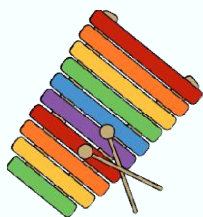


L'ORAL

COMMENCER À
RÉFLÉCHIR SUR LA
LANGUE ET ACQUERIR
UNE CONSCIENCE
PHONOLOGIQUE



TOUTE L'ANNÉE

Jouer avec sa voix /
les sons en utilisant
des comptines.

SEPTEMBRE / OCTOBRE

Identifier la
provenance d'un son
et l'associer à sa
représentation.

SEPTEMBRE / OCTOBRE

Reconnaître le son
d'instruments de
musique.

SEPTEMBRE / OCTOBRE

Prononcer
distinctement des
phonèmes, des
syllabes, des mots.

SEPTEMBRE / OCTOBRE

Répéter en articulant
des virelangues.

SEPTEMBRE / OCTOBRE

Segmenter une
phrase en mots.

NOVEMBRE / DÉCEMBRE

Scander, dénombrer
et coder les syllabes
d'un mot.

NOVEMBRE / DÉCEMBRE

Identifier la syllabe
d'attaque d'un mot.

NOVEMBRE / DÉCEMBRE

Identifier la syllabe
finale d'un mot.

JANVIER / FÉVRIER

Manipuler les syllabes
(ajouter, enlever,
mélanger).

JANVIER / FÉVRIER

Identifier et associer
des mots qui riment.

JANVIER / FÉVRIER

Prendre conscience
des rimes et associer
des mots qui riment.

MARS / AVRIL

Identifier un
phonème voyelle
répété : A.

MARS / AVRIL

Identifier les
phonèmes voyelles
suivants : I et U.

MAI / JUIN

Identifier le phonème
consonne S.

MAI / JUIN

Distinguer des
phonèmes proches.

MAI / JUIN

Localiser et coder un
phonème dans un mot.

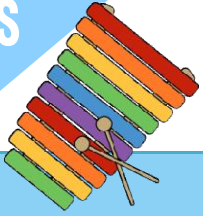
MAI / JUIN

Fusionner des
phonèmes.

MAI / JUIN

Associer un phonème
à un graphème.

★ VERS LE CP



SEMAINE 15 – Identifier et écrire le son [on]

MARDI

Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes

Repérer les régularités de la langue française en manipulant des syllabes

« Trois petits cochons »

- Ecoute et mémorisation de la comptine « Trois petits cochons ».
- Recherche du « son mystère », à savoir le son qui revient le plus souvent dans la comptine.
- Recherche des mots de la comptine dans lesquels on entend le « son mystère ».
- Ecriture des lettres « ON » au tableau.

-Matériel : CD « 30 phonèmes en 30 comptines - plage 17 »

JEUDI

Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes

Repérer les régularités de la langue française en manipulant des syllabes

« Trois petits cochons »

- Ecoute et chant de la comptine « Trois petits cochons ».
- Rappel du « son mystère »
- Recherche des lettres permettant de faire le « son mystère »
- Ecriture au tableau par l'enseignante de ces lettres puis des mots de la comptine : les enfants entourent le groupe de lettres vu auparavant.

-Matériel : CD « 30 phonèmes en 30 comptines - plage 17 »

VENDREDI

Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes

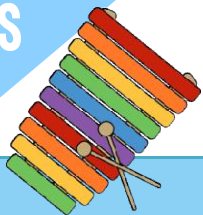
Repérer les régularités de la langue française en manipulant des syllabes

Reconnaître et s'approprier un phonème étudié

« Trois petits cochons »

- Ecoute et chant de la comptine « Trois petits cochons ».
- Rappel du « son mystère » et des lettres permettant de le former
- Découverte de la fiche à observer. (observation pour nommer les différents éléments de l'illustration / indiquer les éléments dont le mot contient le phonème).
- Fiche d'institutionnalisation : colorier les bulles quand le mot contient le son [on].

-Matériel : CD « 30 phonèmes en 30 comptines - plage 17 »



SEMAINE 16 – Localiser et coder les syllabes d'un mot

MARDI

Localiser et coder les syllabes d'un mot

Mais où est la syllabe ?Étape 1 : découverte

- Expliquer aux élèves qu'ils vont apprendre à dessiner les syllabes avec un code.
- Dans un 1^{er} temps, leur demander de rappeler le code déjà utilisé pour représenter les syllabes.
- Placer au tableau le mot-image ROBOT. Demander à un élève de le coder au tableau. Pour cela, il trace 2 cercles. OO
- Demander alors au reste de la classe de rechercher dans ce mot la syllabe RO. Pointer les cercles en même temps que les syllabes sont prononcées. Lorsque les élèves ont identifié la syllabe RO dans le mot ROBOT, colorier le cercle auquel correspond la syllabe.
- Procéder de même avec les mots RÔTI, TAUREAU, ZORRO, BLAIREAU.
- Lorsque les élèves ont bien compris le principe et si le niveau le permet, proposer les autres mots-images.

Étape 2 : entraînement

- Procéder de même avec la syllabe MA.

Différenciation : mots bisyllabiques pour les élèves les moins performants.

Matériel : p. 127 (Vers la phono GS - Editions Accès)

JEUDI

Localiser et coder les syllabes d'un mot

Localisons les syllabes !Étape 1 : jeu sans intrus

- Rappeler la manière de coder une syllabe dans un mot à l'aide d'un exemple.
- Donner d'abord la syllabe à chercher, puis un mot.
- Les élèves vont localiser la syllabe donnée dans ce mot, et devront coder ce mot ainsi que la syllabe sur leur ardoise.
- Au signal (frappé), tout le monde montre son ardoise. Le mot est alors scandé en tapant des mains. Pour la vérification, un élève viendra au tableau.
- Effectuer cette activité avec la syllabe RI : SOURIS, RIDEAU, RIZOTTO, RIDICULE, PARIS, RIRA, NOURRITURE.
- Procéder de même avec la syllabe VA : VALISE, VACHE, LAVABO, LAVER, WAGON.

Étape 2 : jeu avec intrus

- Prévenir les élèves que dorénavant, il se peut que la syllabe à chercher ne soit pas présente dans les mots donnés.
- Proposer de chercher la syllabe MA dans les mots suivants : EMMA, MAMIE, MADAME, LAMA, MAÇON, MALADE, MACHINE, MAGIE, MARIN, MAMAN... (intrus : MUR, MOT, ARDOISE, MOUTON).

VENDREDI

Localiser et coder les syllabes d'un mot

Localisons les syllabes !Étape 1 : jeu avec intrus

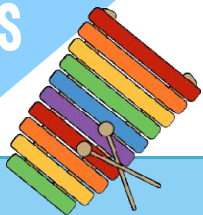
- Rappel du jeu de la veille.
- Procéder avec la syllabe TÉ comme avec la syllabe MA : TELEVISION, TETINE, TELECOMMANDE, METEO, THEO, MATTEO, ENTÊTÉ (TOURNER, ARTICHAUT, TAPISSERIE)

Étape 2 : institutionnalisation

- Proposer aux élèves la [fiche « Syllabe où es-tu ? »](#) afin d'institutionnaliser les savoirs

Différenciation : 2 fiches peuvent être proposées en fonction du niveau des élèves

Matériel : Vers la phono GS - Editions Accès



SEMAINE 17 – Ajouter / Supprimer des syllabes dans un mot

MARDI

Ajouter une syllabe pour former un mot

La fée des syllabes (1)

Etape 1 : ajout d'une syllabe après

- Raconter l'histoire de la baguette magique. *Cette baguette appartient à la fée des syllabes. Cette fée peut ajouter des syllabes grâce à sa baguette magique.*

- Expliquer aux élèves qu'ils vont construire des mots grâce à la baguette magique de la fée. Pour cela, ils vont ajouter la syllabe **TO** dès que l'enseignante agite la baguette. Ils pourront alors donner oralement le mot construit. Ex : si je vous donne la syllabe PHO, cela donnera PHO-TO, une PHOTO.

- Donner comme syllabe de départ : CHA, MO, RA, MAR, GA, BA, COU, PO, PLA, MAN, LO, BIEN, COS.

Etape 2 : ajout d'une syllabe avant

- Proposer aux élèves le jeu inverse, qui consiste à ajouter une syllabe avant la syllabe donnée.

- Demander aux élèves d'ajouter la syllabe **PI** aux syllabes : RATE, ZZA, LOTE, QÛRE, QUER, JAMA, ROUETTE, MENT, THON, SCINE, GEON.

Matériel : Baguette magique (bâton avec étoile)

JEUDI

Ajouter une syllabe pour former un mot

La fée des syllabes (2)

Idem séance précédente pour les étapes 1 et 2

Etape 1 : syllabe **TURE** après les syllabes PEIN, VOI, CONFI, COUVER, ECRI, CEIN, LEC, TOI, FAC, NA, FRI, CREA.

Etape 2 : syllabe **BOU** avant les syllabes GIE, TEILLE, TON, LETTE, LON, GER, CHON, TIQUE, LANGER, QUET, SSOLE, CHER.

Etape 3 : ajout d'une syllabe au sein d'un mot

- Expliquer aux élèves qu'un monstre a volé certaines syllabes des animaux du zoo et que la fée a besoin de leur aide pour retrouver ces syllabes.

- Donner un nom d'animal en supprimant une syllabe de ce mot. L'élève interrogé pourra prendre la baguette, l'agiter et donner la syllabe manquante.

- Pour le crocodile, dire « CRO DILE ». L'élève interrogé devra trouver la syllabe **CO**. Il est important de marquer une pause, un silence, à la place de la syllabe supprimée.

Différenciation : pour l'étape 3, utiliser des mots-images afin d'aider les élèves moins performants.

Matériel : Baguette magique (bâton avec étoile)

VENDREDI

Supprimer des syllabes dans un mot.

La marionnette, mangeuse de prénoms

Etape 1 : jeu du mangeur de prénoms

- Expliquer aux élèves que la marionnette de la classe va leur demander leur prénom et manger les syllabes les unes après les autres.

- Ainsi, la marionnette demande une première fois le prénom d'un élève, qui sera dit en entier. La seconde fois, une syllabe sera supprimée et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

- *Comment t'appelles-tu ? - PAULA.*

- *Comment ? - PAU.*

- *Comment ?*

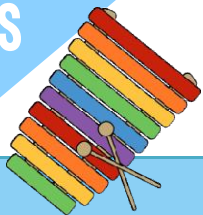
- Pour faciliter l'exercice, les élèves peuvent scander leur prénom en tapant dans les mains au moment où ils le donnent.

Etape 2 : jeu du mangeur avec d'autres mots

- Expliquer aux élèves que la marionnette a tellement faim qu'elle a décidé de manger toutes les dernières syllabes des objets qu'il trouve.

- Prendre alors un mot bisyllabique et leur demander de le nommer si on supprime la dernière syllabe. A tour de rôle, les élèves devront trouver le reste du mot après le passage de la marionnette.

Matériel : marionnette



SEMAINE 18 – Entendre, repérer, associer des mots qui riment

MARDI

Entendre et repérer une rime

Comptine rimée

Etape 1 : mise en évidence de la rime

- Dans un premier temps, faire écouter la comptine « Un petit chat gris » (CD « Accès » page 17).

- Demander aux élèves ce qu'ils entendent de particulier dans cette comptine. Si les élèves ne remarquent rien, citer alors les mots GRIS, RIZ, GRIS, DIT, POLI, RIZ, GRIS.

- Leur expliquer que ces mots se terminent tous par le son [i] et que cela s'appelle une rime.

- Demander aux élèves de répéter la comptine en insistant sur la fin des vers en serrant les dents pour prononcer le son [i].

Etape 2 : choix des mots qui riment

- Proposer aux élèves une suite pour la comptine. Pour chaque fin de vers, ils devront choisir entre 2 mots possibles donc un seul a une rime en [i].

⇒ *Le petit chat* > gris / bleu

⇒ *Lui répondit* > oui / non

⇒ *Ma maman* > chérie / d'amour

⇒ *Demain* > à midi / le soir

⇒ *Je mangerai* > du riz / du poisson

⇒ *Sans sortie* > du lit / du trou

Matériel : CD « Vers la phono GS - Accès - page 17 »

JEUDI

Identifier des mots finissant par une rime

donnée

Le jeu du tapis

Etape 1 : mise en place et réparation du jeu

- Placer au centre de l'espace de jeu le JEU DU TAPIS.

- Demander aux élèves de nommer les mots-images et d'en scander les syllabes.

- Former une pioche avec les mots-images.

Etape 2 : Tri de mots qui riment en [i]

- A tour de rôle, chaque élève prend un mot-image. Si le mot-image représenté rime en [i], l'élève le pose sur le tapis. Sinon il le pose à côté et cela jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mots-images.

Etape 3 : recherche d'intrus

- Choisir un élève et lui demander de tourner le dos aux autres. Un autre joueur introduit alors un intrus sur le tapis. Le premier élève se retourne, reprend sa place et identifie l'intrus.

- Répéter le jeu jusqu'à ce que tous les élèves soient passés.

Matériel : tapis (matériel p. 152 en A3) + mots-images p. 153 en A3 également.

VENDREDI

Associer des mots qui riment

Au tableau !

Etape 1 : jeu du tableau

- Montrer les différents mots-images. Demander aux élèves de les nommer.

- Dessiner 4 colonnes au tableau. Placer une image de rime différente en haut de chaque colonne.

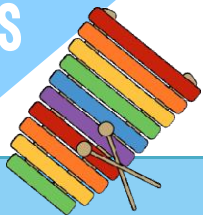
- Donner un mot-image à chaque élève. Ils vont alors devoir le nommer et le placer dans la colonne contenant le mot-image ayant la même rime.

- Pour aider les élèves, dire oralement le mot-image de référence et le mot-image reçu en accentuant la rime afin qu'ils la perçoivent.

Etape 2 : repérage d'intrus parmi des mots qui riment

- Proposer des séries de mots-images déjà classés par rime mais dans lesquelles figurent des intrus. Les élèves scandent chaque groupe de mots et trouvent la rime ainsi que le mot-intrus de chaque groupe.

Matériel : mots-images (p. 158) + mots-images classés avec intrus (p. 159) - Vers la phono GS (éditions Accès)



SEMAINE 19 – Identifier et écrire le son [CH]

MARDI

Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes

Repérer les régularités de la langue française en manipulant des syllabes

« Le chaperon rouge »

- Ecoute et mémorisation de la comptine « Le chaperon rouge ».
- Recherche du « son mystère », à savoir le son qui revient le plus souvent dans la comptine.
- Recherche des mots de la comptine dans lesquels on entend le « son mystère ».
- Ecriture des lettres « CH » au tableau.

-Matériel : CD « 30 phonèmes en 30 comptines - plage 19 »

JEUDI

Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes

Repérer les régularités de la langue française en manipulant des syllabes

« Le chaperon rouge »

- Ecoute et chant de la comptine « Le chaperon rouge ».
- Rappel du « son mystère »
- Recherche des lettres permettant de faire le « son mystère »
- Ecriture au tableau par l'enseignante de ces lettres puis des mots de la comptine : les enfants entourent le groupe de lettres vu auparavant.

-Matériel : CD « 30 phonèmes en 30 comptines - plage 19 »

VENDREDI

Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes

Repérer les régularités de la langue française en manipulant des syllabes

Reconnaître et s'appropriier un phonème étudié

« Le chaperon rouge »

- Ecoute et chant de la comptine « Le chaperon rouge ».
- Rappel du « son mystère » et des lettres permettant de le former
- Découverte de la fiche à observer. (observation pour nommer les différents éléments de l'illustration / indiquer les éléments dont le mot contient le phonème).
- Fiche d'institutionnalisation : colorier les bulles quand le mot contient le son [ch].

Matériel : CD « 30 phonèmes en 30 comptines - plage 17 »