelles que représentent la reproduction de lettres isolées) et à la production d'écrits. Cf. *Rapport de l'IGESR - L'enseignement de la production d'écrits à l'école primaire : état des lieux et besoins L'enseignement de la production d'écrits en moyenne section à l'école maternelle (cycle 1) N° 22-23 277A – juillet 2023*

Les activités préparatoires aux défis proposées en PS sont aisément transférables en MS et GS et pourront donner lieu à d'autres défis.

## SOMMAIRE

- 1. Propositions d'activités pour apprendre à reconnaître et à nommer certaines lettres de son prénom**
- 2. Défis de la PS à la GS**
- 3. Annexes**

Nota bene : le terme « enseignant » désigne le professionnel de façon générique.

## 1. Propositions d'activités pour apprendre à reconnaître et à nommer certaines lettres de son prénom

	<b>Avant 4 ans</b>
Nouveaux programmes	<b>Développement et la structuration du langage oral et écrit - Passer de l'oral à l'écrit : se préparer à apprendre à lire</b> → Reconnaître et nommer certaines lettres de son prénom écrites en capitales. <b>Il s'agit ici de l'objectif « avant 4 ans ». Certains élèves pourraient déjà connaître les lettres de leur prénom. L'activité peut être élargie à d'autres lettres dans ce cas.</b>
<b>Points de vigilance :</b> Si les élèves ont déjà pratiqué des activités ritualisées sur le prénom, l'enseignant devra être attentif à expliciter les objectifs de la séance à venir, à savoir la répétition d'une ou plusieurs lettres du prénom sans l'ordre habituel du prénom Les activités ritualisées ne sont pas un pré-requis à la séquence ci-dessous. Il s'agit de ne pas focaliser l'élève sur l'initiale ou l'ordre fixe des lettres dans son prénom, dans un premier temps.	

### Présentation de la progressivité de la séquence

Etape 1 (**cette étape peut constituer plusieurs séances**) : Reconnaître des lettres de son prénom écrites en capitale. Les identifier parmi d'autres. Associer le nom entendu de la lettre, oralisée par l'enseignant.

Etape 2 : Reconnaître les lettres de son prénom et les désigner sans prendre appui sur un modèle.

Etape 3 : Reconnaître et nommer certaines lettres de son prénom.

### Proposition de progression pour la séance 1 de l'étape 1 : travailler une seule lettre à la fois

**A chaque étape, l'enseignant est attentif à son rôle modélisant en nommant le plus possible le nom des lettres. Il encourage les élèves à les nommer dès qu'il les en sent capables.**

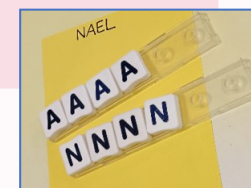
Évaluation diagnostique de la connaissance des lettres de son prénom

Mise en activité avec une lettre reconnue et/ou nommée

Mise en activité avec une lettre non reconnue par l'élève

#### Matériel :

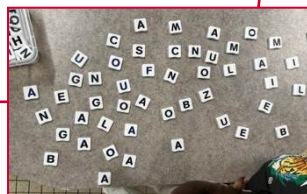
- Lettres mobiles en capitales en quantité suffisante
- Supports pour les lettres (Ex : une réglette)
- Feuilles A4 avec les prénoms en haut en lettres capitales ou étiquettes prénom



## Étape 1 : Reconnaître des lettres de son prénom écrit en capitale. Les identifier parmi d'autres. Associer le nom entendu de la lettre, oralisé par l'enseignant

### Points de vigilance :

- Certains élèves auront des difficultés à inhiber le réflexe de choisir la lettre suivante ou de commencer par l'initiale lorsque le prénom a déjà été travaillé.
- Les élèves qui le souhaitent peuvent aller chercher leur étiquette
- La quantité de lettres disponible et leur orientation peuvent être un obstacle.
- Démarrer cette phase avec un élève qui connaît très bien une de ses lettres (l'identifier et la nommer)
- Si possible, composer des groupes avec des prénoms assez différents (pour la disponibilité des lettres dans la réserve).



### Phase 1 : mise en activité guidée (environ 5 min)

Objectif : comprendre la tâche demandée et inhiber le réflexe de reconstitution du prénom

1 - Farah reconnaît le A et/ou sait le nommer.

F	A	R	A	H
---	---	---	---	---

2- L'enseignant lui propose ce début de suite et lui indique que pour la terminer, elle doit aller chercher trois A.

A	A	...	...	...
---	---	-----	-----	-----

La réserve de lettres est plus ou moins éloignée mais pas à portée de vue de l'élève et plus ou moins fournie (quantité et variété des lettres) en fonction des réussites des élèves.

3 – Au retour de l'élève, l'enseignant fait verbaliser l'élève sur les critères qui permettent de valider son choix.

L'enseignant note les critères que l'enfant a verbalisés pour reconnaître la lettre. Il pourra ainsi s'appuyer sur ces critères « personnalisés » pour faire valider par l'enfant son choix de lettre, voire compléter/invalider ces critères : ex E/F. Si l'élève ne verbalise pas, l'enseignant prend en charge l'énonciation des critères.

### Accessibilité et remédiation – gestes professionnels à mobiliser - variables didactiques

- Veiller à expliciter l'activité aux élèves : il ne s'agit pas d'écrire le prénom. Annoncer l'objectif d'apprentissage : Connaître le nom de certaines lettres.
- Un affichage présentant les lettres de l'alphabet près de la réserve peut permettre de valider les hypothèses de choix de lettre.
- Les bacs de lettres peuvent présenter des lettres orientées vers l'élève, d'autres bacs des lettres non-orientées.
- Présenter la procédure pour soutenir la mémoire de travail : « On regarde bien la lettre et les éléments pour la reconnaître ; on met son image dans notre mémoire ; on répète dans sa tête comment on la reconnaît ; on peut aussi répéter son nom dans sa tête. »
- Pour certains enfants, il faudra réduire le nombre de recherches de chaque lettre.

### Points de vigilance :

- La phase de verbalisation par l'élève est essentielle pour la mise en mémoire.
- Certains enfants auront des difficultés à percevoir les éléments constitutifs de la lettre.
- Certains élèves peuvent avoir des difficultés à mémoriser les informations verbalisées. Cf pistes ci-dessous
- Pour certains enfants, limiter cette phase et la suivante à 2 ou 3 lettres pour maintenir l'attention.

## Phase 2 : recherche (5 à 10 min)

Objectif : Mémoriser les critères de reconnaissance de la lettre et son nom

1 - Farah ne reconnaît pas le F.



2- L'enseignant lui propose ce début de suite et lui indique que pour la terminer, elle doit aller chercher trois F. La réserve de lettres est plus ou moins éloignée mais pas à portée de vue de l'élève. L'enseignant fait verbaliser à l'élève les critères qui l'aident à reconnaître la lettre. Il/elle les note. Il pourra ainsi s'appuyer sur ces critères « personnalisés » pour faire valider par l'enfant son choix de lettre, voire compléter/invalider ces critères : ex E/F

3- L'élève va chercher les lettres et les positionne. L'enseignant lui demande s'il valide ses choix :

→ si l'élève a rapporté 3 lettres identiques au modèle et valide sa réussite : l'enseignant lui demande d'appuyer son constat sur les critères qu'il a verbalisés.

→ si l'élève a rapporté 3 lettres qui ne sont pas identiques au modèle mais qu'il ne valide pas ses choix : l'enseignant lui demande d'appuyer son constat sur les critères qu'il a verbalisés.

→ si l'élève a rapporté 3 lettres qui ne sont pas identiques au modèle et qu'il valide cependant ses choix : l'enseignant lui rappelle ses critères énoncés et l'accompagne par la verbalisation en s'appuyant sur la lettre modèle. Une nouvelle tentative peut être proposée à l'élève.

4- L'enseignant rappelle systématiquement le nom de la lettre et incite l'élève à répéter.

### Accessibilité et remédiation – gestes professionnels à mobiliser - variables didactiques

- Un affichage présentant les lettres de l'alphabet près de la réserve peut permettre de valider les hypothèses de choix de lettre.
- Les bacs de lettres peuvent présenter des lettres orientées vers l'élève, d'autres bacs des lettres non-orientées.
- L'utilisation de pinces enregistreuses ou de micro Easy-speak peut soulager la mémoire de travail.
- L'enseignant sera attentif à accompagner la verbalisation des critères de reconnaissance de la lettre et les rappellera régulièrement.

### Points de vigilance :

- L'alternance des lettres peut demander d'inhiber le réflexe de répétition de la lettre comme dans les phases 1 et 2
- Dans la situation de combinaison de lettres, l'élève peut avoir oublié la dernière lettre posée sur sa bande.

### Phase 3 : Entraînement et différenciation (environ 5 à 10 min)

Objectif : Automatiser la reconnaissance des lettres et de leur nom.

Selon les besoins de l'élève :

H	H	...	...	...
---	---	-----	-----	-----

- L'activité est renouvelée avec d'autres lettres non reconnues du prénom.
- L'activité est proposée en combinant une des lettres connues avec une lettre qui vient d'être travaillée ou bien deux lettres proches visuellement.
- Dans cette phase, l'élève ne peut rapporter qu'une lettre à la fois.
- L'enseignant répète systématiquement le nom de la lettre et rappelle les stratégies de mémorisation.

A	F	A	F	...	...	...	...
---	---	---	---	-----	-----	-----	-----

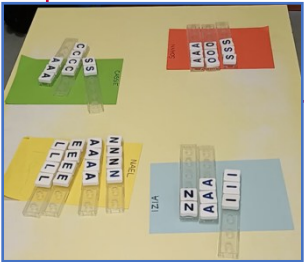
O	C	O	C	...	...	...	...
---	---	---	---	-----	-----	-----	-----

### Accessibilité et remédiation – gestes professionnels à mobiliser - variables didactiques

- L'enseignant verbalise systématiquement le nom de la ou des lettres.
- Il soutient la mémoire de travail de l'élève en rappelant les critères de reconnaissance.
- Il soutient la mémoire de travail de l'élève en « chantant » l'alternance des lettres.
- Il soutient la mémoire de travail en rappelant le nom et la forme de la dernière lettre posée.
- + les points précédents des autres phases.

### Points de vigilance :

- Cette phase doit être courte.
- L'utilisation d'une feuille ou photo trace mémoire peut être utile à cette étape (voir photo d'illustration).



## Phase 4 : Institutionnalisation (environ 5 min)

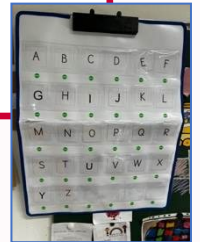
Objectif : comprendre comment mémoriser et reconnaître une lettre

Selon les élèves :

- Reprendre les traces des travaux et demander comment on réussit à reconnaître la lettre.

Si les enfants ne parlent pas, énoncer les critères de mémorisation. Par exemple : « On regarde bien pour s'en souvenir. On redit comment la lettre est faite (les éléments constitutifs) plusieurs fois dans sa tête. On peut venir voir plusieurs fois la lettre. »

- Présenter le mur sonore comme soutien à la mémorisation : « Quand on ne se souvient plus du nom de la lettre, on peut utiliser le mur sonore (ou tableau bavard). »



### Etape 2 : Reconnaître les lettres de son prénom et les désigner sans prendre appui sur un modèle.

En s'appuyant sur les activités précédemment proposées, l'enseignant demande à l'élève d'aller chercher la ou les lettres d'après le nom de la lettre, sans support visuel. Les lettres sont données dans le désordre.

Étayage possible : le mur sonore.

### Etape 3 : Reconnaître et nommer certaines lettres de son prénom

L'élève passe commande de lettres à l'adulte pour constituer la suite commencée (obligation de nommer la lettre sans reconnaissance visuelle).

Étayage possible : le mur sonore

### Prolongement :

Pour soutenir la mémorisation, l'enseignant veillera à remobiliser la reconnaissance et le nom des lettres dans le quotidien de la classe. Ex : Dans la découverte d'un mot nouveau, dans les situations de dictée à l'adulte, etc.

## 2. Défis de la PS à la GS

### Défis plus spécifiquement à destination des PS

#### La course aux lettres

**Matériel :** Lettres en capitales, cartonnées ou mobiles. La réserve de lettres doit être disposée sur une table ou au sol de manière à ce que les lettres soient visibles, voire orientées dans le bon sens dans un premier temps.

**But du jeu :** Pour gagner, il faut rassembler le plus grand nombre d'exemplaires de la lettre désignée oralement par l'enseignant dans un temps limité.

Chaque enfant n'a pas la même lettre à chercher que ses adversaires.

#### Règle du jeu :

1 - Chaque joueur va à la réserve de lettres chercher le plus grand nombre d'exemplaires possible en un temps limité (2 à 3 minutes). L'enseignant indique oralement à chaque enfant sa lettre avant de lancer le signal de départ

2 - Au signal sonore de fin, le nombre de lettres trouvées est comptabilisé.

#### Retrouve moi vite !

**Matériel :** Des suites de lettres en capitales orientées dans le même sens disposées sur une table en quantité suffisante - un paquet de carte lettres

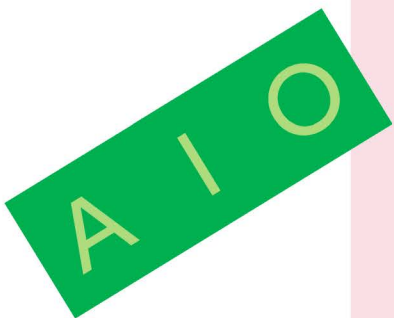
**But du jeu :** Pour gagner un jeton, il faut être le premier à retrouver une suite contenant la lettre désignée par un camarade. La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs obtient 5 jetons.

Veiller à constituer des groupes de joueurs ayant des lettres plus ou moins identiques dans leur prénom. Dans un premier temps, jouer avec les lettres des prénoms des enfants. Dans un deuxième temps, jouer avec les autres lettres connues des enfants.

#### Règle du jeu :

1 - Un joueur tire une carte lettre et la nomme au reste des joueurs. Les autres joueurs cherchent une suite contenant la lettre désignée.

2 - Si la désignation est juste, le joueur gagne un jeton. Un autre joueur tire une nouvelle carte, et ainsi de suite. Au bout de 5 jetons gagnés par un des joueurs, la partie s'arrête.



## Défis de la PS à la GS

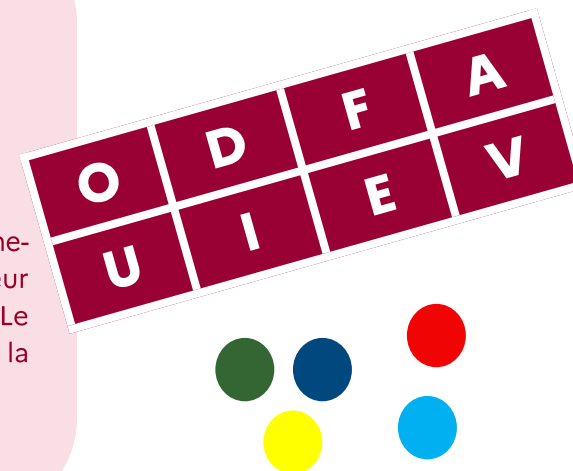
### Loto des lettres

**Matériel :** Alphabet en lettres scriptes - alphabet en lettres cursives – alphabet en lettres d'imprimerie.

**But du jeu :** Remplir sa plaque en premier.

Pour les PS, jouez au loto en utilisant uniquement les lettres connues par les enfants. Les lettres non connues par l'enfant sont recouvertes d'un jeton.

**Règles du jeu :** Distribuez les planches aux joueurs. Etalez les cartes lettres faces cachées sur la table. Le meneur de jeu (vous, dans un premier temps) retourne une carte et nomme la lettre inscrite. Chaque joueur ayant la lettre sur sa plaque pose un jeton dessus en la nommant. On retourne une deuxième carte-lettre... Le jeu se termine quand les plaques ont été remplies. Pour les parties suivantes, nommez la carte tirée sans la montrer.



### Guilitoc des lettres ( à partir de la MS)

**Matériel :** plateaux de jeu constitués de paires de lettres mélangées. Elles peuvent être identiques ou sous la forme « positif/négatif ».

**Règle du jeu :** à partir de deux personnes.

L'un des joueurs montre une case en disant « Guili Guili », l'autre doit retrouver la lettre identique ou son négatif et la pointer en la nommant. On change de rôle à chaque tour.

Dans un premier temps jouez d'abord avec les lettres A, E, I, O, U, Y, F, V, D, S, Z, B en capitales puis en script, en cursive et enfin avec des paires de lettres de trois puis deux écritures différentes.

## Mistigri des lettres (à partir de la MS)

**Matériel** : trois alphabets (imprimerie, script, cursive) à reproduire 2 fois sur du papier légèrement cartonné pour jouer dans les trois écritures. Choisissez 52 cartes dans une des écritures ou en mélangeant les écritures (26 étiquettes reproduites sur du papier cartonné en double).

**But du jeu** : pour gagner, il faut se débarrasser de toutes ses cartes. Le dernier à détenir le Mistigri a perdu.

**Règle du jeu** : une carte est ôtée du paquet et montrée aux joueurs. Si c'est le A, la carte du second A sera le Mistigri (elle ne peut plus être appariée). Laissez-le de côté bien en vue afin que les élèves n'oublient pas la lettre Mistigri.

Toutes les cartes sont distribuées. Les joueurs ne doivent pas montrer leurs cartes.

1 - Chaque joueur pose les paires de cartes identiques qu'il possède sur la table en nommant la lettre.

2 - Le joueur ayant distribué commence la partie en piochant une carte chez son voisin de gauche, sans la montrer aux autres joueurs. Si la nouvelle carte lui permet de former une paire, alors il la pose sur la table en nommant la lettre. C'est ensuite au tour du voisin de piocher une carte dans le jeu de la personne à sa gauche. La partie se déroule ainsi jusqu'à ce que toutes les paires aient été formées et qu'il ne reste plus qu'une carte, le Mistigri !

**Variante** : La carte ôtée du paquet n'est pas retournée. Tout le monde ignore jusqu'à la fin quel est le Mistigri. Dans un premier temps, jouez seulement avec les lettres A, E, I, O, U, Y, F, V, D, S, Z, B, C, H, J, T.



## Mémory des lettres

**Matériel** : Vous utiliserez le même matériel que pour le jeu du Mistigri

**But du jeu** : Gagner le plus de paires possibles. Choisissez deux types d'écriture par partie : imprimerie/cursive ou scripte/cursive ou imprimerie/scripte. Les lettres doivent être connues dans les trois écritures en fin de maternelle.

**Règle du jeu** : Retourner toutes les lettres étudiées à l'envers sur la table. Le premier joueur retourne deux cartes à l'endroit. Les joueurs doivent bien les regarder et mémoriser leur place sur la table. Si les deux lettres sont identiques, le joueur les garde. Si elles sont différentes, il les replace au même endroit à l'envers. C'est au deuxième joueur de jouer...

Le jeu se termine quand toutes les paires ont été retrouvées.

Dans un premier temps, jouez seulement avec les lettres A, E, I, O, U, Y, F, V, D, S, Z, B, C, H, J, T, R, L, K. C'est un jeu de mémoire qui peut être difficile. Choisissez seulement 6 lettres puis augmentez le nombre de lettres en jeu petit à petit.

## Annexe - Le Loto des lettres / Mistigri / Mémory

Z	G
T	F
A	M
Q	K

Y	E
B	C
S	H
R	L

## Annexe - Le Loto des lettres / Mistigri / Mémory

<b>Z</b>	<b>G</b>
<b>T</b>	<b>F</b>
<b>A</b>	<b>M</b>
<b>Q</b>	<b>K</b>

<b>Y</b>	<b>E</b>
<b>B</b>	<b>C</b>
<b>S</b>	<b>H</b>
<b>R</b>	<b>L</b>

<b>M</b>	<b>I</b>	<b>D</b>	<b>T</b>
<b>P</b>	<b>H</b>	<b>B</b>	<b>V</b>

<b>O</b>	<b>C</b>	<b>A</b>	<b>U</b>
<b>N</b>	<b>G</b>	<b>J</b>	<b>S</b>

<b>M</b>	<b>I</b>	<b>D</b>	<b>T</b>
<b>P</b>	<b>H</b>	<b>B</b>	<b>V</b>

<b>O</b>	<b>C</b>	<b>A</b>	<b>U</b>
<b>N</b>	<b>G</b>	<b>J</b>	<b>S</b>

X	P
C	R
K	I
E	U

X	D
F	Q
O	L
V	J

X	P
C	R
K	I
E	U

X	D
F	Q
O	L
V	J


**Planches vierges pour adapter**

## Annexe - Le Loto des lettres

<b>n</b>	<b>g</b>
<b>t</b>	<b>f</b>
<b>a</b>	<b>m</b>
<b>q</b>	<b>k</b>

<b>y</b>	<b>e</b>
<b>b</b>	<b>c</b>
<b>s</b>	<b>h</b>
<b>r</b>	<b>l</b>

## Annexe - Le Loto des lettres

<b>n</b>	<b>o</b>
<b>t</b>	<b>f</b>
<b>a</b>	<b>m</b>
<b>q</b>	<b>k</b>

<b>y</b>	<b>e</b>
<b>b</b>	<b>c</b>
<b>s</b>	<b>h</b>
<b>r</b>	<b>l</b>

t	v
d	b
i	h
m	p

u	s
a	j
c	g
o	n

t	v
d	b
i	h
m	p

u	s
a	j
c	g
o	n

x	p
c	r
k	i
e	u

x	d
f	q
o	l
v	j

x	p
c	r
k	i
e	u

x	d
f	q
o	l
v	j

## Annexe - Le Loto des lettres

z	q
t	f
a	m
q	l

y	e
b	c
s	h
n	l

## Annexe - Le Loto des lettres

z	q
t	f
a	m
q	k

y	e
b	c
s	h
n	l

t	v
d	b
i	h
m	r

u	s
a	j
c	g
o	n

m	i	d	t
r	h	b	u

o	c	a	u
n	g	j	s

x	r
c	n
k	i
e	u

x	d
f	q
a	l
u	j

e	re	c	x
u	i	n	r

u	a	f	x
j	l	q	d

<b>A</b>	<b>G</b>	<b>M</b>	<b>S</b>	<b>Y</b>
<b>B</b>	<b>H</b>	<b>N</b>	<b>T</b>	<b>Z</b>
<b>C</b>	<b>I</b>	<b>O</b>	<b>U</b>	
<b>D</b>	<b>J</b>	<b>P</b>	<b>V</b>	
<b>E</b>	<b>K</b>	<b>Q</b>	<b>W</b>	
<b>F</b>	<b>L</b>	<b>R</b>	<b>X</b>	

a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l
m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x
y	z				

a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l
m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x
y	z				



## Annexe - Le Guilitoc

a	z	d	s	n	t
l	m	w	l	a	o
r	k	c	q	j	f
p	h	u	x	n	f
k	l	b	j	s	v
d	g	e	i	x	q
t	c	u	y	p	r
g	v	m	e	b	w
z	h	y	o		

a	z	d	o	n	t
l	m	w	l	a	o
r	h	c	q	j	f
p	h	u	x	n	f
h	l	b	j	o	v
d	g	e	i	x	q
t	c	u	y	p	r
g	v	m	e	b	w
z	h	y	o		

a	<b>Z</b>	d	o	n	t
l	m	<b>W</b>	l	a	o
r	k	c	q	j	f
p	h	u	x	n	f
h	l	b	j	o	v
<b>d</b>	g	e	i	x	<b>Q</b>
<b>T</b>	c	u	y	p	r
g	v	m	<b>E</b>	b	w
z	h	<b>Y</b>	<b>o</b>		

a	z	d	o	n	t
l	m	w	l	a	o
r	k	c	q	j	f
p	h	u	x	n	f
h	l	b	j	o	v
d	g	e	i	x	q
t	c	u	y	p	r
g	v	m	e	b	w
z	h	y	<b>o</b>		