

<b>Séquence/projet</b> : Prendre conscience des réalités sonores de la langue		<b>Domaine</b> : Phonologie
<b>Durée</b> : 30 min	<b>Niveau</b> : GS	<b>Séance N°</b> : 2

<p><b>Compétence de fin de cycle</b> :</p> <p><b>Distinguer les sons de la parole</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pratiquer des comptines qui favorisent l'acquisition des sons, ainsi que des jeux sur les sons et sur les syllabes</li> <li>• Distinguer mots et syllabes</li> <li>• Dénombrer les syllabes d'un mot</li> </ul>	<p><b>Matériel</b> :</p> <p>Étiquettes avec les dessins d'objets dont les noms contiennent 1, 2, 3 ou 4 syllabes orales.</p> <p>plaque de jeu pour chaque joueur.</p> <p>pions</p>
<p><b>Objectif de fin de séquence</b> :</p> <p>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.</p> <p>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><b>Objectif de la séance</b> :</p> <p>Développer l'acuité auditive</p> <p>Rythmer les mots en scandant les syllabes orales (les groupes phonétiques)</p> <p>Percevoir le nombre de groupes phonétiques dans un mot.</p>

Temps	Consignes et déroulement + tâche de l'élève
	<p style="text-align: center;"><u><b>Le rythme des mots</b></u></p> <p style="text-align: center;">Repérage des syllabes orales</p> <p><b>But du jeu</b> :</p> <p>Trouver le nombre de syllabes orales dans les mots, et les frapper en même temps que l'on nomme l'objet.</p> <p><b>Règle du jeu</b> :</p> <p>Chaque joueur a une plaque de jeu avec un circuit de 20 cases et un pion. Les étiquettes avec les images sont mélangées et posées en tas, à l'envers, sur la table.</p> <p>A tour de rôle, chaque joueur retourne une carte et nomme l'objet en frappant le nombre de syllabes orales correspondantes dans ses mains.</p> <p>Il avance sur son circuit du nombre de cases correspondant au nombre de coups frappés.</p> <p>Le joueur qui arrive le premier à la fin de son circuit à gagné.</p>

Bilan