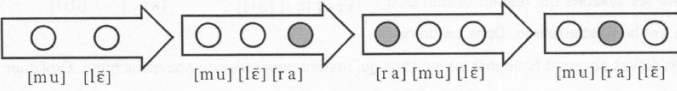


# Phonologie Période 4

Pho24	<p><b>Atelier GS</b></p> <p>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</p>	<p>Jeu du rébus (fiche fusion n°1 / n°2 - fiche différente par élève)</p> <p>Fusionner 2 mots monosyllabiques pour trouver un mot à 2 syllabes. <i>Consigne</i> : "Colle l'image représentant un mot de 2 syllabes formé par les deux premiers mots."</p>	<p><b>Matériel</b> : Fiches Fusion n°1 et 2</p>
Pho26(2)	<p><b>Atelier GS</b></p> <p>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</p>	<p><b>Même chose en autonomie</b></p> <p>2 joueurs. Chaque joueur dispose de sa planche de jeu, les cartes sont étalées retournées à l'envers au centre de la table. Le 1er joueur retourne 2 cartes. Quand 2 cartes retournées peuvent être combinées pour faire un nouveau mot, il les place au bon endroit sur sa planche de jeu. Si les cartes ne peuvent aller ensemble, elles sont remises à l'envers sur la table. Le joueur suivant joue. Celui qui remplit sa planche de jeu le 1er gagne</p>	<p><b>Matériel</b> : Jeu mémo fusion (cartes + plateau)</p>
Pho27	<p><b>Atelier GS</b></p> <p>Objectif : trouver le mot bi syllabique obtenu par fusion de 2 mots.</p>	<p><b>Jeu loto fusion</b></p> <p>3 ou 4 joueurs. Chaque joueur dispose d'une planche de jeu. Les cartes sont retournées à l'envers sur la table. (jeu de carte 1 : mots bi syllabiques)</p> <p>Chacun leur tour, les élèves piochent une carte et énoncent le mot. Le 1er qui s'aperçoit qu'il a besoin de cette carte pour compléter sa planche gagne la carte. Le gagnant est celui qui complète sa planche le 1er.</p>	<p><b>Matériel</b> : Jeu loto fusion (loto 1 orphys)</p>
Pho28	<p><b>Atelier GS</b></p> <p>Objectif : décomposer un mot bi syllabique pour trouver les 2 mots qui le composent.</p>	<p><b>Jeu loto décompose</b></p> <p>3 ou 4 joueurs. Chaque joueur dispose d'une planche de jeu. Les cartes sont retournées à l'envers sur la table. (jeu de carte 2 : mots monosyllabiques).</p> <p>Chacun leur tour, les élèves piochent une carte et énoncent le mot. Le 1er qui s'aperçoit qu'il a besoin de cette carte pour compléter sa planche gagne la carte. Le gagnant est celui qui complète sa planche le 1er.</p>	<p><b>Matériel</b> : Jeu loto décompose (loto 2 orphys)</p>
Pho29	<p><b>Regroupement</b></p> <p>Objectifs : reconnaître des mots qui riment, les trier et dégager un critère de tri.</p>	<p>Expliquer l'objectif de la séance : "nous allons apprendre à trier des mots" (ne pas préciser le critère). Placer les 2 affiches Panier et brouette au tableau. Sous les affiches, fixer au tableau les images choisies. Demander aux élèves de nommer chacune des images. Choisir une image (ex : chouette) et demander aux élèves s'il faut la placer dans le panier ou sur la brouette. Leur demander de justifier leur choix. Certains élèves effectuent le tri sur un critère sémantique, si c'est petit je le mets dans le panier, si c'est grand dans la brouette. D'autres effectuent le tri sur un critère phonologique même si ce n'est pas celui attendu. Répéter systématiquement les mots présents sur les affiches en insistant sur la rime "chouette et raquette" sont dans la brouette. "araignée va dans le panier". Continuer avec d'autres mots jusqu'à ce qu'un élève dégage le critère de tri. Définir le critère de tri : "Les mots qui se terminent par -é, on les met dans le panier, les mots qui se terminent par -ette dans la brouette. Définir la rime : "Les mots qui se terminent de la même façon, sont des mots qui riment". Continuer avec les autres mots en justifiant à chaque fois "fée, lunette...". Demander ensuite aux élèves de proposer leurs propres mots.</p>	<p><b>Matériel</b> : quelques images qui riment en -é et en -ette ; le panier vide et la brouette vide (fiche 20 et 22 Jocatop)</p>
Pho30	<p><b>Atelier GS</b></p> <p>Objectif : reconnaître des mots qui riment.</p>	<p><b>Les rimes en -oir</b></p> <p>Distribuer aux élèves la fiche 21. Leur expliquer qu'ils vont devoir colorier dans l'armoire les images qui riment (qui finissent pareil) en -oir. Faire expliciter la consigne par les élèves. Puis travail autonome. <i>Prévoir un temps de mise en commun pour vérifier si les élèves ont compris la notion.</i></p>	<p><b>Matériel</b> : Fiche 21 (Jocatop), feutres</p>
Pho31	<p><b>Atelier GS</b></p> <p>Objectif : reconnaître des mots qui riment.</p>	<p><b>Les rimes en -o et -in</b></p> <p>Distribuer aux élèves la fiche élèves (2 A5). Leur expliquer qu'ils vont devoir colorier les cases qui riment en -o avec escargot. (fiche 23) et colorier les boules du sapin si les mots riment en -in avec sapin (fiche 24). Faire expliciter la consigne par les élèves. Puis travail autonome.</p>	<p><b>Matériel</b> : Fiches 23 et 24 (2x A5) (Jocatop)</p>
Pho32	<p><b>Regroupement</b></p> <p>Objectifs : Améliorer la</p>	<p><b>Le jeu des rimes</b></p> <p>But du jeu : associer deux mots (animal + aliment) qui riment. Règle du jeu : On pose les étiquettes avec les aliments à l'endroit</p>	<p><b>Matériel</b> : des étiquettes rouges avec l'image d'un animal ; des étiquettes bleues avec l'image</p>

	reconnaissance des unités sonores composant les mots : les rimes ; distinguer 2 mots qui riment.	sur le tapis et on distribue les cartes avec les animaux aux enfants. Chaque enfant à tour de rôle, montre et nomme « son animal » et cherche parmi les étiquettes disposées sur le tapis, un aliment dont le nom rime avec celui de l'animal.	d'un aliment.
Pho32 (bis)	<b>Regroupement</b> Objectif : reconnaître des mots qui riment.	<b>Mettre par paire les mots qui riment</b> Expliquer l'objectif de la séance "nous allons apprendre à reconnaître les mots qui riment". Fixer au tableau les images et vérifier que les élèves connaissent le vocabulaire associé. choisir une image (ex : dragon) et demander aux élèves de trouver parmi les autres mots celui qui se termine de la même façon (ex : hérisson). Placer les deux images côte à côte. Procéder ainsi avec les autres images.	<b>Matériel</b> : fiche 27 (Jocatop)
Pho33	<b>Atelier GS</b> Objectifs : Développer la discrimination auditive ; Identifier 2 mots qui riment.	<b>Jeu des paires (atelier jeu pour 5 élèves)</b> But du jeu : Associer 2 cartes complémentaires, c'est-à-dire dont les 2 mots riment. Règle du jeu : Les étiquettes bleues sont mélangées et distribuées aux 5 joueurs (4 étiquettes chacun). Les étiquettes rouges sont mélangées et retournées à l'envers, en tas, au milieu de la table. Chaque joueur, à tour de rôle, pioche une étiquette rouge. S'il a une étiquette bleue dont le mot rime avec celui-ci, il pose la paire bleue et rouge devant lui. Sinon, il pose l'étiquette rouge sur un autre tas. Le premier qui a formé des paires et qui n'a plus d'étiquettes en main a gagné.	<b>Matériel</b> : 20 étiquettes bleues ; 20 étiquettes rouges complémentaires des images bleues.
Pho33 (2)	<b>Atelier GS</b> Objectif : reconnaître des mots qui riment.	<b>Mettre par paire les mots qui riment (atelier autonome)</b> Rappel de Pho32. Expliquer aux élèves qu'ils vont réaliser sur fiche le même exercice. Il faut associer ensemble les images qui riment. Faire expliciter la consigne par les élèves. Puis travail autonome.	<b>Matériel</b> : fiche 28 (Jocatop)
Pho33 (3)	<b>Atelier GS (4 élèves maxi)</b> Objectifs : améliorer la reconnaissance des unités sonores composant les mots ; distinguer 2 mots qui riment.	<b>Mémoire des animaux (atelier jeu pour 4 élèves)</b> But du jeu : Le 1er qui a complété sa plaque selon la consigne a gagné. Règle du jeu : Chaque joueur a une planche de jeu avec les animaux devant lui. Les 16 étiquettes avec les aliments sont mélangées et posées à l'envers, au milieu de la table. Chaque joueur a tour de rôle retourne une carte ; il nomme l'aliment représenté sur l'étiquette. Si le mot se termine par le même son que le nom de l'un de ses animaux, il place l'image sous l'animal en énonçant une phrase selon la structure imposée : Exemple : Le lapin mange du raisin.	<b>Matériel</b> : 4 plaques de jeu sur lesquelles sont représentés 4 animaux (différents sur chaque plaque) ; 16 étiquettes avec des aliments dont les noms riment avec les noms d'animaux.
Pho34	<b>Regroupement GS</b> Objectif : repérer un mot qui ne rime pas avec les autres.	<b>Détecter un intrus phonologique parmi un ensemble de mots ayant la même rime.</b> Expliquer l'objectif de la séance : "Nous allons apprendre à repérer un intrus dans une série de mots. Tous ces mots riment sauf l'intrus". Présenter 3 images de mots qui riment (escargot, vélo, château) et une image d'un mot qui ne rime pas avec les autres (moulin). Vérifier que les élèves connaissent le vocabulaire. Leur demander quel est l'intrus. Demander aux élèves de justifier leur choix. "L'intrus est MOULIN car il termine en -in et les autres terminent en -o". Procéder au même exercices avec plusieurs associations d'images (aux rimes différentes).	<b>Matériel</b> : fiche n°29 (Jocatop) agrandie en bandes. + fiche 03g
Pho35	<b>Atelier GS (évaluation)</b> Objectif : reconnaître des mots qui riment. (évaluation des acquis)	. Rappel sur les mots terminant par la même syllabe. . Même travail que précédemment. Entoure le mot qui rime avec PAIN, LUNETTES et SEAU.	<b>Matériel</b> : fiche 30 (jocatop)
Pho36	<b>Regroupement GS</b> Objectif : Localiser une syllabe donnée dans un mot et marquer sa position.	Expliquer l'objectif de la séance "Nous allons apprendre à situer une syllabe dans un mot, c'est à dire savoir si elle se trouve au début, au milieu ou à la fin du mot". Ex. SAVON. Coder le nombre de syllabes de ce mot avec des jetons jaunes. Répéter les syllabes du mot en posant son doigt sur les jetons correspondants. Demander aux élèves où se trouve la syllabe SA. Certains vont poser leur doigt sur les jetons en scandant les syllabes et s'arrêter à la syllabe recherchée. D'autres vont compter sur leurs doigts en scandant les syllabes et s'arrêter à la syllabe recherchée. Remplacer le jeton jaune par un jeton	<b>Matériel</b> : des images représentant des mots ayant une syllabe en commun quelle que soit sa position, des jetons rouges et jaunes, une flèche par élève. RADIS PARAPLUIE CAMERA PARACHUTE SAVON

		rouge pour marquer sa position. Continuer avec les autres mots de la série en commençant par des mots de 2 syllabes, puis les mots de 3 ou 4 syllabes.	RATEAU TERRASSE
Pho37	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : Localiser une syllabe donnée dans un mot et marquer sa position.</i>	. Série 1 : Situer la syllabe PI dans une série de 4 images (avec les jetons, je place autant de jetons jaunes que le mot a de syllabes, puis je place un jeton rouge sur la syllabe qui contient PI). . Série 2 : Situer la syllabe RA.	<i>Matériel : des images représentant des mots ayant une syllabe en commun quelle que soit sa position, des jetons rouges et jaunes, une flèche par élève.</i> PIZZA - TOUPIE - CHAMPIGNON - PYJAMA RATEAU - RADIS - PARAPLUIE - PARACHUTE - RAQUETTE - ASPIRATEUR
Pho38	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : Localiser une syllabe donnée dans un mot et marquer sa position.</i>	. Série 1 : Situer la syllabe PIN dans une série de 4 images (avec les jetons, je place autant de jetons jaunes que le mot a de syllabes, puis je place un jeton rouge sur la syllabe qui contient PIN). . Série 2 : Situer la syllabe CI/SI	<i>Matériel : des images représentant des mots ayant une syllabe en commun quelle que soit sa position, des jetons rouges et jaunes, une flèche par élève.</i> PINCEAU - LAPIN - SAPIN - PINCE CITROUILLE - CITRON - PISCINE - SIRENE - CISEAUX - SAUCISSON
Pho39	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : Localiser une syllabe donnée dans un mot et marquer sa position.</i>	. Série 1 : Situer la syllabe SO dans une série de 4 images (avec les jetons, je place autant de jetons jaunes que le mot a de syllabes, puis je place un jeton rouge sur la syllabe qui contient SO). . Série 2 : Situer la syllabe TU. . Série 3 : Situer la syllabe LA.	<i>Matériel : des images représentant des mots ayant une syllabe en commun quelle que soit sa position, des jetons rouges et jaunes, une flèche par élève.</i> SOLEIL - CERCEAU - SAUTERELLE - BERCEAU TUNNEL - VOITURE - TORTUE - TUTU LAVABO - CHOCOLAT - LAPIN - SALADE
Pho40	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : apprendre à repérer et retirer une syllabe dans un mot.</i>	<b>MANIPULER LES SYLLABES : SUPPRIMER UNE SYLLABE.</b> Expliquer l'objectif de la séance : "Nous allons apprendre à retirer une syllabe dans un mot" Choisir un mot et le prononcer (ex : CANARD). Demander aux élèves de coder le nombre de syllabes de ce mot à l'aide des jetons jaunes. Répéter les syllabes du mot en posant son doigt sur les jetons correspondants. Enlever un des jetons et demander aux élèves quelle syllabe a été retirée. Vérifier en posant son doigt sur le jeton restant tout en scandant les syllabes. Continuer avec d'autres mots de 2, 3 et 4 syllabes. Enlever les syllabes du début, puis de fin et de milieu. Dire oralement le nouveau mot formé sans la syllabe retirée.	<i>Matériel : des images représentant des mots d'une à 4 syllabes. Des jetons jaunes + la flèche.</i> CANARD - CROCODILE - SOLEIL - CERCEAU - SAUTERELLE - CISEAUX - SIRENE - VOITURE - LAVABO - CHOCOLAT
Pho40(bis)	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : apprendre à repérer et retirer une syllabe dans un mot.</i>	<b>MANIPULER LES SYLLABES : SUPPRIMER UNE SYLLABE.</b> Même procédé que Pho40. Il faut trouver la syllabe retirée. L'exercice est réalisé en regroupement pour qu'il soit bien assimilé et compris.	<i>Matériel : fiche élève n°36 (jocatop)</i>
Pho41	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : apprendre à repérer et retirer une syllabe dans un mot.</i>	<b>MANIPULER LES SYLLABES : SUPPRIMER UNE SYLLABE.</b> Distribuer la fiche 37, expliquer qu'il faut faire la même chose que Pho40(bis). Il faut entourer la syllabe restante. S'assurer de la compréhension des éléments de vocabulaire.	<i>Matériel : fiche élève n°37 (jocatop)</i>

Pho42	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : apprendre à ajouter des syllabes pour créer de nouveaux mots.</i>	<b>MANIPULER LES SYLLABES : AJOUTER DES SYLLABES</b> Expliquer l'objectif de la séance : "Nous allons apprendre à ajouter une syllabe dans un mot pour en créer un autre". Préciser aux élèves que le mot créé n'a pas forcément de sens. Choisir un mot et le prononcer (ex : MOULIN). Demander aux élèves de coder le nombre de syllabes de ce mot à l'aide des jetons jaunes. Répéter les syllabes du mot en posant son doigt sur les jetons correspondants. Ajouter une syllabe à ce mot (ex : RA). Cette syllabe sera marquée par un jeton violet. Il est préférable d'ajouter toujours la même syllabe d'abord en fin de mot, puis au début et enfin au milieu. Demander aux élèves quel est ce nouveau mot. Vérifier en posant son doigt sur le jeton restant tout en scandant les syllabes. MOULIN - MOULINRA - RAMOULIN - MOURALIN 	<i>Matériel : des images représentant des mots d'une à 4 syllabes. Des jetons jaunes et violets + la flèche.</i> MOULIN
Pho42 (bis)	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : apprendre à ajouter des syllabes pour créer de nouveaux mots.</i>	<b>MANIPULER LES SYLLABES : AJOUTER DES SYLLABES</b> Choisir un mot et le prononcer (ex : TORTUE). Demander aux élèves de coder le nombre de syllabes de ce mot à l'aide des jetons jaunes. Répéter les syllabes du mot en posant son doigt sur les jetons correspondants. Ajouter une syllabe à ce mot (ex : PI). Cette syllabe sera marquée par un jeton violet. Il est préférable d'ajouter toujours la même syllabe d'abord en fin de mot, puis au début et enfin au milieu. Demander aux élèves quel est ce nouveau mot. Vérifier en posant son doigt sur le jeton restant tout en scandant les syllabes. TORTUE - PITORTUE - TORTUEPI - TORPITUE Mot : CHOCOLAT et syllabe LU CHOCOLAT - LUCHOCOLAT - CHOCOLATLU - CHOLUCOLAT - CHOCOLULAT	<i>Matériel : des images représentant des mots d'une à 4 syllabes. Des jetons jaunes et violets + la flèche.</i> TORTUE CHOCOLAT
Pho43	<b>Regroupement GS (2 fois)</b> <i>Objectif : apprendre à inverser des syllabes pour créer de nouveaux mots.</i>	<b>MANIPULER LES SYLLABES / INVERSER DES SYLLABES</b> Expliquer l'objectif de la séance : "Nous allons apprendre à inverser les syllabes dans un mot pour en créer un autre". Préciser aux élèves que le mot créé n'a pas forcément de sens. Choisir un mot et le prononcer (ex : MOULIN). Demander aux élèves de coder le nombre de syllabes de ce mot à l'aide des jetons de couleur différente : VERT pour Mou et BLEU pour Lin. Répéter les syllabes du mot en posant son doigt sur les jetons correspondants. Enlever le jeton vert et demander aux élèves quelle syllabe reste. Remettre le jeton vert à sa place, puis enlever le jeton bleu et demander quelle syllabe reste. Inverser les deux jetons et demander aux élèves de quel mot il s'agit. Vérifier en posant son doigt sur les jetons tout en scandant les syllabes. <b>MOULIN -&gt; LINMOU</b> <b>RADIS -&gt; DISRA</b> <b>CHAPEAU -&gt; PEAUCHA</b> <b>POMPIER -&gt; PIERPOM</b> ...	<i>Matériel : des images représentant des mots d'une à 4 syllabes. Des jetons de couleur + la flèche.</i> MOULIN RADIS CHAPEAU POMPIER <i>Prendre des étiquettes de mots de 2 syllabes.</i>
Pho44 (1)	<b>Regroupement</b> <i>Objectif : discriminer les sons voyelles ; développer une conscience phonologique.</i>	<b>Le son [i]</b> Jeu d'images : on dispose deux barquettes au sol. Sur l'une, on dessine une oreille (j'entends) et sur l'autre, on dessine une oreille barrée (je n'entends pas). Distribuer une image par élève. L'élève dit le nom à voix haute puis dit s'il entend ou pas le son [i] dedans. (approfondissement : dire si on l'entend au début ou à la fin du mot)	<i>Matériel : images son [i] ou pas ; deux barquettes plastiques.</i>
Pho 44 (2)	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : discrimination auditive du son {i} ; Favoriser l'expression orale et une bonne articulation ; identification graphique de la lettre i.</i>	<b>Le jeu du lit</b> - Règle du jeu : - Les étiquettes sont placées à l'envers sur un tapis ; chaque enfant, à tour de rôle, retourne une étiquette : -si l'étiquette contient le son {i}, il la pose sur le lit sinon il laisse l'étiquette à l'endroit.	<i>Matériel : 1 plan de jeu représentant un lit à la couverture quadrillée ; des étiquettes sur lesquelles sont dessinés des objets dont les noms contiennent ou ne contiennent pas le son {i}.</i>
Pho44 (2*)	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : discrimination</i>	Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les cases si j'entends le son [ i ]" (c'est ici le même exercice que dans le jeu du lit).	<i>Matériel : Fiche igloo (luccia)</i>



	<p>auditive du son {i} ; Favoriser l'expression orale et une bonne articulation ; identification graphique de la lettre i.</p>		
Pho44(3)	<p><b>Regroupement</b> Objectif : discrimination auditive du son {i} ; développer une conscience phonologique.</p>	<p>Dans mon panier, je mets des choses où l'on entend le son [i] : <b>hiiiiirondelle, hériiisson, piistache</b>. Je vais dire d'autres mots. Vous levez le doigt si on entend [i].</p>	<p>Matériel : images <b>MOTO, BICYCLETTE, GRAINE, HIBOU, HISTOIRE, TABLE, LIT, PAPA, CHEVAL, IMAGE, TORTUE, PIRATE, LOTO...</b></p>
Pho44 (4)	<p><b>Regroupement</b> Objectif : localiser la syllabe où se trouve le son {i} .</p>	<p>Donner un mot contenant le son [i]. ex : HI/BOU. 1. Frapper les syllabes 2. Les dénombrer 3. Jouer avec le mot (supprimer la première syllabe ou la dernière ; inverser les syllabes...) 4. Placer autant de jetons que de syllabes, les élèves doivent identifier dans quelle syllabe se trouve le son [i]. Entourer le jeton dans lequel se situe le son. Poursuivre l'exercice avec d'autres mots.</p>	<p>Matériel : Ardoise + 1 vélléda + images : <b>SEMIS - HARICOT - TIPI - RADIS - MUSIQUE - TULIPE - CHENILLE - IMAGE - BICYCLETTE - LIT - PIRATE + PRENOMS DE LA CLASSE (LILIE, INES, MILANN, MATHILDE, FLEURINE, GLADYS...)</b></p>
Pho44(5)	<p><b>Atelier GS</b> Objectif : discrimination auditive du son {i} ; Favoriser l'expression orale et une bonne articulation ; identification graphique de la lettre i.</p>	<p>Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les dessins si j'entends le son [ i ]", puis j'entoure la lettre i dans les mots proposés.</p>	<p>Matériel : Fiche son i (saperlipopette) + cahier écriture)</p>
Pho45 (1)	<p><b>Regroupement</b> Objectif : discriminer les sons voyelles ; développer une conscience phonologique.</p>	<p><b>Le son [o]</b> Jeu d'images : on dispose deux barquettes au sol. Sur l'une, on dessine une oreille (j'entends) et sur l'autre, on dessine une oreille barrée (je n'entends pas). Distribuer une image par élève. L'élève dit le nom à voix haute puis dit s'il entend ou pas le son [o] dedans. (approfondissement : dire si on l'entend au début ou à la fin du mot)</p>	<p>Matériel : images son [o] ou pas ; deux barquettes plastiques.</p>
Pho45(2)	<p><b>Atelier GS</b> Objectif : discrimination auditive du son {o} ; Favoriser l'expression orale et une bonne articulation ; identification graphique de la lettre o.</p>	<p><b>Le jeu de la chenille des sons [o] et [i]</b> Un élève pioche une étiquette, il dit à voix haute le mot correspondant s'il entend [i] ou [o], il peut poser l'étiquette sur la chenille. Si non, il la pose dans la barquette vide pour les étiquettes non correspondantes.</p>	<p>Matériel : une barquette contenant les ronds-images de la chenille ; 2 chenilles [o] et [i] ; un sac opaque ; une barquette vide pour les étiquettes non correspondantes.</p>
Pho45 (3)	<p><b>Regroupement</b> Objectif : discrimination auditive du son {o} ; développer une conscience phonologique.</p>	<p>Dans mon panier, je mets des choses où l'on entend le son [o] : <b>haricooooot, sabooooot, coooooquelicooooot</b>. Je vais dire d'autres mots. Vous levez le doigt si on entend [o].</p>	<p>Matériel : images <b>haricot, sabots, coquelicot, loto, police, arrosoir, chameau, chapeau, poteau, gâteau, moto, autruche, ciseaux, soleil, vélo, soleil, oreille, bonnet, fleur, kiwi, banane, chat, citrouille, ours, chaise, main, robot, lion.</b></p>
Pho45 (4)	<p><b>Regroupement</b> Objectif : localiser la syllabe où se trouve le son {o} .</p>	<p>Donner un mot contenant le son [o]. ex : BO/NNET. 1. Frapper les syllabes 2. Les dénombrer 3. Jouer avec le mot (supprimer la première syllabe ou la dernière ; inverser les syllabes...) 4. Placer autant de jetons que de syllabes, les élèves doivent identifier dans quelle syllabe se trouve le son [o]. Entourer le jeton dans lequel se situe le son.</p>	<p>Matériel : Ardoise + 1 vélléda + images : <b>bonnet, drapeau, château, fauteuil, otarie, vélo, soleil, chameau, dauphin.</b></p>

		Poursuivre l'exercice avec d'autres mots.	
Pho45(5)	<b>Atelier GS</b> Objectif : discrimination auditive du son {o} ; ; identification graphique de la lettre o.	Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les dessins si j'entends le son [o]", puis j'entoure la lettre o dans les mots proposés.	Matériel : Fiche son o (saperlipopette) + cahier écriture)
Pho46 (1)	<b>Regroupement</b> Objectif : discriminer les sons voyelles ; développer une conscience phonologique.	<b>Le son [a]</b> Jeu d'images : on dispose deux barquettes au sol. Sur l'une, on dessine une oreille (j'entends) et sur l'autre, on dessine une oreille barrée (je n'entends pas). Distribuer une image par élève. L'élève dit le nom à voix haute puis dit s'il entend ou pas le son [a] dedans. (approfondissement : dire si on l'entend au début ou à la fin du mot)	Matériel : images son [a] ou pas ; deux barquettes plastiques.
Pho46(2)	<b>Atelier GS</b> Objectif : discrimination auditive du son {a} ; Favoriser l'expression orale et une bonne articulation .	<b>Le jeu de la chenille des sons [a], [o] et [i]</b> Un élève pioche une étiquette, il dit à voix haute le mot correspondant s'il entend [a], [i] ou [o], il peut poser l'étiquette sur la chenille. Si non, il la pose dans la barquette vide pour les étiquettes non correspondantes.	Matériel : une barquette contenant les ronds-images de la chenille ; 3 chenilles [a], [o] et [i] ; un sac opaque ; une barquette vide pour les étiquettes non correspondantes.
Pho46 (3)	<b>Regroupement</b> Objectif : discrimination auditive du son {a} ; développer une conscience phonologique.	Dans mon panier, je mets des choses où l'on entend le son [a] : haaaaaricot, vaaaache, raaat. Je vais dire d'autres mots. Vous levez le doigt si on entend [a].	Matériel : images haricot, jacques, vache, escargot, maman, récréation, moto, histoire, papa, télévision...
Pho46 (4)	<b>Regroupement</b> Objectif : localiser la syllabe où se trouve le son {a} .	Donner un mot contenant le son [a]. ex : LA/PIN. 1. Frapper les syllabes 2. Les dénombrer 3. Jouer avec le mot (supprimer la première syllabe ou la dernière ; inverser les syllabes...) 4. Placer autant de jetons que de syllabes, les élèves doivent identifier dans quelle syllabe se trouve le son [a]. Entourer le jeton dans lequel se situe le son. Poursuivre l'exercice avec d'autres mots.	Matériel : Ardoise + 1 vélléda + images : lapin, parachute, arbre, cartable, ballon, pirate, dauphin, cadeau, ananas, tomate, abricot, samedi, avril, Alex, Mathieu...
Pho46(5)	<b>Atelier GS</b> Objectif : discrimination auditive du son {a} ; identification graphique de la lettre a.	Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les dessins si j'entends le son [a]", puis j'entoure la lettre a dans les mots proposés.	Matériel : Fiche son a (saperlipopette) + cahier écriture)
Pho47 (1)	<b>Regroupement</b> Objectif : discriminer les sons voyelles ; développer une conscience phonologique.	<b>Le son [u]</b> Jeu d'images : on dispose deux barquettes au sol. Sur l'une, on dessine une oreille (j'entends) et sur l'autre, on dessine une oreille barrée (je n'entends pas). Distribuer une image par élève. L'élève dit le nom à voix haute puis dit s'il entend ou pas le son [u] dedans. (approfondissement : dire si on l'entend au début ou à la fin du mot)	Matériel : images son [u] ou pas ; deux barquettes plastiques.
Pho47(2)	<b>Regroupement</b> Objectif : discriminer les sons voyelles ; développer une conscience phonologique.	<b>La maison du [u]</b> Proposer des images aux élèves (chaque élève en a une), chacun dit le mot oralement et dit s'il entend ou pas le son [u] dans le mot. Si oui, il peut l'accrocher dans la maison du son [u].	Matériel : maison du son [u] + étiquettes mots.
Pho47 (3)	<b>Atelier GS</b> Objectif : discrimination auditive du son {u} ; Favoriser l'expression orale et une bonne articulation .	<b>Le jeu de la chenille des sons [a], [o], [u] et [i]</b> Un élève pioche une étiquette, il dit à voix haute le mot correspondant s'il entend [a], [i], [u] ou [o], il peut poser l'étiquette sur la chenille. Si non, il la pose dans la barquette vide pour les étiquettes non correspondantes.	Matériel : une barquette contenant les ronds-images de la chenille ; 3 chenilles [a], [o], [u] et [i] ; un sac opaque ; une barquette vide pour les étiquettes non correspondantes.

<b>Pho47 (4)</b>	<b>Regroupement</b> <i>Objectif : localiser la syllabe où se trouve le son {u}.</i>	Donner un mot contenant le son [u]. ex : TOR/TUE. 1. Frapper les syllabes 2. Les dénombrer 3. Jouer avec le mot (supprimer la première syllabe ou la dernière ; inverser les syllabes...) 4. Placer autant de jetons que de syllabes, les élèves doivent identifier dans quelle syllabe se trouve le son [u]. Entourer le jeton dans lequel se situe le son. Poursuivre l'exercice avec d'autres mots.	<i>Matériel : Ardoise + 1 vélléda + images : tortue, fusée, mur, tulipe, voiture, peinture, confiture, musique, écureuil, jupe, grue.</i>
<b>Pho47(5)</b>	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : discrimination auditive du son {u} ; identification graphique de la lettre u.</i>	Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les dessins si j'entends le son [u]" , puis j'entoure la lettre U dans les mots proposés.	<i>Matériel : Fiche son u (saperlipopette) + cahier écriture)</i>
<b>Pho48 (1)</b>	<b>Regroupement</b> <i>Objectif : discriminer les sons voyelles ; développer une conscience phonologique.</i>	<b>Le son [é]</b> Jeu d'images : on dispose deux barquettes au sol. Sur l'une, on dessine une oreille (j'entends) et sur l'autre, on dessine une oreille barrée (je n'entends pas). Distribuer une image par élève. L'élève dit le nom à voix haute puis dit s'il entend ou pas le son [é] dedans. ( <i>approfondissement : dire si on l'entend au début ou à la fin du mot</i> )	<i>Matériel : images son [é] ou pas ; deux barquettes plastiques.</i>
<b>Pho48(2)</b>	<b>Regroupement</b> <i>Objectif : discriminer les sons voyelles ; développer une conscience phonologique.</i>	<b>La maison du son [é]</b> Proposer des images aux élèves (chaque élève en a une), chacun dit le mot oralement et dit s'il entend ou pas le son [é] dans le mot. Si oui, il peut l'accrocher dans la maison du son [é].	<i>Matériel : maison du son [é] + étiquettes mots.</i>
<b>Pho48 (3)</b>	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : discrimination auditive du son {é} ; Favoriser l'expression orale et une bonne articulation .</i>	Dans mon panier, je mets des choses où l'on entend le son [é] : <b>éééétoile, ééééétééééé, tééééélééééé</b> . Je vais dire d'autres mots. Vous levez le doigt si on entend [é].	<i>Matériel : images danser, chanter, été, dessiner, rentrer, récréation, couper, coller, écharpe, chat, poule, poulet, fée, télévision, bébé, robe, étoile, canapé, feu, lapin, lézard, cheminée.</i>
<b>Pho48 (4)</b>	<b>Regroupement</b> <i>Objectif : localiser la syllabe où se trouve le son {é}.</i>	Donner un mot contenant le son [é]. ex : POU/PEE. 1. Frapper les syllabes 2. Les dénombrer 3. Jouer avec le mot (supprimer la première syllabe ou la dernière ; inverser les syllabes...) 4. Placer autant de jetons que de syllabes, les élèves doivent identifier dans quelle syllabe se trouve le son [é]. Entourer le jeton dans lequel se situe le son. Poursuivre l'exercice avec d'autres mots.	<i>Matériel : Ardoise + 1 vélléda + images : poupée, épée, vélo, télévision, café, hérisson, étoile, fusée, éléphant, téléphoner, lézard, cheminée.</i>
<b>Pho48(5)</b>	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : discrimination auditive du son {é} ; identification graphique de la lettre é.</i>	Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les dessins si j'entends le son [é]" , puis j'entoure la lettre é dans les mots proposés.	<i>Matériel : Fiche son é (saperlipopette) + cahier écriture)</i>