

Programmation Phonologie GS (année scolaire 2019-2020)

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p><u>Apprendre à écouter</u></p> <p>1. Ecouter une histoire et retrouver les illustrations correspondantes (histoires et illustrations)</p> <p>2. Identifier la provenance d'un mot et l'associer à sa représentation (loto sonore)</p> <p>3. Reconnaître le son d'instruments de musique (écoute d'instruments ; qui joue ?)</p>	<p><u>Découvrir les syllabes.</u></p> <p>1. Scander les syllabes d'un mot (la marelle colimaçon)</p> <p>2. Dénombrer les syllabes d'un mot (le loto à dé)</p> <p>3. Comparer le nombre de syllabes de différents mots (la bataille des animaux)</p> <p>4. Dénombrer et coder les syllabes d'un mot (codons les syllabes ! ; codons un mot ! ; combien de syllabes ?)</p>	<p><u>Manipuler et jouer avec les syllabes.</u></p> <p>1. Identifier une syllabe donnée dans un mot (chasse à la syllabe)</p> <p>2. Localiser et coder les syllabes d'un mot (mais où est la syllabe ? ; localisons les syllabes ! ; Syllabe où es-tu ?)</p> <p>3. Fusionner deux syllabes (jeu de rébus)</p> <p>4. Ajouter une syllabe pour former un mot (la fée des syllabes)</p> <p>5. Supprimer une syllabe</p> <p>6. Inverser les syllabes d'un mot (les mots en verlan)</p>	<p><u>Les attaques</u></p> <p>1. Identifier l'attaque d'un mot (quelle attaque ! ; le jeu du château)</p> <p>2. Associer des mots ayant la même attaque (le zoo des attaques)</p> <p>3. Repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaque (des intrus au zoo)</p> <p>4. Associer des mots ayant la même attaque (au zoo !)</p>	<p><u>Les phonèmes consonnes.</u></p> <p>1. Identifier un phonème consonne dans un mot (le jeu de l'oie du son S [s] ; le loto des phonèmes ; les labyphonèmes ; la roue des phonèmes, les intrus, les maisons des consommés)</p> <p>2. Distinguer des phonèmes proches (les sons proches ; attention, sons proches !)</p>
<p><u>Découvrir les mots</u></p> <p>1. Prendre conscience de la notion de mot (la séparation des mots ; les étiquettes)</p> <p>2. segmenter une phrase en mots (à chaque mot sa gommette ; à chaque mot sa couleur ; séparons les mots !)</p> <p>3. Retrouver un mot manquant dans une phrase (effaçons !)</p>	<p><u>Etudier les syllabes au sein d'un mot.</u></p> <p>1. Identifier des phrases, des mots et des syllabes identiques (pareil ou pas pareil ?)</p> <p>2. Identifier la syllabe d'attaque d'un mot (familles de syllabes d'attaque ; retrouve ta syllabe d'attaque ! ; le jeu du supermarché ; ça commence pareil !)</p> <p>3. Identifier la syllabe finale d'un mot (comptine, tine, tine ; chacun sa famille !)</p> <p>4. Identifier la syllabe d'attaque et la syllabe finale d'un mot (trois p'tits chats)</p>	<p><u>Découvrir les rimes.</u></p> <p>1. Entendre et repérer une rime (comptine rimée)</p> <p>2. Repérer une rime dans un mot (le jeu du tapis)</p> <p>3. Associer des mots qui riment (ça n'existe pas ! ; à chacun sa boîte ; les boîtes à rimer ; memory des rimes)</p> <p>4. Repérer des mots qui riment (les rimes)</p>	<p><u>Les phonèmes-voyelles.</u></p> <p>1. Le phonème A [a]</p> <p>2. Les phonèmes I [i] et U [y]</p> <p>3. Les maisons des phonèmes</p> <p>4. Les chenilles voyelles</p> <p>5. Les maisons des voyelles</p> <p>6. Le marché de Padipado</p>	<p><u>Manipuler et jouer avec les phonèmes.</u></p> <p>1. Identifier le phonème qui diffère dans des mots à consonance proche (le prince de Motordu).</p> <p>2. Localiser et coder un phonème dans un mot (où est caché le phonème ? ; codage du phonème caché ; phonème, où es-tu ? ; le jeu de la rivière ; où sont les phonèmes ?)</p> <p>3. Segmenter un mot en phonèmes (jeux de segmentation)</p> <p>4. Fusionner des phonèmes (deux phonèmes côte à côte ; jeux de fusion)</p> <p>5. Associer un phonème à un graphème (écriture tâtonnée)</p>
<p><u>Découvrir les syllabes.</u></p> <p>1. Scander les syllabes d'un mot (langage robot)</p> <p>2. Dénombrer les syllabes d'un mot (le tableau ; trier les mots par syllabe)</p>				

A partir de "Vers la phono GS" (Accès éditions).