**PROGRAMMATION cycle 1**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | PS | MS | GS |
| **Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique** | **Repérer des régularités dans la langue à l’oral en français** | Identifier des sons à l’oreille, les dissocier d’autres sons, repérer des ressemblances et différences (cf. univers sonore)  Percevoir des sons  Localiser des sons  Discriminer des sons  Ecouter des comptines qui favorisent l’acquisition des sons  Identifier des mots au sein d’une comptine, d’une phrase | X  X  X  X  X | X  X  X  X  X | X  X  X  X  X |
| **Manipuler des syllabes** | Décomposer en syllabes (mots, énoncé) :  frapper une suite sonore  « découper »  oralement  des mots  Matérialiser la syllabe dans le mot, dénombrer les syllabes d’un mot  Identifier des syllabes communes à plusieurs mots  Identifier et isoler la syllabe initiale d’un mot  Identifier des syllabes initiales identiques, rapprocher des mots ayant une même syllabe  initiale  Identifier et isoler la syllabe finale d’un mot  Identifier des syllabes finales identiques, rapprocher des mots qui riment  Produire des rimes  Isoler des syllabes  Identifier la présence ou non d’une syllabe dans un mot  Localiser une syllabe dans un mot  Manipuler les syllabes  Supprimer, ajouter, intervertir, fusionner | X | X  X  X  X  X  X  X  X  X  X | X  X  X  X  X  X  X  X  X  X  X |
| **Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives)** | Identifier la présence ou non d’un son dans un mot  Isoler un son et le localiser dans un mot  Trouver des mots contenant un son donné  Décomposer des mots en unité sonores  Identifier des sons communs à plusieurs mots |  | X  X | X  X  X  X  X |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Découvrir le principe alphabétique*** | **Manipuler des syllabes**  **Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives)** | Percevoir la syllabe écrite  Couper des mots en syllabes  Recomposer des mots à partir de syllabes  Jouer avec des syllabes écrites (classements, inventions de mots…)  Commencer à associer lettres et sons  Associer graphème/phonème  Ecrire des syllabes  Ecrire des mots simples |  | X  X | X  X  X  X  X  X |

**PROGRESSION PS**

|  |
| --- |
| Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique |
| • Identifier des sons à l’oreille, les dissocier d’autres sons, repérer des ressemblances et différences (cf. univers sonore)  • Ecouter des comptines qui favorisent l’acquisition des sons  • Identifier des mots au sein d’une comptine, d’une phrase  • Décomposer en syllabes (mots, énoncé) : frapper une suite sonore |

**PROGRESSION MS**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique | | | | |
| • Identifier des sons à l’oreille, les dissocier d’autres sons, repérer des ressemblances et différences (cf. univers sonore)  • Ecouter des comptines qui favorisent l’acquisition des sons  • Identifier des mots au sein d’une comptine, d’une phrase  • Manipuler des syllabes : | | | | |
| • Frapper une suite sonore | • Découper  oralement  des mots  • Matérialiser la syllabe dans le mot  • Dénombrer les syllabes d’un mot | • Identifier et isoler la syllabe initiale d’un mot  • Identifier des syllabes initiales identiques,  • Apparier des mots ayant une même syllabe initiale | • Identifier et isoler la syllabe finale d’un mot  • Identifier des syllabes finales identiques,  • Rapprocher des mots qui riment  • Produire des rimes | • Isoler des syllabes dans le mot  • Identifier la présence ou non d’une syllabe dans un mot  • Localiser une syllabe dans un mot |

**PROGRESSION GS**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique | | | |
| • Identifier des sons à l’oreille, les dissocier d’autres sons, repérer des ressemblances et différences (cf. univers sonore)  • Ecouter des comptines qui favorisent l’acquisition des sons  • Identifier des mots au sein d’une comptine, d’une phrase | | | |
| • Manipuler des syllabes :  (cf. année MS) + Supprimer, ajouter, intervertir, fusionner → | • Discriminer des sons :  • Identifier la présence ou non d’un son dans un mot  • Isoler un son et le localiser dans un mot  • Trouver des mots contenant un son donné/ Identifier des sons communs à plusieurs mots  • Décomposer des mots en unité sonores | | |
| •Distinguer des sons-voyelles: [a], [i], [o], [y], [ə], [e]. | •Distinguer les sons constitutifs du langage et discriminer des sons proches :  [u] , [r] , [l] , [m] / [n]  , [t] / [d] , [b] / [p] , [ʃ] / [j] , [f] / [v]. | |
| Commencer à écrire tout seul | | | |
| . | • Commencer à associer lettres et sons → | • Ecrire des syllabes simples à l’aide des sons étudiés →  • Ecrire / lire des phrases à partir de mots connus → | • Ecrire des mots simples à partir des sons étudiés.  • Produire des messages plus longs en se servant des apports de la classe et en développant des stratégies |

PS MS GS

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Agir, s’exprimer, comprendre à travers les activités artistiques** | | | | | | | | |
|  | | Période 1 | Période 2 | | Période 3 | | Période 4 | Période 5 |
| **Univers sonores** | • Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptine et de chansons  • Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps  • Affiner son écoute | | | | | | | |
| Activités vocales  Chants/comptines | • Jouer avec sa voix, sa bouche, sa langue pour imiter des bruits familiers, imiter des cris d’animaux, produire des onomatopées, traduire des sentiments | | | • utiliser sa voix pour reproduire une cellule rythmique | • Jouer avec sa voix en variant l’intensité, la hauteur, la durée | | • Jouer avec sa voix en variant le tempo |
| Monsieur Pouce  Mains en l’air  Les doigts de la main  Un petit bonhomme en caoutchouc  Oh les mains, les p’tites mains  La fourmi | |  |  |  | |  |
| Activités instrumentales | • Explorer les possibilités sonores des percussions corporelles  •Expérimenter des gestes sur divers objets pour produire des sons variés | | • Explorer des petites percussions  • Adopter le bon geste  • Accompagner un chant avec un instrument  • Réagir à des signaux visuels  • Vivre et identifier le silence comme valeur musicale | • Suivre un codage établi en le jouant  • Après écoute, rejouer une suite de sons | - utiliser son corps, un instrument pour reproduire une cellule rythmique  • Regrouper les instruments en famille | | • Jouer en variant le tempo |
| Ecoute  Artistes /  styles musicaux : | • Discriminer des bruits du quotidien, animaux, gestes  • Comparer des bruits  • Localiser une source sonore | | • Discriminer, identifier des sons/timbres  • Dénombrer des sons dans une suite sonore  • Comparer des sons  • Discriminer et identifier un son/timbre dans une suite sonore | • Coder une suite de sons →  • Lire un codage et la valider ou non après écoute →  • identifier le 1er ou dernier son d’une suite de sons codés ou non →  • Mémoriser et ordonner une suite de sons → | • Discriminer des sons en fonction de la hauteur, l’intensité, la durée | | • Percevoir des variations de tempo  • Modifier la structure d’une suite sonore (ajout / suppression / permutation) |

**.Fiche de séquence : LES SONS DE LA PAROLE**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Titre** : Manipulation de syllabes | **Niveau** : GS | **Période** : 1 |
| **Discipline** : L’oral | **Domaine** : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions | |

|  |
| --- |
| **Objectifs généraux** : Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique **Compétences générales** : Manipuler des syllabes |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Séances** | **Compétences spécifiques** | **Conditions matérielles** | |
| Syllabes : scander/dénombrer | **1+** | *Rappel*  Scander un mot en syllabes  Dénombrer les syllabes d’un mot | **Le robot**  - oral collectif + rituels (cf. jeux de sons)  *Parler comme un robot en coupant les mots (prénoms, comptines…)* |
| **2** | *Entraînement*  Idem  Matérialiser la syllabe | **Une syllabe, un jeton**  - jeu sons Nathan, jetons  *Placer à côté chaque image autant de jetons qu’il contient de syllabes.* |
| **3 +** | *Renforcement*  Scander & dénombrer les syllabes d’un mot  Matérialiser la syllabe | **Ecoute et trouve !**  - jeu phonologie Nathan (dictée collective production individuelle)  *Ecouter le mot et placer autant de jeton qu’il compte de syllabe.* |
| **4** | *Consolidation*  Idem  Se repérer dans l’espace feuille | **1 case, 1 syllabe**  - fiche, crayon  *Cocher suivant le nombre de syllabe.* |
| **5** | *Evaluation*  Idem  Apparier suivant le nombre de syllabes | **Les frères !**  - fiche, crayon  *Relier les mots suivant le nombre de syllabes* |
| Syllabes initiales | **1+** | *Rappel*  Scander un mot en syllabes  Identifier, isoler la syllabe initiale | **Ça commence comme**  - livre Brissiaud oral collectif + rituels (cf. jeux de sons) |
| **2 +** | *Entraînement*  Scander un mot en syllabes  Identifier, isoler la syllabe initiale  Identifier 2 mots commençant par une même syllabe  Identifier si un mot commence ou non par la syllabe témoin | **Ça commence pareil…**  - jeu phonologie Nathan (dictée collective production individuelle)  *1) Placer un jeton si les mots commencent pareil*  *2) Placer un jeton si les mots commencent par la syllabe donnée* |
| **3** | *Consolidation*  Scander un mot en syllabes  Identifier, isoler la syllabe initiale  Apparier des mots qui commencent par une même syllabe | **Les frères**  - jeu Nathan sur les sons  *Associer les mots qui commencent par la même syllabe* |
| **4** | *Évaluation*  Idem | - fiche, ciseaux, colle  *Placer sous chaque photo, l’image qui commence comme le prénom.* |
| Syllabes finales | **1 +** | *Rappel*  Scander un mot en syllabes  Identifier, isoler la syllabe finale  Faire des rimes | **Ça fini comme…**  - images de mots rimant avec les prénoms, oral collectif + rituels (cf. jeux de sons)  *Associer à chaque mot un prénom, un animal…* |
| **2 +** | *Entrainement*  Scander un mot en syllabes  Identifier, isoler la syllabe finale en temps limité  Identifier si des mots se terminent par la même syllabe  Identifier des mots qui se terminent par une syllabe donnée | **J’entends pareil**  - jeu phonologie Nathan (dictée collective production individuelle)  *1) Placer un jeton si les mots finissent pareil*  *2) Placer un jeton si les mots finissent par la syllabe donnée* |
| **3** | *Renforcement*  Apparier les mots qui se terminent par la même syllabe/qui riment | **Les frères**  - jeu Nathan sur les sons  *Associer les mots qui finissent par la même syllabe* |
| **4** | *Consolidation*  Idem | **Le dé des rimes**  - Jeu de dé des rimes *(en groupe)*  *1) Trouver un mot qui se termine comme le mot donné par le dé*  *2) Identifier à quel mot du dé rime le mot de la carte tirée* |
| **5** | *Évaluation*  Idem | - fiche  *Associer à chaque prénom le mot qui rime* |
|  |  | *Prolongement/réinvestissement* | Création d’un livre, poème… avec des rimes |
| Localisation de syllabes | **1 +** | *Rappel*  Scander un mot en syllabes  Localiser une syllabe dans un mot  Marquer cette localisation | **A la recherche de la syllabe.**  - images, feutre (collectif)  *Dénombrer les syllabes. Localiser la syllabe énoncée en cochant.* |
| **2** | *Entraînement et consolidation*  idem | **A quelle place ?**  - jeu phonologie Nathan dictée collective production individuelle  *Placer un jeton sur la syllabe recherchée* |
| **3** | *Évaluation*  Idem | - fiche |
|  |  |  |  |

**RITUELS POUR LA SONORITE DE LA LANGUE**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Titre** : Jeux & rituels en sonorité | **Niveau** : PS /MS/GS  Selon les activités | **Période** : an |
| **Discipline** : L’oral / L’écrit | **Domaine** : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions | |

|  |
| --- |
| **Objectifs généraux** : Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique  Découvrir le principe alphabétique  Commencer à écrire tour seul  **Compétences générales** : Manipuler des syllabes  Discriminer des sons  Ecrire seul des mots |

1. **Jeux d’écoute, d’attention, de mémorisation, d’intonation, d’articulation**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence : Percevoir et localiser des sons** | | | | | |
| Activité/  Compétence spé. | Matériel | Déroulement | P | M | G |
| **Les statues**  *Réagir à un signal* | Instruments / CD  Salle de motricité | Les enfants se déplacent au rythme des écoutes ou des instruments et doivent s’arrêter de bouger lors des silences. | **x** | **x** | **x** |
| **Le bruit qui tourne**  *Améliorer sa capacité d’écoute ; localiser un bruit* | Un sac plastique ou autre objet sonore bandeau | Les enfants sont assis en cercle et se passe l’objet de main en main sans bruit. Un élève, au centre du cercle, les yeux bandés pointer son doigt en direction du bruit. | **x** | **x** | **x** |
| **Le roi du silence**  **(le chien et son os)**  *Idem.* | 1 bandeau  trésor = ≠ objets  (ou os en plastique) | Les enfants forment une ronde. Le roi aux yeux bandés est au milieu. Il doit défendre son trésor en pointant du doigt l'enfant qui vient le voler. L'enfant qui n'est pas repéré devient roi. | **x** | **x** | **x** |
| **D’où vient le bruit** ?  *Idem.* | Instruments ou pas  1 bandeau  Salle de motricité  p.17 | Les enfants sont assis et l'enseignant se déplace autour d’eux. A chaque arrêt, il joue d’un instrument, fait un bruit. Les enfants doivent pointer le doigt en direction du lieu du son. 1 élève devient maître du jeu. | **x** | **x** | **x** |
| **Le réveil caché**  *Idem.* | réveil métronome p.18 | Le maître cache le réveil dans la classe (ou autre). Les élèves doivent le retrouver en écoutant. | **x** | **x** | **x** |
| **Le prénom chuchoté**  *Faire preuve d’une écoute sélective* | Bandeau, étiquettes prénoms  p.20 | Un enfant, les yeux bandés, tire une étiquette prénom (lu par le maître). Placé au centre d’un cercle formé par ses camarades qui chuchote leur prénom, il doit entendre et pointer celui qui prononce le prénom choisi | **x** | **x** | **x** |
| **Roméo et Juliette**  *Idem* | 1 bandeau  Salle de motricité | Par couple : 1 enfant aux yeux bandés (Roméo) doit localiser et rejoindre sa Juliette qui l'appelle. (peut mettre 2 couples) |  | **x** | **x** |
| **Le loup et l’agneau**  *Idem* | bandeau/enfant  Salle de motricité | Par couple : 1 enfant aux yeux bandés (le loup) doit localiser son agneau qui bêle. L’agneau doit éviter le loup qui hurle. |  | **x** | **x** |
| **Jeu de piste** | Des instruments | Un enfant, les yeux bandés, doit suivre un chemin en se déplaçant selon les bruits réalisés par ses camarades. |  | **x** | **x** |
| **Ce qui change**  *Faire la ≠ entre ce qu’il attend à écouter et ce qu’il entend réellement* | Comptines  p.21 | La maîtresse dit la comptine en changeant quelque chose (mot…) réagir en levant la main et expliquer ce qui a changé. | **x** | **x** | **x** |
| **Te souviens-tu ?** *Développer la mémoire séquentielle & l’habileté à exécuter des consignes verbales* | /  p.23 | La maîtresse dit les consignes à A qui s’exécute (2, puis plus)  Les autres observent et disent ce qu’ils en pensent (pouce levé = juste ; pouce baissé = erreur) variante : Jacques a dit. | **x** | **x** | **x** |
| **Compétence : Percevoir et produire des sons** | | | | | |
| Activité/  Compétence spé. | Matériel | Déroulement | P | M | G | |
| **Cf. La voix, l’écoute : séquence P1 + P2**  Bruit familier/ avec le corps ; onomatopées ; recherche de sons (corporels/objets/instruments) ; découverte des petites percussions (écoute, production) | | | | | | |
| **Le perroquet**  *Mémoriser une suite de mots* | / ou images pour vérifier | Le maître dit une liste de prénoms ou mot (2 puis +), les élèves répètent en groupe/seul. | **x** | **x** | **x** | |
| **Jeux de l’écho**  *Mémoriser un son, un rythme, une séquence musicale* | Instruments/corps  Comptine/chanson | L'enseignant donne un son (1er), onomatopées…/rythme (2e)/séquences musicales avec corps/instrument/comptine…  Les enfants reproduisent et/ou expriment le rythme/ la séquence à travers leur corps : frapper dans les mains/sauter /marcher/courir/pas chassés… | **x** | **x** | **x** | |
| **Le chef d’orchestre**  *Reproduire des sons avec son corps* | / | 1 élève sort pour la désignation du chef. A son retour, il se place au centre du cercle formé par ses camarades. Le chef d’orchestre  produit des sons, avec son corps, que les autres reproduisent. L’enfant désigné doit retrouver le chef.  Variante : 1 chef que les autres reproduisent. (= simple imitation) | **x** | **x** | **x** | |
| **Le furet**  *Mémoriser un son, le reproduire en attendant son tour* | / | Le maître donne un son. Les enfants le font tourner (= chacun son tour) | **x** | **x** | **x** | |
| **Jeu du téléphone**  *Etre attentif aux messages, les reproduire* | /  Images, photos, mots | Les enfants sont en cercle. Un meneur chuchote un mot à l’oreille d’un camarade qui le fait circuler à son tour… le mot doit être le même en bout de chaine. Validation possible grâce à l’image du mot. Idem avec des phrases, des non-mots… | **x** | **x** | **x** | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Comptines**  *Développer la conscience des sons, l’articulation, la prise de conscience des syllabes, rimes…* | Comptines | Dire et redire les comptines en articulant et avec le ton | **x** | **x** | **x** |
| **Vire langues**  *Développer l’articulation* | Vire langues | Répéter en articulant | x | **x** | **x** |

(Conscience phonologique et articulation PDF) p. 14 réveil du corps et préparation, jusqu’à p.25.

+ répertoire de chants (articulation, prise de consciences des sons, puis travail sur les rimes, rythme = frapper les syllabes…) p ;27 à 32

+ vire langues p.35

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence : Percevoir et discriminer des sons** | | | | | |
| Activité/  Compétence spé. | Matériel | Déroulement | P | M | G | |
| **Cf. La voix, l’écoute  séquence P1 + P2 + P3 : les bruits, découverte des petites percussions, codage des sons** | | | | | | |
| **Quel est ce bruit ?**  *Développer ses capacités d’écoute* | CD bruit, (cf. édition cigale, ressources) | Écouter des bruits familiers avec les yeux ouverts puis fermés (bruits enregistrés, de la classe, de la cour, …), puis les nommer | **x** | **x** | **x** | |
| **La suite de sons**  *Développer sa mémoire auditive et ses capacités d’attention* | Corps/bruits /  instrument | Écouter et nommer les bruits produits isolément  Écouter une suite de 2 (+) bruits, puis les nommer dans l’ordre. | **x** | **x** | **x** |
| **Qui est caché ?**  *Identifier des voix* | / | 1 enfant d’un groupe caché parle. Les camardes de l’autre doivent deviner de qui il s’agit. | **x** | **x** | **x** | |
| **Loto sonore**  *Identifier un bruit* | Jeu loto sonore | Les enfants doivent montrer l’objet ou son image selon le bruit entendu. | **x** | **x** | **x** | |
| **L’ordre des sons**  *Identifier et mémoriser une suite de sons* | Enregistrements sonores &  photographies  correspondantes | Les enfants doivent établir la correspondance entre un son et une image. Les classer dans l’ordre chronologique. | **x** | **x** | **x** | |
| **Les boîtes sonores** | Des boîtes au contenu ≠ par paires. | Secouer sa boîte et retrouver le camarade qui possède la boîte de contenu identique selon les bruits entendus. |  | **x** | **x** | |
| **Paires d’instruments**  *Discriminer des sons, identifier des sons identiques* | Instrument par paires | 2 équipes qui ne se voient pas. Enfant d’une équipe joue de son instrument. Celui qui a reconnu son instrument lui répond en jouant. |  |  |  | |
| **Les sons changent** *Identifier/discriminer*  *des sons : hauteur/*  *intensité/durée/ timbre* | Enregistrements portant sur les ≠paramètres  (musiques, voix…) | Les enfants répondent (encodage des sons) :  - Gestuellement (axe vertical = hauteur, horizontal = intensité)  - En graphiant (code)  - En chantant les sons entendus |  | **x** | **x** | |
| **Cf. La voix, l’écoute  séquence P4 : découverte des variables du son** | | | | | | |
| **Œuvres du patrimoine** | Des œuvres enregistrées | Ecoutes quotidiennes de fragments d’œuvres | **x** | **x** | **x** | |
| **Ce que j’ai oublié !**  *Mémoriser une suite de mots, identifier une différence* | / ou images pour vérifier | Le maître lit une liste de prénoms, mots…  Il la répète en oubliant un mot. Les élèves doivent l’identifier  Variante : répéter dans le désordre/ listes plus longues | **x** | **x** | **x** | |
| **Pareil/pas pareil ?**  *Identifier des syllabes identiques* | Phonimot nathan  (carte vert/rouge) | Ecouter les 2 syllabes prononcées et placer un jeton si elles sont identiques, ou lever sa carte réponse. | **x** | **x** | **x** | |

1. **Les mots, la phrase**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence : Prendre conscience de l’existence des mots et des phrases** | | | | | |
| Activité/  Compétence spé. | Matériel | Déroulement | P | M | G | |
| **La notion de phrase**  *Reconnaître une phrase à l’oral*  *Dire une phrase à l’oral* | (images)  p.26 | -expliquer ce qu’est une phrase : *comme une petite histoire, elle raconte quelque chose, elle dit de qui ou de quoi on parle*  -dire quelques phrases en prenant les enfants de la classe comme sujets, faire des énoncés sans sujet, sans verbe, faire compléter pour obtenir des phrases  -demander aux enfants de dire des phrases eux aussi | **x** | **x** | **x** | |
| **Mêmes phrases ?**  *Mémoriser des phrases* | Phonimot Nathan | Le maître lit 2 phrases. L’élève identifie si elles sont identiques ou non. | **x** | **x** | **x** | |
| **La notion de mot**  *Prendre conscience que la phrase est composée d’une suite de mots qui a du sens* | Feutre, tableau  p.27 | -écrire des petites phrases de 2 ou 3 mots sur des cartons que l’on découpe ensuite : chaque partie est *un mot*, les mots sont séparés par *un espace blanc* (début par mots monosyllabiques)  -comparer la longueur des phrases et le nombre de mots  -montrer que le sens de la phrase change si on change la place des mots |  | **x** | **x** | |
| **Le mot cible**  *Mémoriser un mot et l’identifier* | Liste de mot | Le maître donne un mot. Il lit une liste de mot. Lorsque les élève entendent le mot cible, ils doivent lever la main, se lever…  Variante : mots proches | **x** | **x** | **x** | |
| **Les mots identiques** | Phonimot Nathan | Le maitre donne un mot puis lit un petit texte. Les élèves comptent le nombre de fois qu’il l’entende. | **x** | **x** | **x** | |
| **Les personnages de l’histoire**  *Idem.* | Histoire et représentations des personnages. | Les enfants ont en main des représentations des différents personnages d’un conte. Le maître lit/ raconte l’histoire. Les élèves lèvent leur personnage à chaque fois qu’il est cité. | **x** | **x** | **x** | |
| **Le mot répété**  *Identifier un mot répété* | Liste de mots | Le maitre lit des mots. Les élèves doivent identifier la mot répété plusieurs fois.  Variante : répéter le mot 1 fois, allonger la liste, mots proches | **x** | **x** | **x** | |
| **Rituel de la phrase**  *Savoir ce qu’est une phrase, un mot. Inventer une phrase à partir de mots imposés, compter les mots d’une phrase, changer le temps d’une phrase…* | Boites contenant : des personnages, verbes, objets peut ajouter adj. … | Un élève pioche une étiquette dans chaque boîte et créée une phrase en utilisant tous les mots.  Ecrire cette phrase.  Faire compter les mots, repérer un mot, compter les lettres d’un mot, changer le temps en ajoutant un connecteur… | **x** | **x** | **x** | |
| **La représentation des mots d’une phrase**  Représenter avec des cubes les mots d’une phrase | Cubes  p.28 | -produire une phrase ; demander aux enfants de répéter la phrase, mot à mot, en faisant une pause entre chaque mot et en posant un cube à chacun d’eux *(commencer par des phrases de 2 ou 3 mots ; placer les cubes de gauche à droite)*  -demander aux enfants de répéter la phrase en montrant du doigt chaque cube et en prononçant le mot correspondant |  | x | **x** | |
| **Combien de mots ?**  *Identifier les mots d’une phrase* | Phonimot Nathan | Le maître lit une phrase. Les élèves représentent chaque mot par 1 croix, 1 pion… |  | x | **x** | |
| **Mots courts / mots longs**  *Affiner la conscience des mots (la taille du mot est indépendante du sens)* | Carte de mots ou lettres  Feutre, tableau  p.29 | -dire quel est le mot le plus long (à l’oral) ; *chaque paire de mots comprend un mot phonologiquement plus long et désigne des objets familiers de taille ≠*  -comparer les mots écrits au tableau (lettres magnétiques ou cartons) |  | x | **x** | |
| **A chacun son mot**  *Renforcer l’idée que le sens d’une phrase dépend des mots qu’elle contient et de leur ordre* | p.31 | utiliser des comptines déjà connues ; 1 enfant = 1 mot  -les enfants se placent de façon à dire la phrase dans l’ordre  -les enfants changent de place et redisent leur mot |  | x | **x** | |

1. **Jeux pour la conscience syllabique**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence : Segmenter le mot en syllabe**  **(du vécu corporel à l’abstraction)** | | | | | |
| Activité/  Compétence spé. | Matériel | Déroulement | P | M | G | |
| **Jeux de segmentation**  **Syllabique**  *Comprendre que les mots sont formés de syllabes* | Listes de mots  Instruments de musique | A partir des prénoms des enfants, puis des mots familiers, puis des non mots.  Les enfants doivent de façon progressive :  - Sauter les syllabes.  - Frapper les syllabes dans leurs mains/avec un instrument  - Compter les syllabes sur les doigts. | **x** | **x**  **x**  **x** | **x**  **x**  **x** | |
| **Le roi ou la reine**  *Accentuer le rythme des mots par des mouvements répétés* | Couronne  p.36 | La maîtresse porte une couronne ; les enfants, en cercle, autour  -donner un ordre (mot d’action : marcher, sauter, se balancer, ramer, …) en scandant les syllabes ; les enfants s’exécutent en en respectant le rythme | **x** | **x** | **x** | |
| **Le robot : appel**  articuler, découper les  syllabes des prénoms… | Les prénoms | L’enseignant fait l’appel en détachant les syllabes. L’enfant appelé se désigne, répète de la même manière, tous répètent en rythmant avec des frappés sur les genoux. | **x** | **x** | **x** | |
| **Le robot nomme son voisin**  *Idem* | Les prénoms | L’enseignant appelle l’enfant qui est près de lui en détachant chaque syllabe, chacun fait de même pour appeler son voisin. Les variantes peuvent porter sur fort/faible, grave/aigu. | **x** | **x** | **x** | |
| **Jeu du muet : appel**  *Articuler, segmenter den syllabes* | Les prénoms, photos | L’enseignant articule nettement mais silencieusement  le prénom de son voisin, celui-ci l’identifie et le prononce,  puis fait de même avec le prénom de son voisin.  Ou un prénom au choix (dont on supprime mot ou photo) | **x** | **x** | **x** | |
| **Jeu du muet : mot**  *Articuler, segmenter den syllabes* | Images | L’enseignant articule nettement mais silencieusement  Un mot dont l’image est affiché.es élèves doivent l’identifier et le nommer. Un enfant nomme à son tour. | **x** | **x** | **x** | |
| **Les frappés : l’appel**  *Segmenter un mot en syllabe, les frapper* | Les prénoms | L’enseignant frappe les syllabes du prénom de son voisin, qui l’identifie et le prononce, puis frappe le prénom de son voisin. |  | **x** | **x** | |
| **Pige dans la boîte**  Consolider la conscience syllabique | panier contenant des objets p.35 | Un enfant ferme les yeux et choisit un objet ; il le nomme  Les autres le répètent en scandant les syllabes | **x** | **x** | **x** | |
| **Le robot chante**  *Rythmer une chanson, comptine, phrase…* | Liste - chansons  - phrases courtes  - comptines | L’enseignante rythme une phrase, ou une comptine, les enfants reproduisent le rythme en frappant dans leurs mains. | **x** | **x** | **x** | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence : Matérialiser la syllabe dans le mot,**  **dénombrer les syllabes d’un mot** | | | | | |
| Activité/  Compétence spé. | Matériel | Déroulement | P | M | G | |
| **Cerceaux des syllabes**  *Comprendre que les mots sont formés de syllabes* | Des cerceaux  Listes variées  Salle de motricité | Chaque syllabe des mots est matérialisée par un cerceau.  Chaque enfant saute les syllabes du mot en les énonçant. |  | **x** | **x** | |
| **Un jeton, une syllabe**  *Segmenter une mot en syllabe, matérialiser la syllabe et dénombrer* | Phonimot Nathan | Placer autant de jeton que de syllabes dénombrées.  Ou écrire le nombre de syllabes. |  | **x** | **x** | |
| **Une syllabe, un jeton**  *Idem* | Jetons, support  Bande fléchée = sens de lecture | Au fur et à mesure qu'un enfant nomme les syllabes d'un mot, il les aligne devant lui dans le sens de la lecture. |  | **x** | **x** | |
| **Les maisons-syllabes**  *Segmenter en syllabes, déterminer le nombre de syllabes* | Photo des enfants, objets… boîtes avec nbr de 1 à 4 sous ≠ représentations | Les élèves segmentent leur mot en syllabes, en déterminent le nombre puis rangent l’image dans la bonne maison. |  | **x** | **x** | |
| **L’intrus des syllabes**  *Compter les syllabes d’un mot et identifier un intrus* | Images mots | Le maître place 3 (ou +) images dont il donne le nom. Les élèves compte le nombre de syllabes de chaque mot et trouve l’intrus (celui qui n’a pas le même nombre de syllabes que les autres). |  | **x** | **x** | |
| **Où est la syllabe ?**  *Localiser une syllabe dans un mot* | Phonimot Nathan | Le maître donne une syllabe et 2 mots. Dire si on l’entend au début/milieu/fin du mot |  | **x** | **x** | |
| **Cartes des mots de la classe**  *S’entraîner au découpage syllabique* | Cartes images/ mots étudiés | En autonomie Côté 1 = la photo  Côté 2 = 3 écritures du mot + cases pour syllabes + sens de lecture | x | **x** | **x** | |
| **Le rythme des mots**  *Idem* | Plateau circuit ; images de 1 à 4 syllabes, pion | *Jeux de sons et de lecture p.18*  Le joueur tire une carte. Frappe le nombre de syllabe et avance son pion d’autant de cases. Le 1er finissant le parcours a gagné. |  | **x** | **x** | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence : Identifier, isoler une syllabe initiale** | | | | | |
| Activité/  Compétence spé. | Matériel | Déroulement | P | M | G | |
| **Le robot**  *Articuler, segmenter les mots en syllabes, appuyer la syllabe initiale* | Les prénoms | Chacun dit son prénom en tenant la 1ère syllabe et, dès qu’il s’interrompt, son voisin en chaine en faisant de même.  Idem avec l’appel. | x | **x** | **x** | |
| **Devine qui ?**  *Isoler la syllabe initiale ; identifier un mot à partir d la syllabe initiale* | Liste des prénoms | L’enseignant dit le début d’un prénom (syllabe initiale). Les élèves retrouvent le ou les prénoms commençant par cette syllabe.  Un élève devient le maître du jeu. | x | **x** | **x** | |
| **Quel est le début ?**  *Isoler la syllabe initiale* | Liste des prénoms | Le maître fait un bruit pour marquer la 1ère syllabe et dit la fin du prénom. Les élèves donnent le prénom et disent la syllabe manquante.  Un élève devient maître du jeu. |  | **x** | **x** | |
| **Classer les mots**  *Idem.* | Images (plusieurs commencent par la même syllabe) | Classer les mots dans la bonne boîte : ça commence par, ça ne commence pas par… |  | **x** | **x** | |
| **Ça commence comme**  *Trouver des mots commençant par une syllabe donnée* | Livre de Rémi Brissiaud | Présenter une page, nommer. Isoler la 1ère syllabe. Trouver des mots qui commencent par la même syllabe jusqu’à trouver le mot mystère (page en face) |  | **x** | **x** | |
| **J’ai peur**  *Répéter la syllabe initiale* | Images de choses qui peuvent nous faire peur | Le maître présente un mot. On a très peur et on bégaye. Doubler la 1ère syllabe. AARAIGNEE. |  | **x** | **x** | |
| **Je n’ai plus peur**  *Supprimer une syllabe* | idem | Le maitre dit un mot dont il a doublé la 1ère syllabe. Les élèves retrouvent et disent le mot correct. |  | **x** | **x** | |
| **Les mots mariés**  *Identifier des syllabes initiales identiques* | Planches de 2 images même syllabe initiale | Le maître présente une planche de 2 images. « Ces mots vont se marier car ils commencent tous les 2 par ? »  Les élèves identifient la syllabe initiale commune. |  | **x** | **x** | |
| **Ça commence pareil ?**  *Idem* | Phonimot Nathan | Ecouter et valider si 2 mots commencent par la même syllabe. |  | **x** | **x** | |
| **Quel est l’intrus ?**  *Comparer des syllabes initiales, trouver un intrus* | Planche 4 images (mots commençant même syllabe sauf 1). | Le maître présente une planche de 4 images. Les élèves trouvent le mot qui ne devrait pas être dans cette famille car il ne commence pas comme les autres. |  | **x** | **x** | |
| **Qui commence par la syllabe ?**  *Comparer des syllabes initiales* | Phonimot Nathan | Le maître donne une syllabe. L’élève doit identifier parmi 3 mots prononcés ceux qui commencent par cette syllabe. |  | x | **x** | |
| **Le jeu de la chenille**  **des syllabes**  *identifier syllabes initiales identiques* | Plateau : 1 case = 1 mot monosyllab.  Cartes = images  mots commençants par ces syllabes. Un dé, des pions | Lancer le dé. Avancer son pion.  Prononcer le mot monosyllabique.  Chercher une carte dont le mot commence par la même syllabe. |  | **x** | **x** | |
| **La roue des syllabes identiques**  *Rechercher des syllabes initiales identiques* | Cf. la roue des rimes | *Jeux de sons et de lecture p.20* |  | **x** | **x** | |
| **Le jeu des rimes**  *Idem* | Cf. le jeu des rimes | *Jeux de sons et de lecture p.22* |  | **x** | **x** | |
| **Le loto des syllabes initiales** *Idem* | Cf. le loto des rimes | *Jeux de sons et de lecture p.24* |  | **x** | **x** | |
| **Le jeu des paires**  *Idem* | Cf. pour les rimes | *Jeux de sons et de lecture p.26* |  | **x** | **x** | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence : Isoler et identifier la rime** | | | | | |
| Activité/  Compétence spé. | Matériel | déroulement | P | M | G | |
| **Le robot**  *Mettre en évidence la syllabe finale d’un mot* | Les prénoms | Chacun dit son prénom ou celui du voisin en tenant la dernière syllabe et, dès qu’il s’interrompt, son voisin en chaine en faisant de même.  Idem avec l’appel | x | **x** | **x** | |
| **Comptines**  *Prendre conscience des rimes* | Comptines avec rimes, images p.40, | Les enfants doivent retrouver la rime et la nommer.  Ex comptine : *Un petit chat gris qui mangeait du riz*… Faire isoler le i.  L’enseignant distribue des cartes avec un chat marron, noir, blanc … et dit la comptine sans donner la couleur du chat ; les enfants doivent montrer la bonne carte. *Un petit chat … ? qui faisait ronron…* |  |  | **x** | |
| **Jeu de repérage de rimes**  *Prendre conscience des rimes* | Les prénoms  Dans chants, comptines | L’enseignant choisit un prénom, le prononce en insistant sur la  rime et annonce Ça finit comme. « *Léa, ça finit comme papa* ».  Idem avec les comptines, des chants … |  | **x** | **x** | |
| **Les mots mariés**  *Isoler la syllabe finale* | Planches 2 images finissant par même syllabe | Le maître présente une planche de 2 images. « Ces mots vont se marier car ils se terminent tous les 2 par ? »  Les élèves identifient la syllabe finale commune. |  | **x** | **x** | |
| **Classer les mots**  *Isoler la syllabe finale* | Images dont plusieurs riment, boîtes | Classer les mots dans la bonne boîte : ça finit par, ça ne finit pas par… |  | **x** | **x** | |
| **Pêche aux rimes**  *Idem, identifier la présence ou non d’une syllabe* | Images préparées | Les enfants doivent retrouver toutes les images dont les mots finissent par une rime donnée (ex : ETTE). |  | **x** | **x** | |
| **Ça finit pareil ?**  *Idem* | Phonimot Nathan | Ecouter et valiser si 2 mots se terminent par la même syllabe. |  | **x** | **x** | |
| **Chercher l’intrus**  *Comparer des rimes, trouver un intrus* | Images préparées / sans | Les enfants doivent retrouver l'image dont le mot ne finit pas comme les autres (rime différente).  Puis sans support |  | **x** | **x** | |
| **J’ai peur**  *Répéter la syllabe finale* | Images de choses nous faisant peur | Le maître présente un mot. On a très peur et on bégaye. Doubler la dernière syllabe. ARAIGNÉGNÉE. |  | **x** | **x** | |
| **Je n’ai plus peur**  *Supprimer une syllabe* | idem | Le maitre dit un mot dont il a doublé la 1ère syllabe. Les élèves retrouvent et disent le mot correct. |  | **x** | **x** | |
| **Qui se termine par?**  *Identifier des syllabes finales identiques* | Phonimot Nathan | Le maître donne une syllabe. L’élève doit identifier parmi les mots prononcés ceux qui se terminent par cette syllabe. |  | **x** | **x** | |
| **La roue des rimes**  *Rechercher des rimes*  *Produire des phrases* | Plateau circuit ; images rimant avec les images du plateau, dé, pions | *Jeux de sons et de lecture p.20*  Le joueur lance le dé, avance le pion, trouve parmi les cartes le mot qui rime avec l’image du plateau, puis il fait une phrase pour valider. |  | **x** | **x** | |
| **Le jeu des rimes**  *Idem* | Images animaux et aliments qui riment | *Jeux de sons et de lecture p.22*  Un joueur prend une carte « animal » et trouve sur la table l’aliment qui rime. Puis fait la phrase :  « Le cochon aime les bonbons. » |  | **x** | **x** | |
| **Le loto des rimes**  *Rechercher des rimes*  *Produire des phrases* | Planches 4 animaux images aliments qui riment | *Jeux de sons et de lecture p.24*  Le 1er joueur retourne une carte et nomme l’aliment. Si l’aliment rime avec un de ses animaux, il le place sur sa planche en énonçant une phrase. Sinon, il replace la carte sur la table.  Le 1er ayant complété sa planche a gagné. |  | **x** | **x** | |
| **Le jeu des paires**  *Rechercher des rimes* | Cartes fond bleu et cartes fond rouge complémentaires | *Jeux de sons et de lecture p.26*  Distribuer les cartes bleues. Les rouges forment une pioche.  Un élève tire une carte rouge. Il la garde si elle rime avec une de ses cartes bleues(en justifiant), sinon la place à côté de la pioche. |  | **x** | **x** | |
| **Autres jeux de rimes** |  | *Jeux de sons et de lecture p.70 à 77* |  | **x** | **x** | |
| **Compétence : Produire des rimes** | | | | | |
| Activité/  Compétence spé. | Matériel | déroulement | P | M | G | |
| **Jeu du Grand**  **Mamamouchi**  *Trouver des rimes* | Avec (ou sans images) | Le grand Mamamouchi marie sa fille… Une grande fête est  donnée… Les habitants du royaume doivent apporter un cadeau  qui rime avec une rime donnée… |  | **x** | **x** | |
| **Qui fait quoi ?**  *Idem* | Photo des enfants + images qui riment | Afficher les photos des enfants. Tirer une carte objet…. Trouver avec quel prénom il rime et faire une phrase. *« Ornella aime le chocolat.»* |  | **x** | **x** | |
| **Qui mange quoi ?**  *Idem* | Images d’animaux et d’aliments qui riment | Afficher les animaux et les aliments. Trouver ceux qui riment et faire la phrase : *« La chenille aime la vanille. »* |  | **x** | **x** | |
| **Peux-tu faire des rimes ?**  *Renforcer la notion de rime* | /  p.44 | Compléter des phrases en faisant des rimes (ex : le *chat* mange des ……) |  | **x** | **x** | |
| **La ronde des rimes/ Le bateau est rempli de…** | Avec (ou sans images)  p. 45 | Les enfants doivent à tour de rôle donner un mot qui rime avec  la rime donnée.  ex : le bateau est rempli de chat, rats, pyjama… |  | **x** | **x** | |
| **Jeu du ballon**  *Dire des rimes rapidement* | Ballon de baudruche p.45 | Idem En essayant d’aller vite (utiliser un ballon : dire un mot en le lançant) ex : le bateau est rempli de chat, rats, pyjama… |  | x | **x** | |
| **Rim’album** | Album « Le pyjama du chat » de Lodrine, images objets / animaux | 1) Lecture  2) Relecture et trouver l’objet qui rime (de mémoire /avec images)  3) Proposer d’autres mots/objets  4) Fabrication memory |  | **x** | **x** | |
| **Poursuivre l’histoire**  *Utiliser le sens des phrases pour deviner des rimes* | Histoire comportant des rimes | 1) Raconter l’histoire, faire trouver les mots qui riment  2) Faire chercher le mot en s’aidant du sens avant de lire le 2ème mot de la rime |  | x | **x** | |
| **L’album des rimes**  *Utiliser les rimes dans des productions* | Thèmes : prénoms / jours / animaux…  p.46 | Les enfants doivent produire des mots qui riment →phrases →  comptines. |  | **x** | **x** | |
| **Création poétique**  *Idem* | Poème, comptine | Créer un poème à la manière de … (avec rimes) |  | **x** | **x** | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence : Isoler, identifier, manipuler des syllabes**  **(fusion, suppression, ajout, déplacement)** | | | | | |
| Activité/  Compétence spé. | Matériel | Déroulement | P | M | G | |
| **Que dit le robot ?**  *Fusionner des syllabes pour former des mots familiers* | Illustrations  p.37 | Présenter des illustrations ; prononcer un mot en scandant lentement les syllabes ; les enfants doivent retrouver l’illustration correspondante | x | **x** | **x** | |
| **Parole de Troll**  *idem* | Images  P.38 | Le troll donne des cadeaux. Il dit toujours le cadeau qu’il va offrir avant de le donner. Il parle d’une façon étrange. Il est si heureux quand on le comprend qu’il offre son cadeau. Dire des mots en scandant avec longues pauses. Offrir à l’élève l’image du cadeau qu’il a gagné. | x | **x** | **x** | |
| **Rébus**  *Fusionner des mots monosyllabiques pour créer 1 nouveau mot* | Images | Trouver un mot à partir de 2 mots monosyllabiques. |  | **x** | **x** | |
| **Les animaux rigolos**  *Segmenter un mot & combiner des syllabes* | Images d'animaux (2 syllabes) :2 . | Couper les images des animaux en 2 en nommant les syllabes. Les enfants doivent créer des animaux extraordinaires en mélangeant et fusionnant les syllabes.  = copin, lachon. |  |  | **x** | |
| **Les enfants rigolos**  *Idem* | Idem avec photo des enfants | Idem avec prénoms |  |  | **x** | |
| **Les syllabes perdues**  *Supprimer une syllabe* | Mots représentées par images de 2 syllabes découpées  - briques | 1) Le maitre présente le mot composé de 2 syllabes (2 parties).  « Si j’enlève RA, qu’est-ce qui reste ? » …  « TEAU ! ».  Enlever la 1ère puis la 2e syllabe, puis au choix !  2) Se détacher des images, utiliser des briques  3) Ne plus utiliser de matériel |  |  | **x** | |
| **Les syllabes inversées**  *Déplacer des syllabes* | Images + mots à 2 syllabes découpées  - briques | 1) Le maître présente un mot puis inverse les syllabes (matériellement). Les élèves doivent trouver ce nouveau mot !  2) Se détacher des images, utiliser des briques.  3) Ne plus utiliser de matériel. |  |  | **x** | |
| **Les prénoms à l’envers**  *Identifier un mot dont on a déplacé les syllabes* | Prénom | - L’enseignant fait l’appel en prononçant les prénoms à l’envers, se reconnaître. |  |  | **x** | |
| **Quel est ce mot inversé ?**  *Idem* | Images + mots à 2 syllabes (découpés) | L’enseignant propose des mots en les prononçant à l’envers,  les enfants doivent retrouver la bonne image.  Vérifier en matérialisant l’inversion des syllabes. |  |  | **x** | |
| **Quel est ce prénom ?**  *Supprimer la syllabe initiale, identifier la syllabe manquante* | Liste prénom | Les élèves doivent retrouver un prénom dont le maitre a supprimé la syllabe initiale. Les élèves nomme et donne la syllabe manquante. Les élèves prennent le rôle du maître. |  |  | **x** | |
| **Quel est ce mot ?**  *Idem* | / (images possible) | Les élèves doivent retrouver le ou les mots dont le maitre a supprimé la syllabe initiale. Un élève devient maître du jeu. |  |  | **x** | |
| **Les mots se terminent par…**  *Ajouter une syllabe en fin de mot* | /  Images | Le maître donne une syllabe. Chacun dit son prénom en ajoutant cette syllabe à la fin.  Idem avec des mots. |  | **x** | **x** | |
| **La syllabe ajoutée**  *Ajouter une syllabe.* | / | Le maître donne un mot dans lequel il a ajouté une syllabe. Les élèves doivent retrouver et nommer la syllabe ajoutée (intruse) |  |  | **x** | |
| **La syllabe manquante**  *Identifier un mot dont on a supprimer une syllabe, la dire* | / | Le maître lit une phrase dont un mot a une syllabe en moins. Les élèves doivent identifier le mot étrange et donner la syllabe manquante. |  |  | **x** | |
| **Chanson en laisse**  *Identifier des syllabes identiques en fin et début de mot* | Cartes avec images dont l’initiale d’un = la fin de l’autre | Les cartes sont distribuées. Le maître pose la 1ère image. Les élèves doivent trouver l’image qui suit (la fin du mot correspondant au début du mot suivant) et la placer à la suite. |  |  | **x** | |
| **La chaîne** | / | Idem sans matériel, oralement |  |  | x | |

1. **Jeux pour la conscience des phonèmes**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence : Entendre, percevoir et matérialiser un phonème** | | | | | |
| Activité/  Compétence spé. | Matériel | déroulement | P | M | G | |
| **Le phonème dans la comptine**  *Identifier un phonème qui se répète* | Une comptine | Lecture de la comptine. Les élèves repèrent et disent le phonème le plus entendu. Relecture et dire les mots contenant le son. |  |  | **x** | |
| **Pigeon vole**  *Discriminer un son* | Liste de mots ou pas | Les enfants doivent lever le doigt quand l’enseignant prononce un mot avec le phonème choisi. |  | **x** | **x** | |
| **J’entends/je n’entends pas** *Idem* | Images, signes j’entends/pas | Les élèves placent leur images sous le signe qui convient (j’entends /pas) |  | x | **x** | |
| **Lequel des 3 ?**  *Idem* | Images ou pas | Le maître donne 3 mots. Les élèves trouvent celui qui contient le son demandé. Variante : sans matériel |  | x | **x** | |
| **Chasse aux objets**  *Dire des mots en se portant son attention sur 1 phonème* | Dans un lieu avec beaucoup d’objets | Rapporter un objet dont le nom comporte le son étudié. |  | x | **x** | |
| **Chasse aux images**  *Idem* | Des images | Trouver des images dont le nom contient le son étudié. |  | **x** | **x** | |
| **Jeu d’inventaires**  *Idem* | / **Cf. Jeu du Grand**  **Mamamouchi** | Idem sans matériel. |  | x | **x** | |
| **L’intrus**  *Idem* | images | Le maître donne 4 mots. Les élèves trouvent celui qui ne contient pas le son demandé. (4 images, puis sans matériel) |  | x | **x** | |
| **Les mots mariés**  *Identifier des phonèmes initiaux identiques* | Planches 2 images commençant par le même phonème | Le maître présente une planche de 2 images. « Ces mots vont se marier car ils commencent tous les 2 par le sons…? »  Les élèves identifient le son initial commun. |  |  | **x** | |
| **Faire chanter les sons**  *Identifier un phonème initial ou final* | / | L’enseignant joue à bégayer ou à faire chanter le son (= le prolonger) pour rendre son identification plus facile. |  |  | **x** | |
| **Devine qui**  *Percevoir des phonèmes isolés et prendre conscience qu’ils font partie des mots, phonèmes initiaux* | /  p.48 | 1) Deviner à quel prénom je pense ; je prononce le 1er phonème  *Commencer par des consonnes fricatives (s, z, f, v, …), puis par des consonnes occlusives (d, t, k, g, ..)*  2) Chercher tous les prénoms qui commencent par ce phonème  3) L’enfant cité donne un phonème à son tour |  |  | **x** | |
| **Dans la famille 1**  *Approfondir la conscience des phonèmes initiaux, prononciation* | Images (plusieurs commencent par le même son)  p.49 - 51 | \* 1) L’enfant tire une carte, nomme l’objet… Dire le nom en étirant le 1er phonème. L’élève répète (observer mouvement des lèvres, position de la langue)  2) Idem avec un autre élève et une autre carte  3) Demander si les 2 mots commencent par le même son.  \* Trouver tous les mots commençant par un son donné. |  |  | **x** | |
| **Ça commence pareil ?**  *idem* | Phonimot Nathan | Le maître lit 2 mots. Les élèves doivent dire s’ils commencent pareil ou non. |  |  | **x** | |
| **Je pense à quelque chose**  *Evoquer des mots à partir d’un phonème initial donné* | /  p.52 | Retrouver le mot auquel je pense. Il commence par  « r…. ».  Donner des indices. « C’est un outil… » |  |  | **x** | |
| **Dans la famille 2**  *Approfondir la conscience des phonèmes finaux, prononciation* | Images  p.56-57 | \* 1) L’enfant tire une carte, nomme l’objet… Dire le nom en étirant le dernier phonème. L’élève répète (observer mouvement des lèvres, position de la langue)  2) Idem avec un autre élève et une autre carte  3) Demander si les 2 mots commencent par le même son.  \* Trouver tous les mots commençant par un son donné. |  |  | **x** | |
| **Ça finit pareil ?**  *Identifier des phonèmes finaux identiques* | Phonimot Nathan | Le maître lit 2 mots. Les élèves doivent dire s’ils finissent pareil ou non. |  | x | **x** | |
| **La chenille des**  **phonèmes**  **(sons voyelles)**  *Isoler un son initial /final, apparier des mots qui commencent / finissent par le même son* | Plateau chenille (cases illustrées)  Cartes (images même sons initiaux cases) /un dé/pions | Lancer son dé. Avancer son pion. Dire le mot et isoler le phonème initial.  Les enfants doivent chercher une carte dont le mot commence  par le même son.  (idem avec son final) |  |  | **x** | |
| **Jeu des maisons des**  **sons**  *Identifier la présence d’un son dans un mot* | Jeu Nathan | Placer dans les maisons les image-mots contenant le son indiqué par le gardien. |  |  | **x** | |
| **Où est le son ?**  *Localiser le phonème dans le mot* | Planche image avec représentation syllabes | Placer le jeton sur la syllabe où l’on entend le phonème. |  |  | **x** | |
| **Loto des sons** | loto | Le maître dit un phonème. Les élèves place un pion s’ils ont une image qui le contient. |  |  | **x** | |
| **Dominos**  **des sons** | dominos | Placer côte à côte 2 images de même son initial ou final ou n’importe où dans le mot (justifier) |  |  | **x** | |
| **La roue des rimes**  *Identifier des phonèmes finaux identiques* | Cf. rimes | *Jeux de sons et de lecture p.20* |  |  |  | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence : Manipuler et produire des phonèmes**  **(fusion, suppression, ajout, déplacement, substitution)** | | | | | |
| Activité/  Compétence spé. | Matériel | déroulement | P | M | G |
| **Le monstre poilu**  *Faire des rimes en s’appuyant sur le son final* | Lire le livre « le monstre poilu » | Chercher les rimes = le phonème final :  *le rat … poil au … bras. La souris … poil au … riz.* |  | **x** | **x** |
| **1 mots = 2 sons**  *S’initier à la segmentation phonémique*  *(puis 3 sons)* | images, 2 cubes (puis 3)  p.63 ;66 | 1) Répéter lentement en allongeant la prononciation de chaque phonème, en faisant une pause entre les deux et en montrant du doigt le cube qui correspond au phonème prononcé  2) Les enfants répètent et montrent du doigt chacun des cubes |  |  | **x** |
| **2 sons = 1 mot**  *S’initier à la fusion phonémique*  *(puis 3 sons)* | Cubes, images  p.64 ;67 | Fusion : idem à l’inverse |  |  | **x** |
| **J’ai oublié le 1er son !**  *Prendre conscience que chaque son d’un mot est important* | /  p.54 ; 58 ; 70 | 1) Appeler les enfants par leur prénom en omettant le 1er son  2) Donner 2 mots ; chercher le son qui est enlevé *(faire une phrase avec chacun des 2 mots pour s’assurer que l’enfant a bien perçu que ce sont 2 mots ≠)*  ex : pomme/ homme bosse/os sel/aile parc/arc flaque/lac charme/arme pile / île clou/loup croix/roi cruche/ruche |  |  | **x** |
| **Jeu du secret**  *Identifier un phonème final* | / | L’enseignant prononce le début du mot en omettant le dernier son, les élèves doivent deviner le « mot secret » en retrouvant le phonème omis. |  |  | **x** |
| **J’ajoute un son !**  *Former de nouveaux mots à partir de sons isolés* | /  p.55 ; 59 ; 69 | A partir d’un mot à 2 sons, faire chercher quel mot on obtiendrait en ajoutant tel son au début ou à la fin  ex : hache/tâche île/cil huile/tuile haut/mot rond/tronc arche/marche île/ville roue/trou oie/toit as/glace os/bosse |  |  | **x** |
| **Le son disparu** | Cubes  p.70 | 1) Partir d’un mot de 2 sons commençant par une consonne ; le segmenter en phonèmes avec les cubes ;  2) Supprimer un des 2 sons. Dire le son restant. |  |  | **x** |
| **Deviner un mot**  *Evaluer les habiletés de segmentation et de fusion phonémique* | illustrations d’objets dont le nom comporte une syllabe  p.77 | Les enfants sont en cercle ; les illustrations au centre, posées à l’envers. Un enfant choisit une image ; il prononce les sons du mot l’un après l’autre ; les autres répètent chaque son, puis les fusionnent pour trouver le mot. |  |  | **x** |
| **Parole de troll**  *idem* | Image  p.78 | Le troll s’exprime en disant les mots son après son ; il offre des cadeaux aux enfants, mais il faut comprendre ce qu’il dit pour recevoir son cadeau |  |  | **x** |
| **Jeu de substitution**  *Redire une formule en remplaçant les voyelles par une autre* | Formulettes & comptines avec (semi) voyelles | Faire des transformations :  *Midi qui l’a dit Mistigri.*  *Mada qua l’a da Mastagra. Modo quo l’o do Mostogro …* |  |  | **x** |
| **Jeu de Motordu**  *Identifier des erreurs de phonèmes en contexte, les corriger* | Livre | Lecture du Prince de Motordu. Les élèves doivent identifier les erreurs de phonème et corriger les mots. *La petite bille/fille. Le gros glaçon/garçon…* |  | x | **x** |
| **Jeu des bêtises**  *Idem* | / | L’enseignant fait des substitutions de sons finaux (voyelles) les enfants doivent retrouver et corriger les erreurs. *Sonia est venue à l’école avec son papu/son papa.* |  | x | **x** |
| **Confusion**  *Idem* | / | Le maître donne un mot avec confusion phonologique (sons proches). Les élèves doivent corriger. |  |  | **x** |
| **Les groupes consonantiques**  *Initiation à la structure des groupes consonantiques* | p. 70-74 | …  +p.75 |  |  | x |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence : Associer phonème graphème** | | | | | |
| Activité/  Compétence spé. | Matériel | déroulement | P | M | G | |
| **Jeux des associations**  *Connaître les lettres de l’alphabet* | lettres tactiles (≠ écritures) | L’enfant en aveugle manipule tactilement une « lettre » donnée. Il doit décrire ses caractéristiques physiques ensuite la nommer, puis l’identifier visuellement. | x | **x** | **x** | |
| **La roue de l’alphabet**  Identifier les lettres de l’alphabet, les nommer. | Plateau alphabet, 26 cartes image/mot, dé pions | *Jeux de sons et de lecture p. 80.*  Le joueur lance le dé, avance d’autant de cases. Il trouve la carte qui commence par la lettre demandé et dit « Collier ça commence par un C ». Si la case a déjà son image associée, il passe son tour. La partie est terminée quand tourtes les cartes sont placées. | x | **x** | **x** | |
| **La file alphabétique**  Identifier les lettres de l’alphabet, les nommer, connaître la suite de l’alphabet | Bande 26 cases, cartes lettres | *Jeux de sons et de lecture p. 82.*  Le joueur ayant la lettre B commence. Il a pose à la suite du A en la nommant. Puis C, D… |  | **x** | **x** | |
| **Jeux de famille**  *Connaître les lettres sous 3 écritures* | lettres tactiles/ cartes (majuscules, scriptes, cursives) | chaque enfant doit retrouver la même lettre dans les 3 codes alphabétiques (majuscule, cursive et scripte). |  |  | **x** | |
| **Quel bruit fait cette lettre ?**  *Associer lettre/son* | Images lettres | Le maître présente une lettre. Un élève la nomme. Un élève donne le bruit qu’elle produit. |  |  | **x** | |
| **Qui fait ce bruit ?** | Images lettres | inversement |  |  | **x** | |
| **Attention aux sons !**  *Identifier, discriminer des sons* | Images mots, boîtes avec lettres | Les élèves ont des images à placer dans la bonne boîte.  Placer dans voyelles, b/p, f/v… |  |  | **x** | |
| **Jeu du loto**  *Associer phonème/graphème* | Loto  (cartes avec cases graphèmes) | L’enfant place les jetons sur les graphèmes qui correspondent aux phonèmes émis oralement par le maître.  Variante : le jeu devient plus complexe avec…   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | D | P | V | G | | T | B | F | K |   **Exemple : travail sur les confusions visuelles**   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | O | P | f | b | | Q | q | t | d |   **Exemple : travail sur les confusions phonémiques** |  |  | **x** | |
| **Devine qui ?**  *Comprendre la correspondance entre lettres et sons* | Images lettres  p.82 | Présenter lettre écrite en même temps qu’on prononce le phonème :  « C’est un prénom qui commence par la lettre S, qui fait le son *sss ».* A chaque proposition, prononcer le phonème initial en l’allongeant. |  | **x** | **x** | |
| **Quel est cet objet ?**  *Associer phonème initial à la lettre* | Images objets (même son initial + autres)  p.82-83 / p.86 | - Tirer une carte et chercher le son initial ; idem avec une autre carte ; comparaison des 2 sons initiaux et affichage de la lettre ; chercher ensuite par quelle lettre commencent les autres mots.  1- 2 sons contrastant / 2- plusieurs sons / 3- Idem sons finaux |  |  | **x** | |
| **A quel objet je pense ?**  *Consolider la correspondance son-lettre (position initiale/finale)* | /  p.85 | Ecrire le nom auquel on pense et ne laisser apparaître que la 1ère lettre du mot ; valoriser les réponses qui commencent par le bon phonème (objet autour d’eux)   1. Sons initiaux 2. Sons finaux |  |  | **x** | |
| **A la recherche des mots**  *Consolider la connaissance des sons appris jusqu’à maintenant* | Images ( avec lettre initiale ou finale connue)  p.88 | 1) Dire une lettre et demander à l’enfant de chercher une image qui convient (soit finale, soit initiale)  2) Un enfant choisit une carte et nomme le son initial (ou final) ; il range la carte sous la lettre correspondante |  |  | **x** | |
| **Ajouter une lettre**  *Appréhender le sens de l’écriture et la correspondance lettre-son pour les voyelles* | /  Feutre, tableau  p.89 (cf. ex) | Partir d’une syllabe à 2 phonèmes ; écrire les lettres correspondantes au tableau ; ajouter une lettre supplémentaire à gauche ou à droite ; chercher le nouveau mot. |  |  | **x** | |
| **Changer une lettre**  *Prendre conscience de l’importance de chaque lettre. Distinguer les voyelles* | /  Feutre, tableau  p.91 (cf. ex) | Écrire un mot au tableau (2 ou 3 phonèmes) ; les enfants prononcent chaque phonème, puis les fusionne pour trouver le mot. Changer une lettre; les enfants cherchent ce nouveau mot de la même façon |  |  | **x** | |
| **La prononciation des mots**  *Se préparer au décodage* | /  Feutre, tableau  p.92 (cf. ex) | Même jeu que précédemment ; cette fois, on peut ajouter, enlever ou remplacer une lettre |  |  | **x** | |
| **Le petit fureteur**  *Associer letter/son* | Planches images,  1 roulette alphabétique  avec flèche | Un élève tourne la flèche, nomme la lettre et le son associé. Les enfants doivent chercher les images commençant par la lettre indiquée. |  |  | **x** | |
| **La roue des sons**  *Discriminer les sons*  *Associer lettre/son* | Roue avec lettres, plaques individuelles formée de maisons des sons | *Jeux de sons et de lecture p. 30*  Le joueur tourne la flèche. Il identifie la lettre et associe le son. Il choisit une étiquette contenant ce son et la place sur sa plaque dans la maison correspondante.  Celui ayant le plus d’étiquettes dans ses maisons a gagné.  Variante : la chenille des voyelles p.32, la roue des consonnes p.36 |  |  | **x** | |
| **La roue des sons**  *Idem* | Planches train avec wagons- lettres, étiquettes mobiles | *Jeux de sons et de lecture p. 38*  Le joueur tire une carte. Il la pose sur le wagon correspondant. S’il a déjà recouvert le son il remet la carte à l’envers.  Le 1er ayant complété son train a gagné. |  |  | **x** | |
| **Jeux des sons**  *Discriminer un son* |  | *Jeux de sons et de lecture p. 40 à 59* |  |  | **x** | |
| **Jeux des sons proches**  *Distinguer des sons proches* |  | *Jeux de sons et de lecture p. 60 à 67* |  |  | **x** | |