

JEU 5 Le jeu des initiales

L'enfant choisit une carte et la pose devant lui.
Prononcez le son de la lettre. Par exemple « **A**aaa... comme abeille »
Demandez-lui de trouver d'autres mots qui commencent par **A** :
ananas, abricot, avion...
Pour ce jeu, mettez de côté les lettres muettes et moins courantes
(comme le H, le W, le X...)

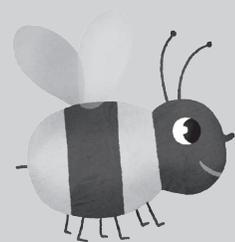
JEU 6 Le jeu des devinettes

Posez les cartes devant l'enfant et demandez-lui d'observer,
puis de trier les animaux suivant la consigne :
« Trouve un animal qui a un bec..., 4 pattes. »
« Trouve un animal qui a des rayures..., des taches. »
« Trouve un animal qui est rose..., vert..., gris..., noir et blanc. »
« Trouve un animal qui a une..., deux cornes..., des défenses. »
« Trouve une toute petite bête..., une très grosse bête. »
« Trouve l'animal qui rampe. »

Demandez à l'enfant de mettre ensemble :

- les animaux qui volent
- les animaux qui marchent à 4 pattes
- les animaux qui nagent.

Vous pouvez aussi proposer à l'enfant de mimer l'animal
et d'imiter son cri.



GRANDIR avec NATHAN.com

Conseils, activités, jeux et coloriages pour vos enfants



- ▶ Vers l'écriture en petite section
- ▶ Le langage en petite section
- ▶ Apprendre par le jeu
- ▶ Fabriquer son tableau noir

♥ www.grandiravec Nathan.com

Nathan

© 2018 Diset, S.A.
Conception et réalisation Nathan
Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.fr

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

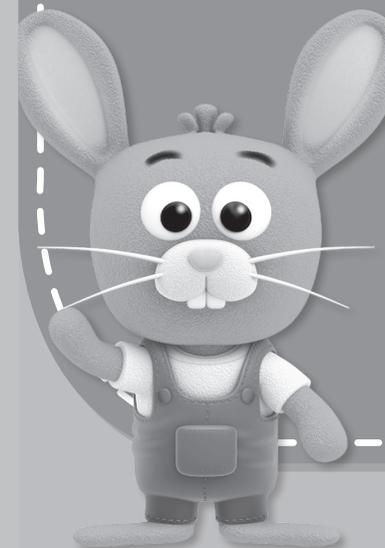
www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

Illustrations du jeu : Mélusine Alliro
Illustration du lapin : Matthieu Roussel - Photo d'enfant © Laurence Mouton - réf 31114

la petite école

ABC à toucher

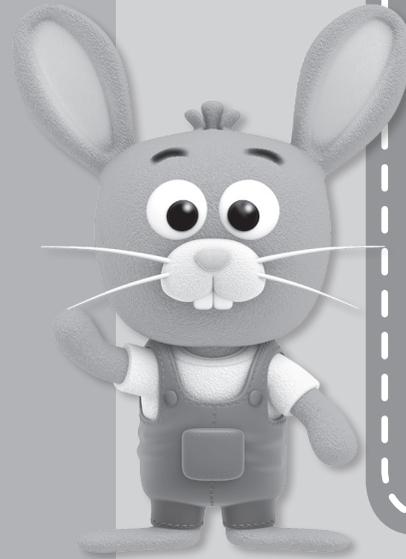
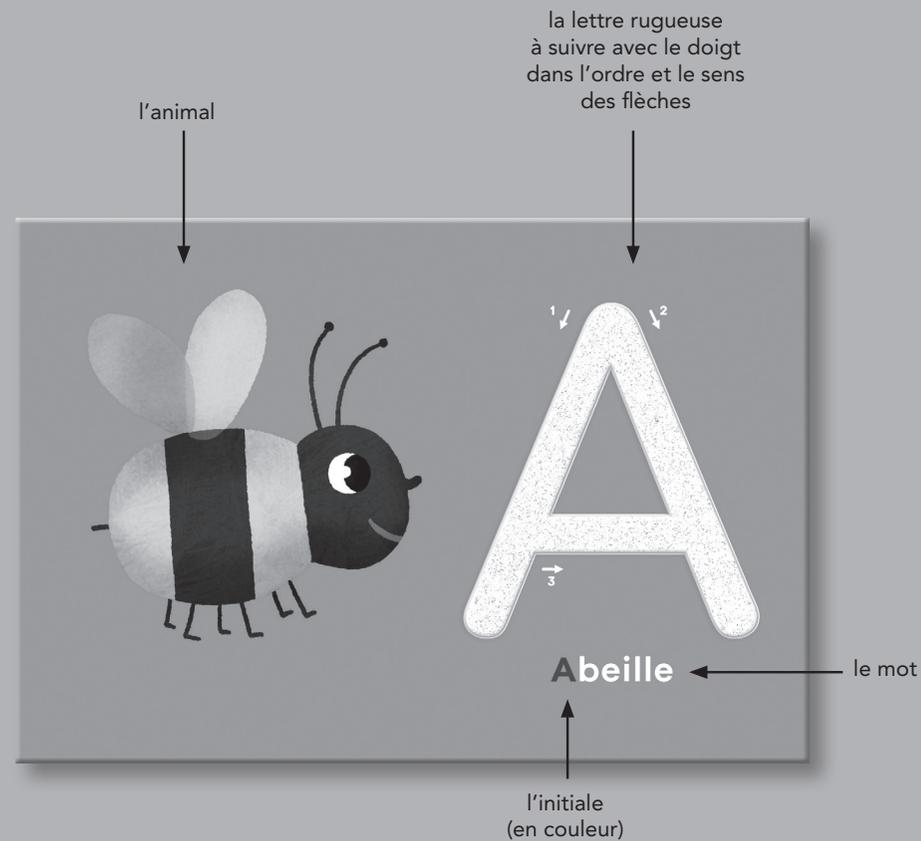


2-4
ans

Nathan

ABC à toucher

Contenu : 26 grandes cartes (16 x 11 cm) avec des lettres en matière rugueuse.



Lettre aux parents

La petite école propose à l'enfant à partir de 2 ans un jeu pour découvrir les lettres.

Des objectifs très clairs :

- 1 découvrir l'animal et le nommer
- 2 découvrir la lettre majuscule
- 3 prendre conscience du son de la lettre
- 4 tracer la lettre avec le doigt

Avec les lettres rugueuses, l'enfant se prépare tout en douceur à la lecture et à l'écriture.

JEU 1 À la découverte des animaux

Dans un premier temps, présentez une ou plusieurs cartes à l'enfant et faites-lui bien observer l'animal. Chaque animal est lié à une lettre de l'alphabet.

L'enfant va en reconnaître certains, en découvrir d'autres et petit à petit, se familiariser avec eux :

le blaireau, le flamant rose, le gorille, l'iguane, le narval, l'okapi, le quetzal, l'urubu, le wombat, le xérus, le yack...



JEU 2 Nommer les animaux

Parmi les cartes, sélectionnez les animaux que l'enfant connaît et posez-les devant lui.

Demandez à l'enfant de les nommer :

« L'abeille, la coccinelle, l'éléphant... »

Puis proposez-lui de choisir une carte avec un animal qu'il ne connaît pas encore. Nommez l'animal : « Tu as choisi le panda ».

Jouez à le décrire :

« Le panda est noir et blanc, il ressemble à un gros ours... »

À son rythme, l'enfant apprend à reconnaître un à un les animaux de l'abécédaire.

Parmi les animaux connus de l'enfant, vous pouvez aussi jouer à mettre ensemble :

- les animaux de la campagne (l'abeille, la coccinelle, le hibou, la taupe, la vache...)
- les animaux des pays chauds (le dromadaire, l'éléphant, le jaguar, le lion, l'okapi...)
- les animaux des pays froids (le manchot, le yack...)

JEU 3 Écouter les sons de la lettre et de l'animal

Posez les cartes devant l'enfant. Proposez-lui de choisir une carte et de nommer l'animal s'il le connaît :

« Le panda ». Prononcez le son de la lettre :

« C'est le Pppp... de panda. »

Quand il a écouté tous les sons, dites : « Trouve le Aaaaa... »

ou bien : « Trouve le Aaaa... de l'abeille. »

JEU 4 Tracer la lettre avec le doigt

L'enfant choisit une carte et la pose bien devant lui.

Dites-lui le nom de la lettre et guidez son doigt sur le tracé rugueux, en suivant l'ordre et le sens des flèches.

Par cette approche sensorielle, l'enfant se familiarise petit à petit avec les 26 lettres majuscules et fait correspondre un son à une lettre.

Demandez-lui de nommer l'animal, puis de dire le son de la lettre et enfin de suivre le tracé avec son doigt : tous ses sens sont en éveil.