

Séquence/projet : Prendre conscience des réalités sonores de la langue		Domaine : Phonologie
Durée : 30 min	Niveau : GS	Séance N° : 1

<p>Compétence de fin de cycle : Distinguer les sons de la parole :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer des comptines qui favorisent l'acquisition des sons, ainsi que des jeux sur les sons et sur les syllabes • Distinguer mots et syllabes • Dénombrer les syllabes d'un mot 	<p>Matériel : 36 étiquettes avec les dessins d'objets dont les noms contiennent 1, 2, 3 ou 4 syllabes orales.</p>
<p>Objectif de fin de séquence : Familiariser l'enfant avec les réalités sonores de la langue pour favoriser l'acquisition de compétences dans le domaine de l'oral et préparer l'accès à l'écrit. Mettre les enfants dans des situations de recherche active pour favoriser les mécanismes et les habitudes nécessaires à l'apprentissage de la lecture. Créer des situations qui favorisent les échanges et la communication.</p>	<p>Objectif de la séance : Développer l'acuité auditive Sensibiliser les enfants aux phonèmes : les habituer à les entendre et les prononcer. Décomposer les mots en syllabes orales (groupes phonétiques)</p>

Temps	Consignes et déroulement + tâche de l'élève
	<p style="text-align: center;"><u>Les mots rythmés</u> Repérage des syllabes orales</p> <p>But du jeu : Trouver le nombre de syllabes orales dans les mots, et les frapper en même temps que l'on nomme l'objet.</p> <p>Règle du jeu : Les étiquettes sont mélangées, disposées en tas sur la table, à l'envers. A tour de rôle, chacun retourne une étiquette. Il nomme l'objet tout en frappant le rythme dans ses mains. Si le joueur a bien frappé un nombre de coup équivalent au nombre de syllabes orales, il a le droit de prendre l'image. Si le nombre de coups frappés n'est pas bon, il remet l'image à l'envers sous un tas. Celui qui a le plus d'étiquettes à la fin du jeu a gagné.</p> <p>Variante : Les étiquettes sont posées en ligne, à l'endroit, sur la table. L'enseignant frappe 1, 2, 3 ou 4 coups dans ses mains. Chaque joueur, à tour de rôle, doit prendre une étiquette représentant un mot contenant autant de syllabes orales que de coups frappés. L'enseignant doit tenir compte du nombre des objets qui restent pour organiser ses frappés.</p>