



# MON LABO D'ÉCRITURE

**Montessori** Trois méthodes amusantes  
pour lire et écrire



## J'apprends à écrire avec la méthode en trois temps

*Ce jeu s'inspire de la méthode Montessori en trois temps et, grâce à l'approche ludique, permet de développer le langage de l'enfant et de le préparer à la lecture et à l'écriture de ses premiers mots. La leçon en trois temps, conçue et exploitée par Maria Montessori, est particulièrement adéquate lorsqu'il s'agit d'introduire de nouveaux concepts comme les mots, les formes, les couleurs, les sons et ainsi de suite et elle est particulièrement adaptée pour les enfants en bas âge. C'est pourquoi ce jeu peut être proposé aux très jeunes enfants car ces derniers commencent très tôt à percevoir et assimiler l'ensemble des stimuli produits dans leur environnement, par les personnes qu'ils côtoient et avec lesquelles ils développent les premières formes de communication.*

*Dans le cas de notre jeu, la méthode en trois temps favorise la reconnaissance des mots, la mémorisation des concepts ainsi que le développement de la lecture et de l'écriture.*

Le matériel fourni permet d'exploiter différents modes de jeu. Il permet d'effectuer des activités individuelles ou en groupe. Il est préférable, dans un premier temps, de laisser les enfants jouer de manière individuelle afin de favoriser un apprentissage naturel et spontané.

## A qui s'adresse le jeu ?

Ce jeu s'adresse aux enfants entre 3 et 6 ans.

### LE MATÉRIEL

- 3 maisonnettes pour assembler les mots
- 18 puzzles de différentes tailles correspondant à des mots plus ou moins longs
- 72 lettres
- 3 ardoises effaçables
- 1 feutre effaçable

### OBJECTIFS

L'objectif du jeu est d'apprendre aux enfants à lire et écrire de différentes manières à travers une approche ludique, stimulante et amusante.



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



## Préparation du jeu

Afin d'utiliser le jeu de manière optimale, il est important de choisir un lieu et un moment tranquilles, sans distractions afin de stimuler la concentration et l'intérêt de l'enfant (par exemple, un tapis ou un autre lieu douillé). L'activité doit être présentée à l'enfant de manière claire et amusante.

### LES 3 PHASES DU JEU

Avec l'aide des maisonnettes, l'enfant se familiarise avec les mots en assemblant des puzzles, il écrit avec les petites lettres mobiles et s'exerce à écrire à la main avec le feutre fourni dans le kit.

L'activité peut être structurée en trois grandes phases :

Phase 1 – *association objet-nom* – On propose à l'enfant d'assembler les différents puzzles (il est conseillé de commencer avec les mots de 3 lettres, puis de continuer avec ceux de 4 lettres et de finir avec ceux de 5 lettres).

Phase 2 – *reconnaissance de l'objet correspondant au nom* – L'enfant écrit le nom de l'objet qu'il a assemblé en plaçant les lettres mobiles dans les bonnes cases.

Phase 3 – *Acquisition de l'association objet/nom* – L'enfant s'entraîne à écrire librement en écrivant les lettres avec le feutre dans l'espace prévu à cet effet au bas de la maisonnette.

### LES PUZZLES

Dans un premier temps, laissons l'enfant manipuler tous les puzzles librement. Ensuite, aidons-le à les assembler en utilisant les maisonnettes prévues à cet effet et en respectant son propre rythme. Chaque fois qu'il a fini d'assembler un puzzle, prononçons lentement le nom du sujet représenté sur le puzzle afin de donner l'occasion à l'enfant de percevoir clairement tous les sons qui composent le mot. Enfin, laissons-le jouer librement avec les puzzles, aussi longtemps qu'il voudra, de manière qu'il puisse les découvrir et les manipuler à son aise.



## LETTRES MOBILES

Après avoir fait prononcer et manipuler tous les éléments du jeu, demandons à l'enfant de reconnaître le sujet en fonction du nom prononcé et d'écrire celui-ci en insérant les lettres mobiles dans les espaces correspondants de la maisonnette. En cas d'erreur, évitons les « non ! » qui risquent de décourager l'enfant et répétons plutôt à nouveau clairement le nom du sujet à écrire. Si par exemple l'enfant écrit « oie » sous le puzzle du « coq », on peut souligner l'erreur en posant la question « Coq. Tu l'écris « oie » ? » En effet, la répétition du nom du sujet et l'interrogation se révèlent être des stratégies plus efficaces que la simple correction.



## ÉCRITURE LIBRE

Incitons l'enfant à écrire le mot qu'il vient de composer avec le puzzle. Commençons simplement par le lui faire recopier puis incitons-le progressivement à essayer de l'écrire sans le modèle. Afin de vérifier et de consolider l'apprentissage de la lecture et de l'écriture, on pourra lui demander « Qu'as-tu écrit ? ». Si l'enfant prononce le bon nom, cela signifie qu'il aura appris à associer le sujet et le nom correspondant.



Si l'enfant joue sous la supervision d'un adulte, ce dernier peut écrire, sur les trois ardoises fournies, d'autres mots que ceux qui sont représentés dans le jeu et demander ensuite à l'enfant de les recopier. L'enfant peut également dessiner des sujets sur les ardoises et essayer d'écrire les noms correspondants dessous.