

Proposez à votre enfant des mots qui commencent ou qui finissent par la même syllabe :

PI : PIANO, PIRATE.

LU : LUNE, LUGE.

NI : NID, NICHE.

VA : VAGUE, VACHE.

IN : LAPIN, MOULIN, LUTIN, REQUIN.

Trouve un mot qui finit par la lettre **E** :

CIRQUE, CRABE, LUGE...

JEU 5 Le jeu de l'alphabet

Jouez à retrouver les lettres de l'alphabet cachées à l'intérieur des mots : toutes y sont !

Proposez à votre enfant de chercher les mots avec les lettres les plus rares :

F, G, H, J, K, Q, V, W, X, Y et Z.

– « Mais où est caché le Z ? Trouve-le ! »

JEU 6 Le jeu des histoires

Proposez à votre enfant de choisir 3 ou 4 fiches autour d'un même thème ou pas, puis racontez-lui une petite histoire.

L'enfant choisit par exemple : pirate, bijoux et requin :

– « Le rusé PIRATE a caché son butin sur l'île : un coffre rempli de BIJOUX ! Mais le REQUIN affamé rôde autour de l'île au trésor, il croquerait bien le PIRATE pour son déjeuner... »

Proposez-lui de raconter l'histoire à son tour ou bien d'en inventer la suite...



GRANDIR avec NATHAN.com

Conseils, activités, jeux et coloriages pour vos enfants



► Vers l'écriture en moyenne section

► Le langage en moyenne section

► Apprendre par le jeu

► Fabriquer son tableau noir

♥ www.grandiravecnathan.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

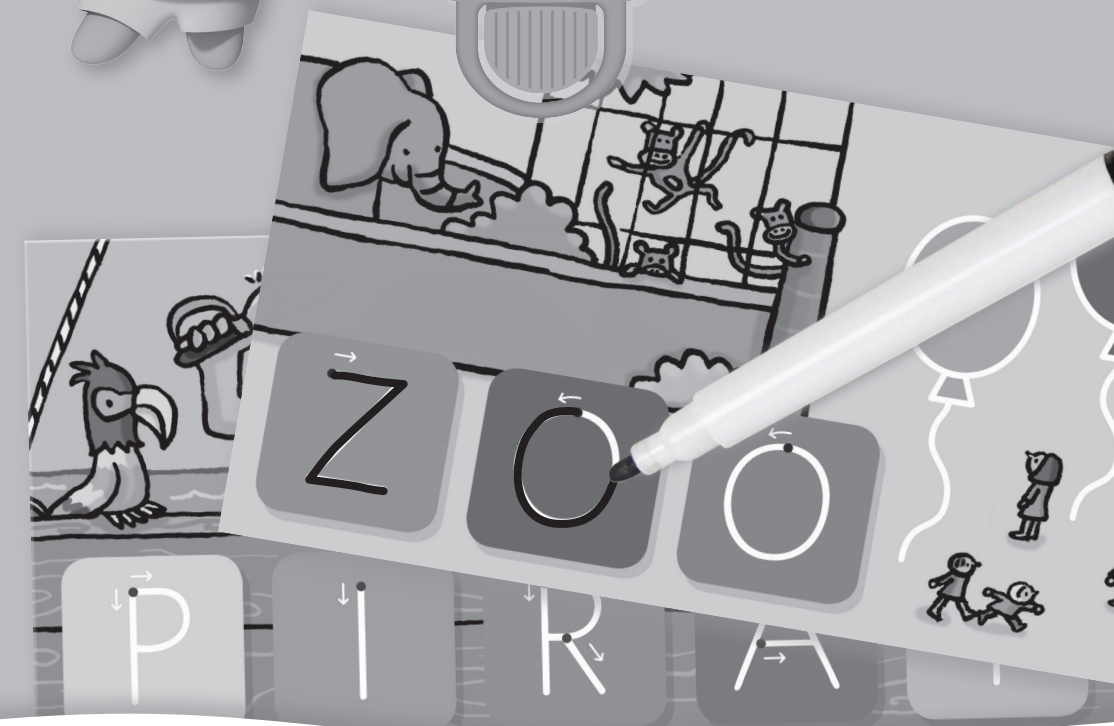
www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

Illustrations du jeu : Marianne Vilcoq
Illustration du chien : Matthieu Roussel - Photo d'enfant © Laurence Mouton - réf 31 332

la petite école

j'écris
les mots



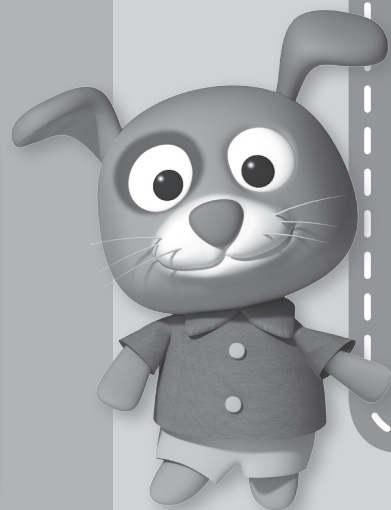
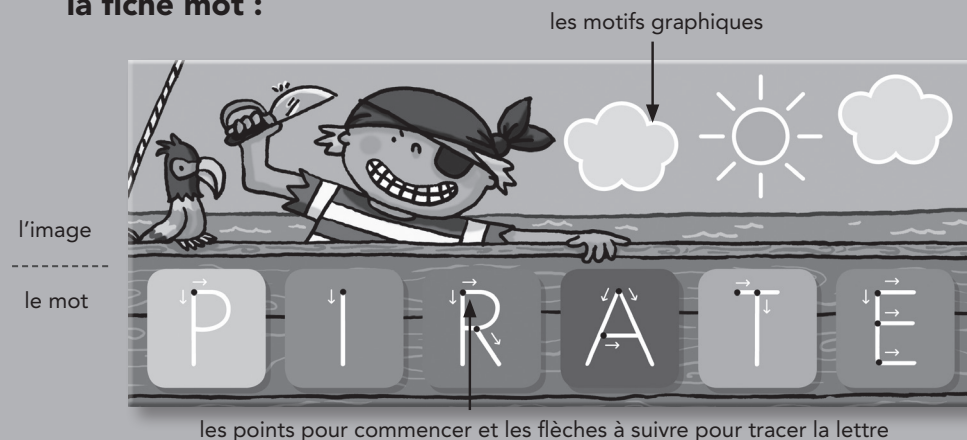
4-6
ans

Nathan

J'écris les mots

Contenu : 30 grandes fiches mots effaçables (22 x 9 cm),
1 feutre effaçable.

la fiche mot :



Lettre aux parents

À 4 ans, votre enfant découvre les 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 à tracer des motifs graphiques
- 2 s'initier à la maîtrise du geste de l'écriture
- 3 écrire des mots en majuscules
- 4 enrichir son vocabulaire



JEU 1 Le jeu de découverte

Les fiches proposent des mots de 3 à 6 lettres.

Dans un premier temps, choisissez avec votre enfant un mot très court : par exemple, le **COQ**.

Jouez ensemble à décrire l'image, puis cherchez d'autres mots de la ferme : le **COQ**, le **LAPIN**, la **VACHE**, le chien dans sa **NICHE**.

Cherchez ensuite les mots...

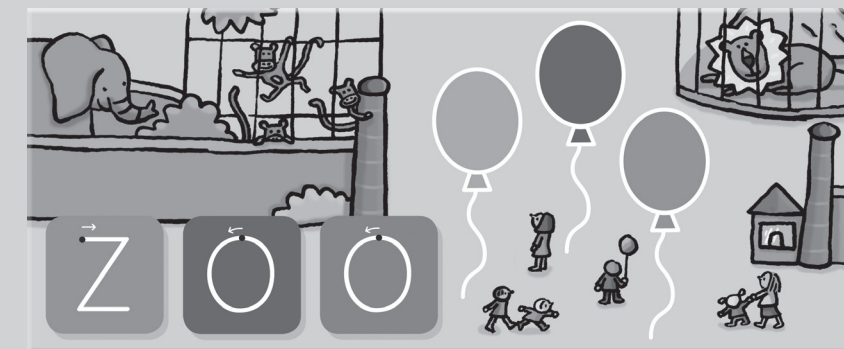
- de la campagne et de la forêt : la **RUCHE**, le **MOULIN**, le **NID**, le **CYGNE**, la **FLEUR**
- de la mer : le **PHARE**, la **VAGUE**, le **CRABE**, le **REQUIN**, le **PIRATE**, les **BIJOUX**
- du zoo : trouve le **SINGE**, le **KOALA** et le **ZOO**
- du cirque : trouve le **CLOWN**, le **PIANO** et le **CIRQUE**
- des contes : le **LUTIN**, l'**OGRE**, le **DRAGON**, le **ROBOT** et les **BIJOUX**
- des transports : le **BUS**, le **TRAIN**, la **FUSÉE** sur la **LUNE** et la **LUGE**
- des pays froids : la **LUGE**, l'**OURS** blanc.

JEU 2 Le jeu de dessin

Sur la partie image, l'enfant joue à tracer des gestes graphiques (traits, boucles, spirales, vagues...) ou des motifs très simples (pommes, cœurs, ballons...)

JEU 3 Écrire des mots

Proposez à votre enfant d'écrire le mot avec le feutre, en commençant par le point de départ en haut de chaque lettre et en suivant le sens des petites flèches : par exemple, **Z-O-O**.



Veillez à ce qu'il respecte bien l'horizontalité de l'écriture.

L'enfant s'exerce à écrire les lettres, efface et recommence autant de fois qu'il en a envie.

Petit à petit, proposez-lui des mots de plus en plus longs.

JEU 4 Le jeu des mots

Proposez à votre enfant de trouver des mots avec un **A**, un **O**, un **I** ou un **U**.

Pour chaque lettre, veillez à articuler les mots de façon accentuée sur la lettre ou la syllabe.

- « Trouve un mot avec un **A** : **CRABE**, **PHARE**, **VAGUE**, **VACHE**. Tiens ! **KOALA** a deux **A** ! »
- « Trouve un mot avec un **I** : **NID**, **NICHE**, **CIRQUE**, **PIRATE** »
- « Trouve un mot avec un **O** : **COQ**, **OGRE**. Tiens ! **ZOO** et **ROBOT** ont deux **O** ! »
- « Trouve un mot avec un **U** : **BUS**, **LUGE**, **RUCHE**, **LUTIN**. »