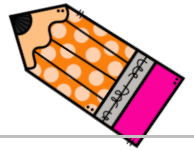
Conscience Phonologique

MS

Objectif		Objectif spécifique	Situations/Activités
La planète des alphas	-Bien comprendre et bien connaitre 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
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une cons-cience pho-nologique	COMPRENDRE, MEMORISER ET INTERPRETER DES COMPTINES	COMPRENDRE UNE COMPTINE Replacer les illustrations dans l'ordre d'une comptine - Retrouver des images illustrant une comptine INTERPRETER UNE COMPTINE -Trouver des gestes qui illustrent un jeu de doigts -Remplacer un mot par un geste qui le caractérise. - Mimer un jeu de doigts - Moduler sa voix en fonction d'un code	• Comptine en images : Mon petit ours • Retrouver les images illustrant une comptine • - Qui sont les intrus ? Deux Petits bonshommes • Les mots manquants : le loup • illustrer des jeu de doigts : Que fait ma main ? • Mot interdit, Jeu de doigts muet,
	Apprendre à écouter	-Identifier provenance d'un son -Identifier des sons d'instruments et varier leurs intensités. -Identifier les sons produits par des instruments à percussion	• Les bruits de la classe • Jeux de rythmes (instruments à percussions en bois) • Instruments à percussion : claves, woodblock, triangles, castagnettes, maracas, xylophones…

http://mely.futuremaitresse.over-blog.com/



Conscience Phonologique

MS

Objectif	Objectif spécifique		Situations/Activités
La planète des alphas	-Reconnaitre les caractéristiques des alphas (uniquement les voyelles)		- 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)
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	COMPRENDRE, MEMORISER ET INTERPRETER	MEMORISER UNE COMPTINE -Retrouver les mots manquants d'une comptine	• Qui sont les intrus ? Deux Petits bonshommes • Mot interdit : Un éléphant blanc, Mon chapeau . • Jeu de doigt muet : Pique et croque
	APPRENDRE À ÉCOUTER	-Identifier la provenance d'un son et l'associer à sa représentation. -Réaliser collectivement un loto sonore -Identifier différents passages dans un extrait musical.	• Qui joue? • Loto sonore et loto sonore des animaux , de la nature • Le gardien du trésor
	APPRENDRE À ARTICULER	--Répéter un mot puis une phrase entendue -Prononcer distinctement les sons d'un mot -Distinguer et prononcer des mots à consonance proche -Répéter en articulant -Inventer des pseudos-mots et articuler -Prononcer distinctement les syllabes d'un mot - Prendre conscience de la forme de la bouche lors de l'articulation d'un mot	• Jeu du téléphone • La marionnette • Mots proches en broche et l'album « Une lettre ça change tout » • Virelangues • Cap ou pas cap ? • Comptines avec pseudo mots • La grenouille à grande bouche

http://mely.futuremaitresse.over-blog.com/

CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

MS

Objectif	Objectif spécifique		Situations/Activités
La planète des alphas	-Reconnaitre et nommer les alphas correspondant aux voyelles et les consonnes longues.		- 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)
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	COMPRENDRE, MEMORISER ET INTERPRETER DES COMPTINES	-Jouons avec notre voix Moduler sa voix en fonction d'un code. Restituer une comptine connue Mot interdit replacer un mot par un geste qui le caractérise Mimer un jeu de doigts	• Un éléphant blanc, • Mon chapeau • J'ai un gros nez rouge
	DECOUVRIR LES SYLLABES	- Scander les syllabes d'un énoncé - Frapper les syllabes d'un mot - Compter les syllabes d'un mot - Coder les syllabes d'un mot	Le langage robot Le jeu des cerceaux Les boites à compter les syllabes Bata syllabes

http://mely.futuremaitresse.over-blog.com/

Conscience Phonologique

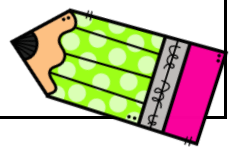
MS

Objectif	Objectif spécifique	Situations/Activités	
La planète des alphas	-Reconnaitre et nommer les alphas correspondant aux voyelles et les consonnes longues.	- 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)	
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	DECOUVRIR LES SYLLABES D'ATTAQUE	Identifier des phrases, mots et syllabes identiques. Repérer une syllabe répétée en début de mot Identifier la syllabe d'attaque d'un mot Repérer des intrus parmi des mots ayant la même syllabe d'attaque Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque	La comptine de papa Qui s'est trompé de famille ? Loto à colorier Paires de syllabes d'attaque Jeu de loto des syllabes d'attaque Jeu des paires initiales Jeu des tours
	COMPRENDRE, MEMORISER ET INTERPRETER DES COMPTINES	Replacer des illustrations dans l'ordre d'une comptine. Les mots manquant : Retrouver les mots manquants d'une comptine Trouver des gestes qui illustrent un jeu de doigts.	Le grand cerf La souris Moustache Moustachu

http://mely.futuremaitresse.over-blog.com/

CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

MS

Objectif	Objectif spécifique		Situation/Activités
La planète des alphas	-Reconnaitre et nommer les alphas correspondant aux voyelles, les consonnes longues, les consonnes courtes et les autres alphas.		- Jeu des caractéristiques des alphas / Loto des alphas - Devine mon alpha préféré - Jeu : sauver les alphas. -Reconnaissance des alphas de manière kinesthésique (sac et alphas en caoutchouc)
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	REPERER LES SYLLABES FINALES ET LES RIMES	- Repérer des syllabes finales répétées -Identifier la syllabe finale d'un mot -Repérer des mots ayant la même syllabe finale Localiser, isoler et oraliser la syllabe finale -Isoler mentalement et oraliser la syllabe finale Prendre conscience des rimes Associer des mots qui riment	• Le jeu de l'écho • Les nouvelles familles • Le bazar de Balthazar • Les animaux et les objets • Le domino des syllabes finales • Jeu de loto des syllabes finales
	COMPRENDRE, MEMORISER ET INTERPRETER DES COMPTINES	-Retrouver des images illustrant une comptine. Comprendre les paroles d'une comptine. -Remplacer un mot par un geste qui le caractérise Mimer un jeu de doigt	Qui sont les intrus : HASKAWAWA Mot interdit : Les gros crocodile Jeu de doigt muet : La fourmi

http://mely.futuremaitresse.over-blog.com/