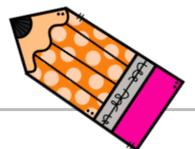


PHONOLOGIE



Objectif	Objectif spécifique	Situations/Activités
La planète des alphas	- Bien comprendre et bien connaître l'histoire	- Raconter l'histoire avec l'Album du conte - Ecoute du CD avec le livre (montrer les images de l'album) / puis DVD à visionner
Identifier les syllabes dans un mot	- Frapper les syllabes d'un mot	- Frapper dans les mains, avec un tambourin, les syllabes des prénoms de la classe - Jeu des cerceaux : l'élève individualise les syllabes en sautant dans des cerceaux (<i>Supports : prénoms, banque d'images</i>)
	- Faire associer un mot et sa décomposition syllabique	- Faire trouver des objets dont les mots sont dits de façon hachée (découper en syllabes, en marquant un temps entre chaque syllabe) <i>Objets de la classe, prénoms (photos), banque d'images</i>
Dénombrer le nombre de syllabes dans un mot	- Compter les syllabes sur les doigts	- <u>Le rythme des mots</u> : Jeu de l'oie mais au lieu de lancer le dé on prend une image et on avance du nombre de syllabes que contient le mot dessiné - <u>Les mots rythmés</u> : des images sont alignées devant les élèves, l'enseignant frappe 1, 2, 3 ou 4 coups (tambourin, frapper des mains) et l'élève doit prendre une image représentant un mot contenant autant de syllabes que de coups frappés - <u>Jeu de bataille</u> : principe du jeu classique ; lorsque l'élève retourne une carte, prononce le mot et énonce le nombre de syllabes ; c'est le nombre de syllabes qui détermine le gagnant de chaque tour - <u>Le mot le plus long</u> : chaque élève reçoit 6 images, lance le dé (de 1 à 4), dépose une image contenant le nombre de syllabes indiqué par le dé ; s'il ne possède pas, prend une carte dans la pioche. Le gagnant est celui qui parvient à se
	- Trier les mots selon leur nombre de syllabes	- Trier des images dans des boîtes selon le nombre de syllabes dans le mot imagé - Dire un mot à l'oral et faire trouver à l'élève un mot qui a le même nombre de syllabes que le mot cible parmi des images mots. <i>Prénoms (photos), banque d'images</i>



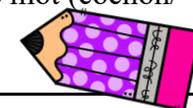


PHONOLOGIE



Période 2

Objectif	Objectif spécifique	Situations/Activités
La planète des alphas	<ul style="list-style-type: none"> -Distinguer 3 familles (voyelles et consonnes longues et consonnes courtes) -Reconnaitre les caractéristiques des alphas 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu des caractéristiques des alphas - Jeu des devinettes (Jeu du Bêta) Devine mon alpha préféré - Jeu : sauver les alphas. -Reconnaissance des alphas de manière kinesthésique (sac et alphas en caoutchouc)
Savoir manipuler les syllabes	<ul style="list-style-type: none"> - Ajouter une syllabe à la fin du mot -Ajouter une syllabe au début du mot -Ajouter une syllabe à la fin du mot plusieurs fois -Identifier la syllabe d'attaque d'un mot -Discriminer l'attaque des mots - Identifier la syllabe finale des mots 	<ul style="list-style-type: none"> - Répéter deux fois la dernière syllabe du mot/Répéter deux fois la première syllabe - Répéter et identifier le mot transformé par l'enseignant parmi des images -Ajouter "lou" à la fin de chaque mot -Jeu chasse au trésor des mots -Jeu suppression de syllabes (1er et dernière) pour former un nouveau mot -Jeu des syllabes d'attaques
	<ul style="list-style-type: none"> - Enlever une syllabe donnée par l'enseignant 1. la dernière du mot 2. la première du mot 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer et identifier le mot transformé par l'enseignant parmi des images -Jeu des mots valises
	<ul style="list-style-type: none"> - Enlever une syllabe et la remplacer par une autre 	<ul style="list-style-type: none"> - Substituer la première syllabe des prénoms par une même syllabe - Substituer la dernière syllabe des mots ou prénoms (donnée par l'enseignant)
	<ul style="list-style-type: none"> - Trouver la syllabe manquante dans un mot - Inverser des syllabes dans des mots de 2 syllabes 	<ul style="list-style-type: none"> - Prononcer le mot sans syllabe, l'élève doit le retrouver - L'élève choisit une carte en secret parmi une dizaine étalée sur la table, il doit énoncer le mot en inversant les syllabes, les autres doivent désigner la bonne carte (teau-ga, son-mai) - Faire l'appel en prononçant tous les prénoms à l'envers, les élèves doivent se reconnaître
	<ul style="list-style-type: none"> - Fusionner des syllabes 	<ul style="list-style-type: none"> - Mots de deux syllabes : découper des images pour inventer des « non mots », enlever la dernière syllabe du premier mot et ajouter la dernière syllabe du deuxième mot (cochon/lapin : copin)

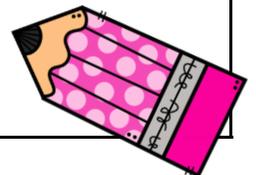




PHONOLOGIE

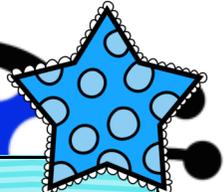


Objectif	Objectif spécifique	Situations/Activités
<p>La planète des alphas</p>	<p>-Reconnaitre et nommer les alphas correspondant aux voyelles et les consonnes longues, d'après leur chant spécifique</p>	<p>LECON 4 -S.O.S Alphas en péril (1) -Les alphas prisonniers -S.O.S Alphas en péril (2) -Au secours, Furiosa arrive -Le chant des alphas -Une formule salvatrice -Coxmopolux et les formules</p>
<p>Trouver des rimes et des assonances</p>	<p>- Trouver un mot qui rime avec : la fin du mot (avec supports un corpus d'images connues / sans supports) le début du mot</p> <p>- Trouver une syllabe donnée dans des mots</p> <p>- Trouver l'intrus dans un ensemble de mots</p>	<p>- Domino des syllabes : à partir de la dernière syllabe d'un mot, trouver un mot qui commence par cette syllabe (images)</p> <p>- Ecrire une comptine qui rime avec la dernière syllabe des prénoms</p> <p>- Trouver dans une boîte à images celles qui riment avec son prénom</p> <p>- Jeu des paires : associer les images qui riment entre elles</p> <p>- Dans les prénoms</p> <p>- Jeu de carte : étaler des cartes et prendre les cartes ayant une syllabe commune</p> <p>- Le trivial des syllabes : sur la piste de jeu pour avancer d'une case, l'élève doit dire à l'oral la syllabe commune à la liste des mots proposés (images)</p> <p>syllabe cible début du mot syllabe cible fin du mot syllabe cible au milieu du mot</p> <p>- Proposer un ensemble de mots, le premier qui a trouvé l'intrus a gagné : la syllabe est dans tous les mots au début ou à la fin</p> <p>- Un ensemble d'images connues est proposé, les élèves doivent trouver l'intrus</p>

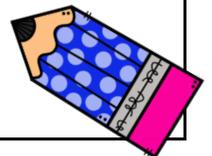


PHONOLOGIE

Période 4

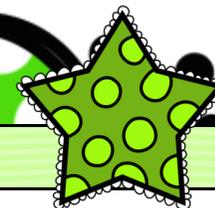


Objectif	Objectif spécifique	Situations/Activités
La planète des alphas	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les phonèmes dans des mots composés de trois phonèmes de consonnes longues et voyelles - Reconnaître les différentes écritures d'un alpha (script et cursive) 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu du tunnel - Loto des alphas - Jeu des voyelles à placer dans un mot (loto des voyelles)
Identifier un phonème dans un mot	- Rechercher un phonème dans un mot donné à l'oral	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Trouver un phonème</u> : dans une comptine construite autour d'un phonème dans les prénoms de la classe dans un ensemble de mots recherchés et dictés à l'enseignant dans des magazines, découper des images où on entend le phonème étudié
	- Identifier un phonème dans un mot représenté par un dessin	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Trier des images</u> selon si on entend dans le mot dessiné le phonème cible - <u>Jeu de l'oie avec phonème</u> Chaque élève à son tour lance le dé et il doit dire si le dessin sur lequel il est tombé contient le phonème cible, s'il trouve la bonne réponse, il gagne un jeton. Celui qui a le plus de jetons a gagné
	- Comparer des mots pour identifier le phonème	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier dans une liste de mots (dessins), le phonème étudié phonème placé à la fin du mot, phonème placé quelque part dans le mot - Rechercher un intrus dans un ensemble : intrus par son phonème différent
	- Localiser un phonème	<ul style="list-style-type: none"> - Dans une liste de mots, identifier où se situe le phonème cible à l'oral, au tableau avec corpus de mots; sur ardoise - Localiser le phonème à l'intérieur de la syllabe





PHONOLOGIE



Objectif	Objectif spécifique	Situation/Activités
La planète des alphas	- Acquérir de nouvelles correspondances « phonèmes-graphèmes » simples en ajoutant les consonnes courtes.	- A la poursuite des alphas - Les alphas se transforment - Encoder des mots
Manipuler les phonèmes	- Ajouter, enlever, répéter un phonème	- <u>La boîte qui transforme</u> : Des cartes images connues (fourmi, sapin, otarie, girafe...) lues par les élèves, l'enseignant donne le mot transformé par la boîte, les élèves après plusieurs propositions doivent trouver la règle de transformation (mots transformés : ourmi, apin, tarie, irafe...) - <u>Retrouver le mot avant transformation</u> : L'enseignant donne le mot transformé et les élèves doivent retrouver le mot avant transformation (Même jeu en modifiant la transformation : Ajouter, doubler un phonème)
Fusionner les phonèmes	- Associer deux phonèmes composant un mot monosyllabique - Associer deux phonèmes pour faire un mot	- <u>Trouver le mot découpé</u> : Proposer des mots segmentés en phonèmes et demander aux élèves de retrouver la carte qui correspond à la fusion <i>Exemple: Consonne + voyelle : nez, seau,, lit, loup, roue...</i> <i>C+V+C : col, bol, robe, tasse, verre</i> <i>C+C+V : trois, croix, ski</i> Puis inverser le problème, proposer aux élèves les mêmes mots et leur demander de segmenter - Suite à la lecture d'albums dans lesquels des jeux de mots sont faits (Pef), trouver des mots modifiés et faire produire des mots sur cette structure
Modifier les phonèmes	- Modifier le phonème d'un mot	- Jeu de transformation : Transformer la rime de chaque syllabe prononcée par un même son <i>Exemple: mettre le son [ou] : sa=sou ; mi=mou ; bé=bou...</i>
Identifier les sons proches	- Distinguer d/t, j/ch, g/k, b/p - Identifier le phonème qui diffère dans des mots à consonances proches	- Lecture de l'histoire Le prince de mots tordus PEF - Lecture de l'album « Sans le A »

