

W: les Wagons derrière la locomotive: **WWW**.

Trouve la fiche avec le morse dans le bateau.

X: les Xérus pédalent sur leur vélo: **XXXX**.

Trouve la fiche avec les 2 marmottes qui brossent l'ours.

Y: le Yack au sommet de l'Himalaya: **YYYY**.

Z: le Zèbre ferme le manteau de son petit Zèbre: **ZZZZ**ip !

JEU 2 S'entraîner aux gestes graphiques

Dans l'image, l'enfant trace les lettres ou gestes graphiques qui préparent à l'écriture (traits, ponts...) : le **B** fait des ailes au papillon, le **C** des écailles au poisson, le **O** se transforme en bulles de savon...

JEU 3 La lettre modèle

Proposez à votre enfant de tracer la lettre d'abord avec son doigt, en repérant le point de départ de la lettre, le sens et l'ordre des traits.

- «O, c'est la lettre O.»

JEU 4 Tracer la lettre

Proposez-lui ensuite de tracer la lettre avec le feutre. Le point noir indique le départ. L'enfant s'entraîne à reconnaître la lettre, à la nommer, à la tracer en majuscule et recommence autant de fois qu'il en a envie.

JEU 5 Jeu libre

Pour prolonger le jeu de langage avec votre enfant, posez-lui des questions très simples :

Trouve la maman qui ferme le manteau du petit zèbre.

Trouve la maman du petit xérus qui fait du vélo.

Trouve la maman des 2 petites taupes.

Trouve la maman des 3 petits hérissons.

Trouve les amis qui mangent, qui dorment,

qui dansent, qui partent en voyage...

Qui joue de la musique ?

Qui danse au fond de la mer ?

Qui pêche un gros poisson ?

Trouve l'initiale de ton prénom.



JEU 6 L'alphabet

Quand il s'est familiarisé avec toutes les lettres, donnez à votre enfant la fiche alphabet et proposez-lui de tracer l'alphabet en entier.

Au verso, sur l'ardoise, écrivez son prénom et proposez-lui d'en tracer l'initiale.

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

© 2017 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

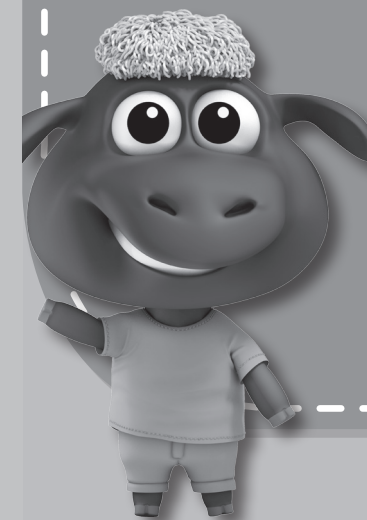
www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

Illustrations du jeu : Virginie Chioldo
Illustration du mouton : Matthieu Roussel - Photo d'enfant © Laurence Mouton - réf 31 331

la petite école

j'écris
les lettres



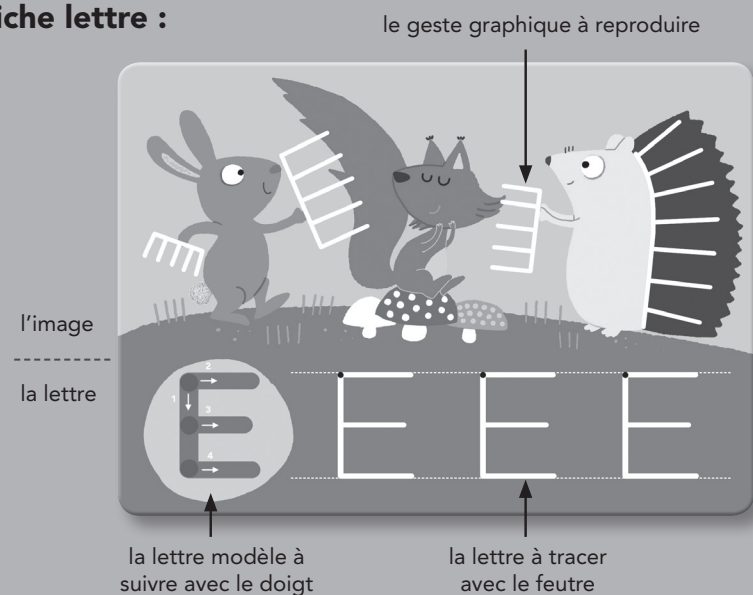
3-5
ans

Nathan

J'écris les lettres

Contenu: 26 grandes fiches lettres effaçables (16,5 x 11,5 cm),
1 fiche alphabet et une petite ardoise effaçable,
1 feutre effaçable

la fiche lettre :



la fiche alphabet :



Lettre aux parents

L'alphabet est un excellent outil pour entrer dans la lecture et l'écriture. À 3 ans, votre enfant découvre la forme des lettres, apprend peu à peu à les reconnaître et à les nommer. **La petite école** propose un jeu très complet sur le thème de l'écriture, avec des objectifs très clairs :

- 1 s'entraîner aux gestes graphiques
- 2 associer le geste à la lettre
- 3 écrire les lettres majuscules
- 4 découvrir l'alphabet

JEU 1 Le jeu des histoires et des questions

Dans un premier temps, laissez votre enfant choisir une fiche.

Racontez-lui l'histoire de la lettre. Par exemple, le **G** : « La **Grenouille** agite ses **Grelots** : **GGGG**.

Demandez à votre enfant de décrire ce qu'il voit sur l'image, puis posez-lui des questions : Qui joue des maracas ? La souris. Trouve la fiche de la souris avec son lampion. »

Demandez à votre enfant de trouver la bonne fiche.

« **L** comme... la souris et le renard portent des **Lampions** : **LLLL**. »

A : l'**Alligator** survole la montagne en **Avion** : **AAAA**
Trouve la fiche avec l'**Alligator** devant le **Wagon**.

B : la **Ballade** des trois amis en auto : **BBBB**
Trouve la fiche avec le chat qui surveille le **Nid**.

C : le **Cochon** pêche un gros poisson : **CCCC**

D : le **Dinosaure** se promène avec la petite fille avec une **Jupe** : **DDDD**
Trouve la fiche avec la poule avec une **Jupe**.

E : l'**Écureuil** coiffé par le hérisson et le lapin : **EEEE**.
Trouve la fiche avec le lapin qui pi**Que**-ni**Que**.

F : les **Fées** prennent leur goûter : **FFFF**.
Trouve la fiche avec les **Sirènes**, les amies des **Fées**.

G : la **Grenouille** agite ses **Grelots** : **GGGG**.
Trouve la fiche avec la souris qui tient un **Lampion**.

H : le **Hérisson** réveillé par ses trois petits **Hérissons** : **HHHH**.
Trouve la fiche avec le **Hérisson** qui coiffe l'**Écureuil**.

I : le **tigre** ouvre la cage des oiseaux : **iiii** cui cui cui.

J : la **Jupe** de la poule : **JJJJ**.
Trouve la fiche avec le poussin qui saute de la branche.

K : un **Koala** dort, un **Koala** grignote une feuille : **KKKK**.
Trouve la fiche avec le **Panda** qui arrose les **Pousses**.

L : les **Lampions** portés par la souris et le renard : **LLLL**.
Trouve la fiche avec le **Renard** et sa **Roulotte**.

M : les **Maisons** dans la nuit : **MMMM**.
Trouve la fiche avec les **Lampions** qui éclairent la nuit.

N : le **Nid** posé sur la branche : **NNNN**.
Trouve la fiche avec les oiseaux qui sortent de la cage.

O : l'**Ours** prend son bain : **OOOO** les bulles de savon !
Trouve la fiche avec les 3 petits **Hérissons**.

P : le **Panda** et le **Paon** arrosent les **Petites Pousses** : **PPPP**.

Q : le pi**Que**-ni**Que** du rat, du lièvre et de la tortue : **QQQQ**.

R : le **Renard** et sa **Roulotte** **Roulent** sur la **Route** : **RRRR**.
Trouve la fiche avec les vélos avec leurs roues.

S : les **Sirènes** dansent au fond de la mer : **SSSS**.
Trouve la fiche avec les poissons.

T : la **Taupe** au fond du **Terrier** apporte une **Tourte** à ses enfants **Taupes** : **TTTT**.

U : l'**Usine** fume : **UUUU** tousse le dinosaure.
Trouve la fiche avec le **Dinosaure** qui part en promenade.

V : le **Vautour** **Vole** le poulet : au **Voleur** ! Au **Voleur** !