

Apprentissage alphabet majuscule :

Compétence : connaître et reconnaître les lettres de l'alphabet.

L'enfant peut faire le jeu avec ou sans abécédaire modèle, ou avec un abécédaire modèle au tableau.

Imprimer et plastifier autant de jeu de pions que d'élèves dans le groupe, une couleur de feuille par jeu, cela permet un tri et une mise en place rapide du jeu. Les boîtes pour les mouches des pêcheurs sont très pratiques pour ranger les pions, (en + elles sont transparentes).

Imprimer les pions et les alphabets à trous numéros 1, 2, 3 dans la même couleur.

Imprimer les autres alphabets à compléter sur du blanc.

Ensuite l'enfant complète son alphabet en comblant les trous.

Si l'on imprime les plateaux 1, 2, 3, un alphabet complet sera utilisé par l'enfant.

Si l'on imprime les autres plateaux, les lettres ont été effacées de manière aléatoire, il faut défaire son jeu avant de changer de plateau

Pour 1 élève :

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				

3

	B		D	E
F	G		I	
	L	M		O
P	Q		S	
	V	W		Y
Z	3			

1

A	B	C	D	
	G	H	I	J
K		M	N	
	Q	R	S	T
U		W	X	Y

1

2

A		C		E
F		H		J
K	L		N	O
P		R		T
U	V		X	

Z

2

Pour plusieurs élèves (faire changer régulièrement de plateau)

4

A	B	C	D	
	G	H	I	J
K		M	N	
	Q	R	S	T
U		W		Y

4

5

A		C	D	
	G		I	J
K		M	N	
P			S	T
	V		X	Y

Z

5

6

	B	C	D	
F	G		I	
	L		N	O
P		R		T
U		W	X	Y

6

7

A		C		E
F		H	I	
K	L			O
P		R	S	
U	V		X	

7

8

	B		D	E
F	G	H	I	
K		M		O
	Q		S	T
U	V	W		
Z	8			

9

A	B			E
	G		I	J
K		M	N	
	Q	R		T
U			X	Y
Z	9			

10

A		C	D	
F		H		J
	L		N	O
		R	S	T
U		W		Y

10

11

	B		D	E
F	G		I	
K		M		O
P	Q		S	
U		W		Y

Z 11

12

	B		D	
F		H		J
	L		N	
P		R	S	
	V		X	

12

13

A		C		E
	G		I	
K		M		O
	Q		S	
U		W		Y

z 13

14

A	B			E
		H	I	J
K	L	M		
P			S	T
U	V	W		

Z

14

15

			D	E
F	G			
			N	O
P	Q			
			X	Y

Z

15

16

A				
				J
K				
				T
U				

16

17

				E
F				
				O
P				
				Y

Z 17

Modèle pour 2 élèves

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				