

Progression phonologie

GS

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

Compétences de fin de cycle travaillées :

- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
- Manipuler des syllabes.
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

	Objectifs	Matériel/ Organisation	Déroulement	Observations
P E R I O D E 1	Apprendre à écouter et à parler	Image représentant divers instruments de musique, cd	<p><i>Les deux premières séances permettent d'introduire un temps d'écoute qui sera ritualisé en début d'après-midi. Ces séances peuvent être mise en place très rapidement dès le début de l'année.</i></p> <p><i>Séance 1 : pourquoi apprendre à écouter ?</i></p> <p>1. Au coin regroupement prononcer devant les élèves la comptine suivante :</p> <p><i>Maintenant que je suis chez les grands, Il est temps que je sache ce que j'entends. Du bruit au son, je dois apprendre à écouter Si je sais tout différencier, Je lirai sans problème au CP.</i></p> <p>Laisser les élèves s'exprimer sur cette comptine : que veut elle dire ? Que fait on de plus en grande section que l'on ne faisait pas forcément avant... Expliquer que tout au long de l'année on va apprendre à mieux écouter tout ce qu'il y a autour de nous car en écoutant mieux, on comprend plus de choses et on apprend mieux. En grande section on va même plus loin, on ne se contente pas juste d'écouter quand on parle, on essaie de comprendre comment la langue est fabriquée pour</p>	

			<p>pouvoir petit à petit entrer dans la lecture.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Tous les après-midis nous aurons donc un moment où nous apprendrons à écouter, où nous travaillerons pour apprendre à reconnaître des sons qui nous permettrons d'écrire et de lire comme les grands. 3. Présenter les divers objets choisis : des objets de l'école comme des ciseaux, des crayons un gobelet, mais aussi des instruments de musique. Expliquer qu'écouter c'est rester calme, ouvrir grand ses oreilles et se concentrer sur le son. Je vais produire un son avec chaque objet. A chaque fois bien nommer l'objet et laisser s'exprimer sur le son produit. 4. Expliquer que je vais me cacher derrière cette caisse et produire un des sons avec un des objets et vous devriez me dire lequel est-ce. Réaliser plusieurs fois le travail. <p>Séance 2 :</p> <p>Rappel du travail fait la veille. Hier nous avons commencé à apprendre à écouter. Produire un son avec un des instruments et leur demandé si ils se souviennent lequel est - ce. Réintroduire ainsi 3 instruments.</p> <p>Aujourd'hui nous allons aller un petit peu plus loin. Je vais vous donner à chacun 3 images de ces instruments. Je vais jouer de ces trois instruments dans un certain ordre que vous devrez retrouver.</p> <p>Manipuler plusieurs fois. La vérification est collective.</p> <p>Prolongement possible : fiche vers la phono GS p 40</p> <p>Séance 3 : des petits rituels pour apprendre à écouter et parler :</p> <p>Au cours de la semaine une comptine phonémique différente sera apprise , et un travail sur une phrase virelangue également.</p> <p>Pour cela suivre la progression de 30 phonèmes en 30 chansons à partir du mois de novembre et du jeu de cartes de chez dessine moi une histoire sur les virelangues.</p> <p>Pour la première période apprendre des comptines permettant de comprendre l'idée de répétition, amenant à une mémorisation telle que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cf ressource académie grenoble (https://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/maternelle_comptines/repertoire.php) - cf académie de la guadeloupe (https://www.ac-guadeloupe.fr/) 	
--	--	--	---	--

guadeloupe.fr/circonscriptions/bouillante/docindex7/comp_jeux_lang_c_1.pdf)

Analyser la langue orale : décomposer un mot en syllabes

Séance 1 : Prendre conscience de la notion de mots
Etape 1 : qu'est ce qu'un mot ?
Au préalable avoir écrit une suite de 5 prénoms sans avoir laissé d'espace entre les prénoms. Demander aux élèves de lire ce qui est écrit au tableau. Au bout d'un moment les élèves repèrent des prénoms. Verbaliser alors quels sont les prénoms écrits et qu'est ce qui a rendu la lecture si difficile.
Recopier la liste des 5 prénoms en les espaçant correctement.
Voir que la seconde ligne est plus facilement lisible. Expliquer que lorsqu'on écrit les lettres forment des groupes que l'on appelle des mots, et que les mots sont séparés par des espaces.
Etape 2 : les mots d'un titre ou d'une phrase.
Apporter au tableau 3 albums lus depuis la rentrée. Les remémorer auprès des élèves : de quoi parle ce livre quel est son titre ???
Puis afficher au tableau le nombre d'étiquettes correspondant au nombre de mots présents dans un des titres. Expliquer aux élèves que j'ai codé un titre d'album. C'est-à-dire que j'ai placé au tableau autant d'étiquettes qu'il y a de mots dans le titre. Quel est le livre dont il est question. Valider la proposition en plaçant bien son doigt sur l'étiquettes à chaque fois que l'on lit un mot du titre.
Répéter cette activité avec les autres titres.
Puis dans un temps suivant, afficher des bandes sur lesquelles on aura écrit des phrases et demander aux élèves de dire combien la phrase compte de mot (il est possible pour rendre plus actif les élèves de leur donner à chacun une ardoise et leur faire coder les phrases à savoir un trait horizontal pour un mot.)
Prolongement : fiche vers la phono GS a chaque mot sa gommette.

Séance 2 : Segmenter une phrase en mot.
Rappel de la situation : avoir écrit au tableau de nouveau une suite de prénom sans espace. Demander aux élèves de m'indiquer ce qui est écrit et où je dois séparer les mots pour pouvoir lire correctement. Cette fois ne pas réécrire les prénoms mais les séparer par un trait rouge.

Ecrire devant eux une phrase et la recopier dessous sans espace. Demander à un élève de venir tracer un trait rouge pour signifier où les espaces auraient dû être.
Présentation de la fiche d'activité : Séparons les mots de vers la phono GS.

Séance 3: Découvrir la notion de syllabe.

Aujourd'hui nous allons commencer le travail pour nous permettre de mieux entendre les sons de la langue.

Vous connaissez beaucoup de mots que vous savez très bien prononcer. Si je vous montre cette image (LAPIN) vous pouvez me dire ce que c'est : vous savez quels sont les sons avec lesquels on fabrique le mot LAPIN quand on parle ? On dit d'abord LA et après on dit PIN. Il y a deux morceaux dans ce mot, pour le dire notre bouche se place dans deux positions différentes. On appelle ces parties de mots des syllabes.

C'est avec ces parties, avec les syllabes qu'on fabrique des mots.

Le premier travail du futur lecteur et écrivain c'est de savoir repérer ces syllabes dans un mot.

Exercice 1 : Afficher au tableau des séries de 3 cartes. Pour chaque série dire le mot en détachant bien les syllabes et les élèves doivent trouver quel est l'image dont j'ai donné le nom. Répéter cette opération plusieurs fois. Commencer en même temps à leur demander combien de syllabe j'ai utilisé pour faire ce mot. A chaque fois que je dis une syllabe je lève un doigt.

Exercice 2 : Je vais dire les prénoms de la classe en espaçant bien les syllabes, quand vous reconnaissez votre prénom vous pouvez vous asseoir.

Exercice 3 : dire son prénom à tour de rôle en détachant bien les syllabes et donner le nombre de syllabe de son prénom.

Prolongement : faire faire l'appel le matin en faisant détacher les syllabes.

Séance 4 : Apprendre à reconnaître et dénombrer les syllabes d'un mot.

Distribuer à chaque élève une carte représentant un objet. Avoir préparer au sol 3

			<p>barquettes de couleur différente. Expliquer que dans la première barquette on placera toutes les cartes qui ne compteront qu'une syllabe (le signifier avec une carte où il y a un rond, la seconde pour 2 syllabes et ainsi de suite.) Chaque élève à tour de rôle dit à haute voix le nom de son image en séparant les syllabes et vient le placer dans la boîte . La validation est collective.</p> <p>Dans un second temps afficher au tableau les cartes prénoms et demander à chaque élève de venir coder ce prénom en dessinant dessous autant de rond qu'il y a de syllabes dans le mot.</p> <p>Prolongement : fiche vers la phono GS : codons les syllabes.</p> <p>Séance 5 : des jeux pour s'entraîner : <i>Cette séance va permettre de lancer un cycle de jeu phonologique qui tourneront jusqu'à la fin de la période et seront mis en temps d'accueil tous les après-midis au retour de la cantine pour environ 15 min.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le jeu des cerceaux (cf vers la phono MS) ou la marelle colimaçon (vers la phono GS) : les élèves ont pour support de jeu une piste avec des ronds le but être le premier arrivé au bout de la piste de jeu. Pour avancer on tire des cartes et on avance du nombre de syllabe présent dans le mot pioché. 2. La bataille des animaux : les élèves jouent au jeu de la bataille en tenant compte des syllabes présentes dans les mots. 3. Le loto des syllabes : jeu de loto classique sauf que la planche de jeu comporte des cases indiquant le nombre de syllabes nécessaires pour poser l'image. 4. Le loto à dé : les joueurs ont des planches avec des images il lance le dé (1 à 4 points) et place un jeton pour couvrir l'image qui a le bon nombre de syllabe. 	
	<p>Découverte de l'alphabet et des phonèmes : le phonozoo</p>		<p>En période 1 le phonozoo est introduit petit à petit. Les lettres sont introduites 5 par 5 puis la comptine est répétée de manière ritualisée pour que les enfants l'imprègnent parfaitement.</p> <p>Séance 1 : Découverte du phonozoo : L'enseignante raconte aux enfants l'histoire du phonozoo.</p>	

Au cours d'un voyage un petit enfant était en train de visiter un zoo, au début il était très content de voir tous ces animaux, mais très vite il fut embêter et triste car tout seul il ne pouvait rien faire. Il s'arrêta et se mit à pleurer. La dame qui avait créer ce zoo le surprit et lui demanda comment cela se fait il que tu sois si triste petit garçon alors que tu es entouré de si belles choses. Le petit garçon lui expliqua qu'il adorait les animaux mais qu'il ne savait pas lire les pancartes devant les cages. De ce fait il ne savait rien sur certains de ces animaux, et donc ne pouvait jouer avec eux...La propriétaire du zoo était une fée magicienne et elle décida qu'elle aller créer un zoo qui permettrait à tous les enfants du monde de lire et d'apprendre des choses sur le monde qui les entoure. Elle appela son zoo le PHONOZOO, et nous allons découvrir son zoo tout au long de l'année et grâce à elle nous allons pouvoir commencer à lire nous aussi des mots, des phrases, pour apprendre des choses sur le monde qui nous entoure.

Pour pouvoir aider le petit garçon elle choisit des animaux qui pourrait aider le petit garçon a reconnaitre les lettres et à apprendre le son de chacune de ses lettres. Nous allons donc découvrir les 5 premiers habitants de ce zoo : Allie l'alligator, bill le blaireau, carl le crabe, dorian le dauphin et elouan l'elephant.

Allie l'alligator représente le A car elle a une grande bouche et le A de Allie l'alligator fait A-A-A. Pour faire ce son il faut ouvrir bien grand la bouche comme un alligator (faire le geste).

Bill le blaireau représente le B, et il fait le son B-B-B pour faire ce son il faut faire comme si on voulait envoyer un bisou au loin, la bouche est fermée puis s'ouvre.

...

Continuer ainsi puis faire répéter les 5 lettres toujours avec la même formulation le A de Allie l'alligator fait A-A-A (en faisant le geste en même temps). Du lundi au mercredi on introduira les 5 premières et le jeudi on en introduira 5 autres.

Semaine 1 de A à E puis à J

Semaine 2 de A à J puis à O

Semaine 3 de A à O puis à T

Semaine 4 de A à T puis à Z

La comptine du phonozoo et fait de manière systématique avant chaque sortie de classe.

Les dernières semaines l'alphabet est repris en entier.

P E R I O D E 2	Analyser la langue orale : repérer une syllabe dans un mot		<p style="text-align: center;">Séance 1 : pareil, pas pareil.</p> <p>Expliquer qu'aujourd'hui pour se remettre dans le rythme après les vacances on va faire des petits jeux d'écoute très simples : pareil ou pas pareil. Je vais donner un modèle et si je redis la même chose, que c'est pareil on lève la main, si je ne redis pas la même chose que le modèle, que ce n'est pas pareil on lève le poing.</p> <p>Commencer par faire comparer des phrases et des mots : d'abord des phrases qui n'ont rien à voir (papa va au marché, maman est au travail), puis des phrases avec un sens proche (papa est au marché, papa fait les courses), puis des mots très différents (kangourou, chat) puis des mots proches (radeau, rideau).</p> <p>Une fois le travail bien compris expliquer que l'on va continuer ce jeu avec des syllabes. Demander aux élèves de nous rappeler ce qu'est une syllabe.</p> <p>Puis commencer avec la syllabe MA citer (cha/bou/ma/ta/vu/pou/ri/bu/ma/ri/na/ma/to/ma/ba..).</p> <p style="text-align: center;">Séance 2 : syllabe dans le mot ?</p> <p>Commencer la séance en reprenant l'exercice de la séance précédente à savoir lever la main quand je dis la syllabe modèle, fermer le poing quand je dis une syllabe différente.</p> <p>Expliquer que maintenant que tout le monde a bien compris je vais rendre les choses un peu plus difficiles. On va continuer à chercher une syllabe mais au lieu de la retrouver parmi plusieurs syllabes je vais vous demander de me dire si cette syllabe fait partie du mot que je vous dis. Par exemple si on cherche la syllabe MA. Est-ce que si je dis VOITURE est ce qu'on entend la syllabe MA dans le mot VOITURE ? Non on entend VOI au début du mot et après TURE à la fin du mot. On n'entend pas MA donc on lève le poing fermé. Et maintenant si je dis MAGASIN est ce qu'on entend la syllabe MA. Oui on entend MA au début du mot.</p> <p>Continuer l'exercice en proposant d'abord de trouver une syllabe dans les prénoms puis dans les noms communs. La tâche peut petit à petit être complexifiée en proposant des mots où la syllabe n'est pas la syllabe d'attaque ou avec des syllabes proches MA/NA.</p> <p>Prolongement possible : fiche avec tri d'image selon la syllabe présente dans le mot ou non, fiche où on doit colorier si on entend la syllabe demandé ou non.</p>	
--------------------------------------	--	--	--	--

Séance 3 : localiser une syllabe dans un mot.

Reprendre le jeu de la séance précédente avec une nouvelle syllabe. Par exemple TE (télévision, canard, tetine, telescope, debora, dessiner, poule, théo, décorer....)

Expliquer qu'aujourd'hui on va aller un peu plus loin on va essayer de repérer où est la syllabe modèle dans le mot.

Expliquer que pour commencer on ne va travailler qu'avec des mots ayant 2 syllabes. Au tableau mettre le codage d'un mot à deux syllabes (2 ronds), pour indiquer où est la syllabe on coloriera le rond. Ainsi si on entend la syllabe au début du mot on colorie le premier rond, si on entend à la fin du mot on colorie le second rond.

Si je choisis MA comme syllabe modèle. Je veux coder le mot MATIN. Il y a combien de syllabe dans MA-TIN_2 syllabes. On entend MA puis TIN, la syllabe MA est donc au début, le codage correspondant est donc celui avec la première syllabe de coloriée. Si je vous dit PUMA, on entend 2 syllabes, PU et MA (lever le doigt à chaque fois qu'on dit une syllabe) on entend MA à la fin, sur le second doigt donc le codage est celui où le second rond est colorié.

Donner à chaque élève une ardoise. Expliquer que je vais vous donner des mots qui contiennent tous la syllabe MA mais on l'entend soit au début soit à la fin. Tous les mots ont deux syllabes. Donc vous pouvez dessiner 2 ronds. Je vous rappelle que l'on cherche la syllabe MA, je vais vous dire le mot et vous allez colorier (faire une croix comme on préfère) pour me dire si vous entendez MA sur la première syllabe ou sur la deuxième syllabe.

Liste possible de mot :maman, machine, maçon, maillot, magie, martin, marin ; thomas, puma, lama, fuma, rama, emma.

Prolongement : exercices où il faut colorier pour indiquer où se trouve la syllabe. Jeu de piste où on avance selon où se trouve la syllabe (1 case si première syllabe, 2 cases, si deuxième syllabe...) Jeu de loto avec 6 images à retrouver 3 avec la syllabes en début de mot 3 avec la syllabe en fin de mot.

Prolongement : le jeu du chapiteau (vers la phono GS), jeu de piste de la syllabe CO (vers la phono GS), fiche localisons la syllabe (vers la phono GS), fiche ou est la syllabe ?

Séance 4 : la syllabe d'attaque.

Avoir afficher au tableau une série de 4 images et demander aux élèves pourquoi j'ai mis ces cartes ensemble. (palais, papier, parasol, papillon, panier).

Laisser les élèves chercher. Qu'il trouve ou non coder les différents mots en verbalisant les syllabes présentes. Voir ainsi qu'il commence tous par PA.

Refaire l'exercice avec d'autres syllabes.

Faire remarquer que dans toutes les familles la syllabe commune est au début, on appelle cela l'attaque c'est-à-dire par quoi commence le mot.

Faire un second jeu où on leur dit que l'on voudrait trouver des mots qui pourrait aller dans la famille de bouteille. Demander par quelle syllabe les mots devront commencer. BOU. Dire une liste de mot quand le mot que je dis fais parti de la famille de Bouteille on lève la main.

Réitérer l'exercice avec d'autre familles.

Prolongement : jeu sur les syllabes d'attaque : le jeu des chariots, le loto des syllabes d'attaque, memory des syllabes d'attaques, jeu des valises des animaux.

Fiche cf chemin des sons, ça commence pareil vers la phono gs

Séance 5 : les syllabes finales.

Afficher les groupes de cartes et demander aux élèves de donner la propriété commune à ces éléments. Commencer par faire trouver la syllabe commune puis voir qu'elle est toujours située en dernière position. Pour cela encoder les divers mots et colorier le rond où on entend la syllabe.

Puis afficher autant d'image que d'élève. (cf jeu des rimes) Puis demander à chacun de venir poser sa carte à côté de celle qui a la même syllabe finale.

Vérification collective.

Prolongement avec divers jeux : loto, memory, suis ton chemin, mistigri,

Séance 6 : jouons avec les syllabes.

Enoncer la comptine trois petits chats. Essayer de faire remarquer aux élèves comment est construite la comptine : répétition de la syllabe finale dont on se sert ensuite comme syllabe initiale du mot suivant.

Au tableau afficher l'image bureau. La faire analyser et choisir parmi 3 autres (maison, robot, taureau) images celle que l'on peut associer pour faire comme dans la comptine. Valider et expliciter le choix de robot.

			<p>Afficher le mot matelas et laisser les élèves essayer de trouver parmi les images proposer une image qui pourrait prendre la suite. Poursuivre cette suite avec 2 autres mots. (matelas/lavabo/bonnet/nénuphar)</p> <p>Puis afficher 4 images et demander de les ordonner en respectant cette règle.(chocolat/lapin/pinceau/soleil).</p> <p>Prolongement :</p> <p>Divers jeux autour des syllabes d'attaques et finales, un jeu de domino avec association de la syllabe finale et attaque (le domi-mot valise), le loto des mots valises</p>	
	<p>Découverte de l'alphabet et des phonèmes : le phonozoo</p>		<p>Séance tout au long de l'année : je devine quel animal est caché ?</p> <p>Expliquer que les animaux s'amuse à se cacher dans leur enclos et qu'il va falloir retrouver de quel animal on parle cette semaine et on va essayer de plus en plus apprendre sur lui.</p> <p>Pour trouver le premier jour de quel phonème il va être question dans la semaine avoir préparer dans un sac des indices et découvrir ce sac au moment du regroupement.</p> <p>A chaque semaine un phonème.</p> <p>La journée est rythmée par des activités ritualisées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A l'accueil: une table est systématiquement consacrée à la lettre du jour. Sur cette table on trouve au choix la lettre à refaire en pâte à modeler ou le coloriage de l'animal lié à la lettre avec la lettre à décorer. - Puis dans l'après midi de la première journée au début de la séance de phonologie on cherche des jeux ou du matériel auquel l'animal pourrait jouer, par exemple pour allie l'alligator le jeu attrimaths, où les jeux de l'alphabet ou les animaux. Les jeux ainsi listés serviront à alimenter la table d'accueil pour les derniers jours de la semaine. - On lance également le jeu de la maison de l'animal à savoir qu'on laisse en permanence l'affiche avec la maison de l'animal et on essaie chaque jour de trouver au moins 3 nouvelles choses qu'elle pourrait avoir dans la maison . (Attention on ne prend que les mots qui ont cette lettre pour initiale). On finit la semaine en collant dans l'enclos de l'animal ses meilleurs amis animaux à savoir les animaux qui commence par le même phonème. 	

P E R I O D E 3	Analyser la langue orale : consolider sa maîtrise de la notion de syllabe, la distinguer de la notion de mot et de la notion de phonème.		<p style="text-align: center;">Séance 1 :Remise en mémoire.</p> <p>Expliquer qu'à chaque fois le jeu va se faire en 2 temps :- ils doivent trouver la syllabe modèle grâce à l'affichette codage et au mot prononcé.</p> <p>-Je donne une liste de mot et ils doivent lever la main si la consigne est respectée ou ne pas la lever si la consigne n'est pas respectée.</p> <p>Commencer simplement en ne proposant que des mots où on entend la syllabe mais où sa place change et donc correspond ou non à la consigne donnée. Par ex avec BOU en début de mot avec bouchon, marabout, boulier, aboutir, boucher, arcboter, boulanger, rebouter, boulon, hibou, bouteille, boutique.</p> <p>Puis faire la même chose avec la syllabe à la fin du mot mais cette fois avec pas toujours la syllabe présente : avec RI : chapeau, mari, bateau, souris, tortue, pari, souci, curry, pinceau, nourri, palais.</p> <p>Enfin une autre fois avec une syllabe visée mais qui peut ou non être présente dans le mot ou non à la bonne place. Avec PA : papa, maman, patrice, papillon, coccinelle, paquebot, repas, banane, appartement, palourde, gâteau, parapluie.</p> <p>Puis finir en resimplifiant la tâche et en demandant uniquement de lever la main quand on entend la syllabe modèle, par contre être très attentif car quand je tape dans les mains je change de syllabe :</p> <p style="padding-left: 40px;">FA : fatima, valise, facile, latifa, fabriquer, raminagrobi</p> <p style="padding-left: 40px;">TO : anthony, aminata, moto, loto, domaine, toto, château, radeau, gâteau, topinambour, chapiteau</p> <p style="padding-left: 40px;">VA : valérie, farine, rivage, valise, vacances, voyage, gravas</p> <p style="padding-left: 40px;">CA : canari, aigle, cartable, feutres, camion, voiture, carottes, radis, escalier.</p> <p style="text-align: center;">Séance 2 :Apprendre à transformer les mots en ajoutant des syllabes.</p> <p>Expliquer aux élèves qu'il y a bien longtemps dans un petit village ils avaient eu envie de créer leur propre langage pour que personne ne les comprennent. Ils avaient donc décidé de finir tous les mots par la syllabe LOU. Ainsi par exemple brigitte se serait appelée birgittelou, moi je me serai appelée florencelou. Vous allez tour à tour essayer de me dire comment vous vous seriez appelé dans ce village.</p> <p>Maintenant je vous donne à chacun une image et vous devez me dire son nom pour les habitants du village. Attention vous ne devez pas montrer la carte et nous nous allons essayer de traduire ce que vous avez dit pour retrouver le vrai nom de l'image.Par</p>	
--------------------------------------	--	--	---	--

exemple si je vous dit bananelou quelle image je cache ? La banane.

Par la suite proposer de donner des exemples de divers langage et les élèves doivent trouver la règle.

Séance 3 : Jouer avec les syllabes.

Expliquer que maintenant que l'on arrive à bien repérer et entendre les syllabes nous allons jouer avec ces syllabes et nous amuser à inventer des nouveaux mots.

Jeu 1 répéter la syllabe finale

Jeu 2 : répéter la syllabe initiale

Jeu 3 : parler en inversant les syllabes

Jeu 4 : le syllabozoo : retrouver le nom de l'animal inventé (soupin (souris+lapin))

Prolongement : divers jeu de combinaison de syllabe (memo fusion, loto fusion, loto décomposé), jeux de rébus, syllanimaux

Séance 4 : Consolider la compréhension que syllabe et mot sont deux entités distinctes.

Avoir préparé la couverture de 4 contes connus (au besoin avoir pris le temps de les relire la semaine qui précède) : blanche neige, la belle au bois dormant, cendrillon, le petit poucet.

Demander aux élèves de vous donner le titre de chacune de ces histoires. Les écrire au tableau en demandant aux élèves au préalable combien je vais écrire de mots.

Ecrire les titres en espaçant bien les mots. Puis encoder ces écritures en traçant une ligne sous chaque mot.

Rappeler que le mot est quelque chose de différent de la syllabe.

Puis afficher une affiche sur laquelle figurent 2 codages (mots et dessous les syllabes) d'un titre connu. Demander aux élèves d'expliquer ce codage : la première ligne nous indique le nombre de mots dans le titre et la seconde ligne indique le nombre de syllabe dans chaque mot.

Proposer 2 histoires : le petit chaperon rouge et le vilain petit canard. Demander à quelle histoire correspond le codage. Puis encoder l'autre pour vérifier en explicitant bien comment on fait (on code les mots puis ensuite les syllabes).

Afficher une affichette avec les deux codages, expliquer qu'un ancien élève avait essayé de coder la phrase les garçons jouent dans la forêt mais qu'il a fait deux

erreurs. Demander aux élèves de les détecter et de les corriger. Ecrire au dessus de la version corrigée la phrase. Faire remarquer aux élèves que lorsqu'on écrit on sépare les mots mais que l'on ne sépare pas les syllabes par un espace, si on découpe les syllabes c'est pour nous aider à écrire le mot.

Petits jeux de réinvestissement :

Où est -elle ? afficher au tableau le codage d'un titre puis demander aux élèves de nous montrer sur ce codage où se trouve une syllabe. Par exemple dans ils jouent dehors où est la syllabe de.

Décollez-nous : Montrer un codage d'un titre où on a attaché toute les syllabes et demander de corriger cette erreur en codant les mots et en remplaçant le codage des syllabes dessous.

Séance 5 : Comprendre la différence entre syllabe et phonème.

Au tableau avoir tracé 3 cercles et placé des cartes dedans.

Cercle 1 : bébé, café, nez, pied

Cercle 2 : panda, chocolat, caméra, pizza

Cercle 3 : fourmi, souris, ski, radis.

Demander aux élèves d'essayer de trouver pourquoi j'ai mis ensemble ces cartes. Pour les aider essayer de leur rappeler les divers tri déjà effectué : le nombre de syllabes, la syllabe d'attaque, la syllabe finale.... Voir qu'aucun tri précédent ne fonctionne. Mais voir que lorsqu'on regarde les syllabes finales on entend bien qu'il y a quelque chose de pareil. Reprendre deux cartes du cercle 1 sous chaque image coder les syllabes et revenir sur la syllabe finale : bé-fé. Les élèves remarquent qu'on entend ON à la fin des deux.

Expliquer que de la même manière qu'il y a des mots qui compte 1-2-3 syllabes, il y a des syllabes qui ont 1-2-3 sons. Ainsi dans BE on entend le B de bill le blaireau et le E de elouan l'éléphant, dans Fé on entend le F de fred le flamant rose et le E de elouan l'elephant.

Analyser les deux cercles suivants pour trouver quel est le son que l'on entend à la fin.

Distribuer à chaque élève une carte et demander de venir dans la bonne maison soit le E soit le A soit le I.

Puis consolider en jouant je donne un son et si le mot termine par ce son vous levez

P E R I O D E 4			la main.	
	Analyser la langue orale : la notion de rime et d'attaque.		<p>Séance 1 :Classer en fonction de la rime.</p> <p>Découvretre de l'album la grenouille a grande bouche.Mettre en évidence que cet album contient des rimes, les mettre en évidence. Proposer d'imaginer que la grenouille viennent à l'école et demande à chacun d'entre nous ce que l'on mange.Par exemple si elle croise brigitte la grenouille va lui demanderJe suis la grenouille à grande bouche et je gobe des mouches. Et toi t'es qui toi ? et tu manges Quoi ? Brigitte pourra dire je m'appelle Brigitte et je mange des frites. Pour aider els élèves afficher des cartes aliments au tableau. Puis créer la comptine avec les élèves de la classe.</p> <p>Prolongement possible : créer un livre pour la classe.</p> <p>Séance 2 : percevoir une rime</p> <p>Expliquer que l'on va continuer notre travail sur les rimes, pour cela nous allons donner à chacun ce qu'il peut prendre dans sa valise. Dans sa valise chacun ne peut amener que des objets qui riment avec le prénom. Proposer 4 boîtes différentes (avec des photos d'élèves si possible. Distribuer aux élèves des cartes images et leur demander de venir les placer dans la bonne boîte. Il faut que votre mot rime avec le prénom. Faire un exemple avec 4 cartes que l'on place dans la bonne boîte.</p> <p>Prolongement : jouer aux boîtes à compter des rimes, au memory des rimes, au jeu des transports, loto des rimes, jeu des gourmands.</p> <p>Séance 3 : percevoir le phonème d'attaque d'un mot.</p> <p>Expliquer aux élèves que l'on va continuer à s'intéresser au petit son mais que lorsqu'on veut lire ou écrire un mot on commence toujours par la première lettre et bien que cette fois au lieu de s'intéresser au dernier son que l'on prononce on va s'intéresser au premier son que l'on dit.</p> <p>Expliquer que les animaux du phono zoo sont un peu tristes d'être toujours tout seul dans leur enclos, alors la gérante du zoo a décidé d'acquérir de nouveaux animaux. Mais attention elle ne perd pas de vue que dans son zoo les animaux sont aussi là pour aider les plus petits à apprendre à lire. Alors dans les enclos seul les animaux qui commencent par le même son peuvent entrer.</p> <p>Prendre l'exemple de sam le serpent. Dans son enclos seul la souris, le scorpion, le</p>	

			<p>sanglier, le singe, la sauterelle peuvent entrer.</p> <p>Afficher au tableau 4 enclos vides, puis proposer de commencer par créer des enclos pour pitt le panda, élouan l'elephant, léon le lion. Voir que dans le quatrième enclos on peut déjà regrouper carl le crabe et quinn le quetzal et ken le koala.</p> <p>Puis soit laisser les élèves trouver seul des idées d'animaux soit afficher de nombreuses images d'animaux et essayer de les classer dans ces 4 enclos.</p> <p>P : poule, perroquet, pingouin, poussin, papillon, poisson K : castor, coccinelle, kangourou, cochon, crocodile, crevette E : écureuil, hérisson, étoile de mer, escargot, elan, épervier L : loutre, loup, lapin, lama, licorne, limace, lamentin.</p> <p>Puis collectivement jouer au jeu des intrus (cf vers la phono GS). Faire sortir un élève ou lui cacher les yeux, placer des animaux dans l'enclos, l'élève doit retrouver l'intrus.</p> <p>Prolongement : jeu du château, jeu du zoo, divers loto ou memory, jeu de 7 familles.</p> <p>Séance 4 : Jouer avec les phonèmes.</p> <p>Faire l'appel des élèves en enlevant le phonème d'attaque. Demander aux élèves ce que c'est que cette liste de mots que je viens de dire. Comment ai-je réussi à les transformer. Redire un à un les prénoms en répétant à la suite le prénom entier et le prénom modifié.</p> <p>Reprendre les enclos de la dernière fois et leur demander de nommer les animaux présents dans l'enclos en enlevant le phonème initial.</p> <p>Puis faire de même en enlevant le phonème final.</p> <p>Puis demander de dire le prénom en ajoutant le phonème A devant ou le phonème O à la fin.</p> <p>Prolongement : Lecture et reprise de l'histoire de motordu.</p> <p>Séance 5 : Distinguer et localiser le phonème A.</p> <p>Faire écouter la comptine ABRACADABRA. Laisser les élèves réagir librement sur la comptine, leur demander ce qu'ils ont compris, les mots dont ils se souviennent...</p> <p>Demander à travers cette comptine quel est le son que l'on essaie de nous faire comprendre. Le A de Allie l'alligator. Reprendre la comptine et s'arrêter à la fin de chaque mot pour leur demander si on entend a ou non. Ressortir l'enclos d'Allie l'alligator, voir les images que l'on avait placé dedans. Noter que ce ne sont que des</p>	
--	--	--	--	--

			<p>images dans lequel on entend A au début, quand le A est le phonème d'attaque (c'est-à-dire le premier son que l'on dit dans le mot). Expliquer que maintenant Allie est grande et elle veut plus de chose donc on va lui construire une petite maison dans laquelle on pourra mettre tout ce que l'on rencontre et qui contient le son A. Laisser les élèves trouver des idées pour mettre dans la maison d'Allie. Prolongement : fiche colorie si tu entends le son A.</p> <p>Séance 6/7 : distinguer et localiser les phonèmes I-U-O-E Les séances se présenteront toujours de la même façons. Présenter les phonèmes sur lesquelles nous allons travailler. Reprendre le parallèle avec le phono-zoo. Expliquer que comme pour Allie nous allons créer des maisons pour ces animaux. Chercher des mots contenant ce phonème. Prolongement avec des exercices de tri ou fiche colorier si on entend le phonème.</p>	
P E R I O D E 5	Analyser la langue orale : repérer un phonème dans une syllabe, un mot.		<p>Séance 1 à 3: (le tri des maisons peut prendre plusieurs séances à ajuster selon la compréhension des élèves car il peut être pertinent de ne traiter que le A, puis le I/U et enfin le E/O pour que la tâche ne soit pas trop compliquée). Reprendre les diverses maisons créées lors de la période précédente. Faire reverbaler à qui appartiennent ces maisons, comment on avait choisi les mots pour mettre dedans.</p> <p>Expliquer que je voudrais qu'on range un peu mieux ces petites maisons, parce que là tout est mélangé et on a pratiquement plus de place alors que je suis sûre que l'on va encore rencontré de nouveaux mots que l'on pourrait mettre dans ces maisons. Nous allons donc organiser cette maison en diverses pièces : dans une pièce on mettra tous les mots qui commence par le phonème, une pièce quand on entend le phonème au milieu du mot, une pièce pour les mots où on entend le phonème à la fin, et une pièce pour les mots où on entend plusieurs fois le phonème dans le mot. Pour cela reprendre les images une par une, faire le code syllabique sous le mot puis faire analyser chaque syllabe aux élèves pour savoir si on entend le phonème dans la syllabe si oui on colorie. Une fois toutes les images de la maison codées les placer dans la bonne chambre. Prolongement : tri les images si tu entends au début, au milieu ou à la fin des mots.</p>	

			<p style="text-align: center;">Jeu de la rivière (vers la phono Gs)</p> <p style="text-align: center;">Séance de jeux pour consolider le travail sur les phonèmes voyelles : Le train des voyelles, l'étoile des sons, la chenille des voyelles, loto des voyelles.</p> <p style="text-align: center;">Séance : découverte et approfondissement des phonèmes consonnes. Découverte par groupe de consonne. N commence par les consonnes qui ne risquent pas d'être mélangée. Les premières consonnes ne seront remise en valeur qu'à l'occasion de la création de leur maison. Un prolongement pourra être fait avec un loto des phonèmes ne reprenant que ces consonnes et divers labyphonèmes. Par la suite le travail de phonologie se centrera sur les phonèmes proches avant d'entre dans le codage. Donc premier lot de maison : J,L, R</p> <p style="text-align: center;">Les sons proches à travailler par paire : soit $\frac{3}{4}$ séances. p/b/d/t, s/z/f/v, k/g ; m/n</p> <p style="text-align: center;">Pour ces séances commencer toujours par compléter les maisons avec une série d'image présélectionner. Puis consolider avec des jeux phonologique spécifiques à ces phonèmes (boîte à compter pour des tris simples, jeu de l'oie (cf vers la phono gs), loto de phonème (cf vers la phono gs), voir divers jeu de la classe de luccia</p> <p style="text-align: center;">Séances fin d'année : encodage de syllabe. Utiliser les dictées muettes montessori et essayer d'écrire les mots.</p>	
--	--	--	---	--