



BREVE N°33 : Reconnaître, nommer, utiliser les lettres de l'alphabet

Synthèse réalisée par Jean-Jacques Dabat-Aracil Conseiller pédagogique préélémentaire
D'après les Documents d'accompagnement d'Eduscol, M. Brigaudiot, M-T Zerbato-Poudou

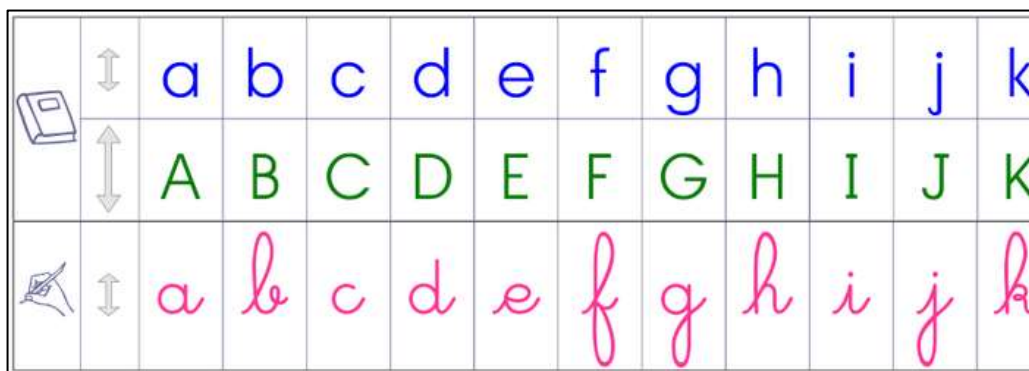
AVERTISSEMENT : Ces compétences s'inscrivent dans le champ de la maîtrise du **principe alphabétique**. Il est en étroite relation avec la **découverte de la relation entre oral et écrit** et du **rapport lettre/son(s)**. L'enseignant ne doit jamais perdre de vue l'explication des enjeux et des finalités de cet apprentissage qui vise/permets l'entrée sereine dans l'écrit (en production et en réception). L'alphabet, comme la comptine numérique pour les nombres, n'est qu'une aide pour associer oral et écrit et pour mémoriser le nom de la lettre.

Reconnaître les lettres de l'alphabet est un attendu de fin d'école maternelle. Le nom permet de donner une identité. Les lettres, tout d'abord dans leur graphie en capitales, doivent être reconnues grâce à leurs caractères et indépendamment de la place qu'elles occupent dans l'alphabet. Les écrire (d'abord en capitales) est une aide précieuse pour la différenciation et l'orientation des lettres.

La connaissance d'une lettre de l'alphabet nécessite la maîtrise de 4 dimensions :

- **L'identification rapide dans différentes graphies** (dimension visuelle)
- **La connaissance de son nom** (dimension sonore et identitaire)
- **La connaissance du ou des sons qu'elle peut produire** (dimension sonore)
- **La maîtrise de son écriture dans différentes graphies** (dimension motrice et graphique)

La reconnaissance des lettres s'exerce tout d'abord dans les **activités de production**. Certaines lettres, en fonction de leur **fréquence dans la classe**, seront **nommées** au moment de l'observation de l'enseignant qui écrit un message, au cours des **productions collectives de textes, des essais d'écriture de mots, des premières productions autonomes d'écrits ou des activités graphiques d'écriture de lettres**. Chaque occasion permettra **d'associer le nom, au son et au tracé**. Un **référentiel** devra être placé en classe afin que les élèves puissent l'utiliser comme outil en fonction des besoins.



Si la ritualisation des pratiques s'avère nécessaire à certaines étapes de l'apprentissage, **la mise en contexte reste essentielle**.

La pratique rituelle, à certaines périodes, d'activités d'identification des lettres et la mise en place de jeux de dénomination sont reconnues comme permettant à tous d'acquérir la compétence visée.

La **diversification des situations** proposées et l'approche par les **8 intelligences** peuvent être des points d'appui pour reconnaître, nommer, utiliser les lettres de l'alphabet.

On peut citer, en grande section, par exemple les jeux suivants :

Corporelle, Kinesthésique	Reconnaître la lettre que dessine un camarade dans mon dos Suivre le chemin de l'alphabet avec des lettres géantes posées au sol Suivre un chemin suivant les indications du meneur de jeu Manipulation de lettres en bois, lettres magnétiques, pâte à modeler puis mise à disposition en accès libre Se servir régulièrement de lettres creusées dans un lino épais pour en faire le contour, pour le remplir de pâte à modeler, s'en servir comme d'un pochoir... Manipuler les lettres rugueuses (lettres de Balthazar) Créer une lettre avec son corps, ses doigts Tracer les lettres avec différents outils (feutres, crayons, calames...)
Verbale, linguistique	Description d'une lettre pour la faire reconnaître parmi 3 autres Jeu du pendu (retrouver le prénom caché) Bingo (loto) des lettres Ecrire un poème à la manière de Rimbaud « Voyelles » Jeu du « plouf dans l'eau » en masquant des lettres qui ne seront pas nommées Découvrir et aborder des abécédaires des albums de jeunesse Fluence : nommer le plus de lettres en un temps donné Ecrire des mots Epeler des prénoms, des mots
Interpersonnelle	Reconstituer ensemble l'alphabet avec les cuillères en plastique Réaliser à plusieurs une lettre (acrosport) Jeux de société (Scrabble, jeux de lecture)
Naturaliste	Créer un abécédaire des animaux, des fruits...
Intra personnelle	Décorer sa lettre initiale comme désiré
Logico-mathématique	Compter le nombre de lettres demandées parmi d'autres Jeu de l'oie des lettres Jeu des 7 familles des lettres (différentes polices)
Musicale , rythmique	Comptine de l'alphabet Comptine sur une lettre repérée
Visuelle, spatiale	Jeux de Kim (caché, ajouté, retiré) Memory des lettres Classeur de lettres http://laclassedelarene.blogspot.fr/ Résoudre le labyrinthe de la lettre Résoudre le labyrinthe de l'ordre de l'alphabet Utilisation de logiciels de traitement de textes et de jeu de mémorisation. Mise en place d'un cahier des lettres pour chaque élève (écriture, collages, dessins, graphismes autour des lettres) Lettres mélangées Doodle des lettres Puzzle des lettres kizclub.com Rechercher des lettres parmi un ensemble d'objets

Quelques exemples d'Abécédaire sont consultables sur le site :

<http://www.ia94.ac-creteil.fr/maternelle/abecedaires/abcvdm/abcvdm.html>

Les abécédaires plastiques cultivant une dimension artistique et prenant appui sur la représentation des lettres : lettres produites avec des matériaux, outils, médiums, techniques divers ou photographies de lettres produites avec le corps, de productions en volume, de lettres dans la ville, dans l'école... Dans le cadre du plan de prévention de l'illettrisme, le Ministère de l'Éducation Nationale a organisé des concours de création d'abécédaires souvent relayés par les directions départementales :

» <http://eduscol.education.fr/cid60966/abecedaires.html>

» <http://crdp.ac-paris.fr/abcdmaternelle/sites/default/files/livret-2011.pdf>

» <http://crdp.ac-paris.fr/abcdmaternelle/>