

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 21 - Identifier l'attaque d'un mot

### LUNDI

Associer des mots ayant la même attaque.

#### **Le zoo des attaques (S2)**

##### Etape 1 : mise en place du jeu

- Placer le **plateau de jeu (matériel p. 186)** au centre de la table. Demander aux élèves de nommer les **mots-images présents sur le dé (matériel p. 185)** ainsi que sur le plateau de jeu.

- Chaque élève choisit un enclos.

##### Etape 2 : règle du jeu

- A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et placent un **jeton** sur l'animal de leur enclos ayant la même attaque que celui sur le dé. Pour cela, leur demander de donner l'attaque.

- Si un joueur tombe sur la face du dé avec le smiley, il peut placer un pion sur l'animal de son choix, à condition de donner l'attaque de celui-ci.

- Le premier à avoir posé un jeton sur tous les animaux de son enclos a gagné.

Différenciation : pour les élèves les moins performants, insister sur l'attaque recherchée.

**Matériel** : plateau de jeu au format A3 + dé + jetons

### MARDI

Identifier l'attaque d'un mot.

#### **Des intrus au zoo**

##### Etape 1 : présentation de la règle du jeu

- Expliquer aux élèves que le gardien du zoo a décidé de ranger les animaux en fonction du 1<sup>er</sup> son de leur nom.

- Donner un exemple : le gardien a placé dans la même cage le koala, le kangourou, le coq et le cochon car le 1<sup>er</sup> son de leur nom est [k].

- Leur expliquer que des intrus se sont introduits dans les enclos, qu'il va falloir les retrouver et les remettre dans le bon enclos.

##### Etape 2 : recherche des intrus

- Montrer le 1<sup>er</sup> **enclos (matériel p. 188)**. Demander aux élèves de nommer les **animaux** les uns après les autres (**matériel p. 189**) et d'identifier l'attaque du nom de chaque animal.

- Lorsque toutes les attaques des animaux d'un même enclos ont été trouvées, un élève peut alors sortir l'intrus de l'enclos et le placer à l'extérieur de celui-ci.

- Procéder de même pour les 4 enclos, puis demander aux élèves de replacer les intrus dans le bon enclos.

##### Etape 3 : création d'intrus

- Demander à un élève de tourner le dos au groupe.

- Un camarade choisit un enclos dans lequel il va placer un animal intrus. Demander alors à l'élève de regagner sa place. Lui montrer l'enclos dans lequel a été posé l'intrus et l'amener à identifier l'animal qui a été ajouté. Répéter le jeu à plusieurs reprises.

**Matériel** : 4 planches de jeu (p. 188) + mots-images (p. 189).

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 21 - Identifier l'attaque d'un mot + Prononcer des virelangues

### JEUDI

*Identifier l'attaque d'un mot.*

Rappel du jeu « des intrus au zoo » + fiche « Au zoo »

Matériel : fiche photocopiée « Au zoo ».

### VENDREDI

*Identifier l'attaque d'un mot + Prononcer des virelangues.*

#### **Virelangues**

- Séparer la demi-classe en 2 groupes répartis sur 2 bancs face à face. Choisir un élève de chaque équipe et leur proposer un virelangue.

1 / Demander aux enfants de trouver l'attaque mise en évidence.

2 / Celui qui répète le virelangue sans erreur gagne un jeton pour son équipe (si les deux enfants prononcent bien le virelangue, chacun remporte un jeton). L'équipe gagnante est celle qui comptabilise le plus de jetons à la fin de la partie.

Virelangues :

**Nathalie noua son nœud / Louane lit un livre de loup dans le lit / Tata Tania boit un thé dans sa tasse / La poule picore du pain / Gaétan le goéland gobe un gâteau / Papa part pour Paris en pyjama / Mon mouton mange mes marguerites.**

#### **Le jeu de la bombe**

- Choisir une attaque. Les élèves sont assis en cercle. Ils se passent une balle en trouvant un mot commençant par l'attaque donnée. S'ils n'en trouvent pas, ils vont au centre du cercle et le jeu reprend avec une nouvelle attaque.

Matériel : balle

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 22 - Identifier un phonème voyelle dans un mot

### LUNDI

*Identifier un phonème-voyelle répété.*

#### **Le phonème [A]**

Etape 1 : écoute d'une comptine

- Faire écouter la [comptine Abracadabra \(CD page 18\)](#).
- Demander aux élèves de citer des mots entendus.

Etape 2 : recherche du phonème répété

- Demander aux élèves de nommer le phonème répété.
- Relire la comptine en s'arrêtant après chaque mot. Si les élèves entendent le son [a], ils lèvent la main.
- Montrer alors le [phonème](#) aux élèves ([A d'Albert l'âne](#)). Leur expliquer que le A de Albert l'âne fait A A A quand il ouvre grand la bouche.

Etape 3 : recherche de mots contenant le phonème [a]

- Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres mots contenant le phonème [a].
- Une liste est établie sur une affiche (dans les 3 écritures). Les élèves viennent ensuite entourer la lettre A dans chaque mot.

**Matériel : CD page 18 + carte du phonème [a] + affiche.**

### MARDI

*Identifier le phonème [A].*

#### **La maison du phonème [A]**

Construction de la maison du phonème [A] en découpant des images dans des catalogues.

**Matériel : maison du [A] + catalogues + paires de ciseaux + colle.**

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 22 - Identifier un phonème voyelle dans un mot

### JEUDI

*Identifier un phonème-voyelle dans un mot.*

#### **Les phonèmes [I] et [U]**

Étape 1 : découverte des phonèmes [i] et [u]

- Expliquer aux élèves qu'ils vont découvrir aujourd'hui les sons [i] et [u].
- Observer les 2 **cartes-phonèmes** : le U de Uléa l'unicorne fait U, U, U, tandis que le I de Ines l'Isatis sourit et fait I, I, I en montrant les dents.
- Les élèves vont dans un 1<sup>er</sup> temps chanter les sons (pour le son [i] on voit les dents ; pour le son [u] les lèvres se touchent).
- Les élèves peuvent alors rechercher ces phonèmes dans des mots connus et dans les prénoms de la classe.

Étape 2 : jeu oral

- Proposer aux élèves de jouer avec le son [i]. L'enseignante leur propose des mots. Si les enfants entendent le son [i], ils lèvent le pouce. Sinon, ils le baissent.
- Répéter le jeu avec le son [u].

**Exemple de mots** : souris, mamie, balai, fourmi, stylo, licorne, pli, plume, tortue, tableau, laitue, jupe, tutu, jument...

Étape 3 : jeu de la tortue et du lit

- Placer dans un sac des mots-images. Certains contiennent le phonème [i] et d'autres le phonème [u]. Les élèves nomment les mots-images.
- Montrer aux élèves les **plateaux du JEU DE LA TORTUE et du JEU LIT (p. 200)**.
- A tour de rôle, les élèves piochent un **mot-image (p. 201)** dans le sac et le placent sur la tortue s'ils entendent le son [u], sur le lit s'ils entendent le son [i].

**Matériel** : plateaux « jeu de la tortue / jeu du lit » + mots-images.

### VENDREDI

*Identifier le phonème [I].*

#### **La maison du phonème [I]**

1 / Voir la **carte avec le phonème [I] : le I d'Ines l'isatis**.

Etablir une liste de mots contenant le son [I] sur une affiche (dans les 3 écritures). Les élèves viennent ensuite entourer la lettre I dans chaque mot.

2 / Construction de la maison du phonème [I] en découpant des images dans des catalogues.

**Matériel** : affiche + maison du [I] + catalogues + paires de ciseaux + colle.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 23 - Identifier un phonème voyelle dans un mot

### LUNDI

Identifier le phonème [U].

#### **La maison du phonème [U]**

1 / Voir la [carte avec le phonème \[U\] : le U d'Uléa l'unicorné](#).

Etablir une liste de mots contenant le son [U] sur une affiche (dans les 3 écritures). Les élèves viennent ensuite entourer la lettre U dans chaque mot.

2 / Construction de la maison du phonème [U] en découpant des images dans des catalogues.

**Matériel** : affiche + maison du [U] + catalogues + paires de ciseaux + colle.

### MARDI

Identifier le phonème [O].

#### **La maison du phonème [O]**

1 / Voir la [carte avec le phonème \[O\] : le O d'Oscar l'ogre](#).

Etablir une liste de mots contenant le son [O] sur une affiche (dans les 3 écritures).

2 / Construction de la maison du phonème [O] en découpant des images dans des catalogues.

**Matériel** : affiche + maison du [O] + catalogues + paires de ciseaux + colle.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 23 - Identifier un phonème voyelle dans un mot

### JEUDI

Identifier le phonème [É].

#### **La maison du phonème [É]**

1 / Voir la [carte avec le phonème \[É\]](#).

Etablir une liste de mots contenant le son [É] sur une affiche (dans les 3 écritures).

2 / Construction de la maison du phonème [É] en découpant des images dans des catalogues.

**Matériel** : affiche + maison du [É] + catalogues + paires de ciseaux + colle.

### VENDREDI

Identifier les phonèmes [A], [É], [I], [O] et [U].

#### **Loto « je commence par... a, é, i, o, u »**

[Jeu de loto \(pour 6 élèves\)](#) => [photocopier 2 planches en +](#).

Piocher les cartes (mises dans un sac) et poser un jeton sur sa planche au niveau du son correspondant.

**Matériel** : jeu de loto « je commence par ... » + cartes-images + jetons.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 24 - Identifier un phonème voyelle dans un mot

### LUNDI

*Identifier un phonème voyelle dans un mot.*

#### **Les maisons des phonèmes**

Étape 1 : rappel des séances précédentes

- Demander aux élèves de rappeler ce qui a été appris lors des séances précédentes. Revoir avec eux les affiches concernant les phonèmes.

Étape 2 : fiche d'institutionnalisation

- **Fiche d'institutionnalisation « les maisons des voyelles »** (différenciation selon le niveau des élèves).

**Matériel : fiche d'institutionnalisation « les maisons des voyelles »**

### MARDI

*Identifier un phonème voyelle dans un mot.*

#### **Le marché de Padi Pado**

Étape 1 : mise en place du jeu

- Montrer les **images des phonèmes [I] et [O]**. Demander aux élèves de chanter ces phonèmes.

- Afficher au tableau les **étals des 2 marchands**.

Étape 2 : règle du jeu

- Expliquer aux élèves que monsieur Padi n'aime pas les fruits et légumes qui contiennent le son [I] et que monsieur Pado n'aime pas ceux qui contiennent le son [O].

- Chaque élève dispose d'un **mot-image** représentant un fruit ou un légume. A tour de rôle, chaque élève en scande les syllabes et vient le placer sur un des deux étals. Les intrus sont placés à l'extérieur.

- La correction est faite au fur et à mesure du jeu par l'ensemble de la classe.

**Matériel : plateau de jeu « padi pado » en 2 exemplaires + cartes-images.**

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 24 - Encoder le début d'un mot avec une voyelle + Nommer les lettres cursives

### JEUDI

*Reconnaitre et nommer les lettres cursives.*

#### **Le jeu de l'oie (lettres cursives)**

- Annoncer l'objectif de la séance : « Aujourd'hui, nous allons nous entraîner à énoncer le nom des lettres cursives ».
- Présenter le matériel : [plateau de jeu au format A3 + dé](#) (éventuellement 2 dés pour une 2<sup>de</sup> partie).
- Déroulement du jeu : chacun son tour, on lance le dé et on avance du nombre de cases requis. Si on arrive sur une case contenant une lettre, on doit énoncer son nom. Si c'est réussi, on reste sur la case. Sinon, on recule de 2 cases. L'élève qui atteint en premier la case « arrivée » a gagné.
- « Comment avez-vous fait pour réussir l'activité ? Comment peut-on savoir qu'on a réussi ? »

**Matériel** : jeu de l'oie « lettres cursives » + dé

### VENDREDI

*Encoder le début d'un mot avec une voyelle.*

#### **Commencer à encoder des mots (séance 1)**

- Présenter l'objectif de la séance : « Nous allons découvrir des mots, et nous allons essayer d'écrire la 1<sup>ère</sup> lettre de ces mots. »
- Les [5 séries de fiches-mots référents](#) sont présentées :
  - [Série 1 : abricot, ananas, araignée, avion](#)
  - [Série 2 : iglou, iguane, île, inondation](#)
  - [Série 3 : oasis, olive, orange, oreille, otarie](#)
  - [Série 4 : uniforme, univers, usine](#)
  - [Série 5 : écureuil, éléphant, épée, éponge, étoile](#)
- Inciter les élèves à s'exprimer sur les images en donnant une définition des mots, en les employant dans une phrase.
- Jeu de KIM : l'enseignante retourne une fiche-mot référent face cachée ; les élèves doivent nommer le mot caché (un élève peut ensuite prendre la place de l'adulte).
- L'enseignante nomme un mot référent. Un élève vient montrer celui qui est nommé.
- Segmentation des mots en syllabes orales. Faire remarquer aux enfants que chaque série commence par le même son, et aussi par la même lettre.
- En fin de séance, faire verbaliser les élèves sur ce qui a été appris, réussi, apprécié.

**Matériel** : 5 séries de fiches-mots référents.



Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 25 - Encoder le début d'un mot avec une voyelle

### LUNDI

*Encoder le début d'un mot avec une voyelle.*

#### **Commencer à encoder des mots (séance 2)**

- Rappeler ce qui a été fait lors de la séance précédente.
- Afficher les [fiches cadres-syllabes](#) de la série 1 pour s'assurer que tous les mots associés aux images sont bien mémorisés par les élèves.
- Donner l'objectif de la séance : « Vous allez apprendre à écrire des sons que l'on entend dans les mots. »
- A l'oral, faire segmenter chaque mot en syllabes. Les élèves remarquent qu'une même syllabe-voyelle d'attaque revient. C'est le son [a].
- « Avec quelle lettre peut-on écrire ce son ? »
- Ecrire collectivement la 1<sup>ère</sup> syllabe de chaque mot de la série sur les fiches cadres-syllabes. L'enseignante se charge d'écrire la fin des mots.
- Réécrire les mots en colonne et faire entourer aux élèves la voyelle qui revient. Faire verbaliser les élèves sur ce qu'ils voient et entendent.
- Exemple : pour les mots ABRICOT, ANANAS... au début on entend le son [a] et on voit que cela s'écrit avec la lettre A.
- Procéder de même avec 2 autres séries.
- En fin de séance, faire verbaliser les élèves sur ce qui a été appris, réussi, apprécié.  
« Comment avez-vous fait pour réussir l'activité ? Comment peut-on savoir qu'on a réussi ? »

**Matériel : fiches cadres-syllabes des séries 1, 2 et 3.**

### MARDI

*Encoder le début d'un mot avec une voyelle.*

#### **Commencer à encoder des mots (séance 3)**

- Demander aux élèves de rappeler ce qui a été appris lors de la séance précédente et de se souvenir de tous les mots de cette séance. Chaque fois qu'un mot est énoncé, la [fiche-mot référent](#) correspondante est montrée et la voyelle d'attaque est précisée :  
« Dans AVION, au début on entend [a] et cela s'écrit avec la lettre A ».
- Distribuer aux élèves une [fiche d'activité](#) contenant 9 mots référents. Sur cette fiche, la 1<sup>ère</sup> syllabe des mots est vide. Les élèves devront écrire la lettre-voyelle manquante. L'enfant peut s'aider en disant / lisant les mots pour vérifier si l'encodage est correct.

**Matériel : fiches mots-référents + fiche d'activité.**

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 25 - Reconnaître et nommer les lettres majuscules, scriptes, cursives

### JEUDI

*Reconnaître et nommer les lettres majuscules, scriptes et cursives.*

#### **Le jeu du record (séance 1)**

- Énoncer l'objectif de la séance : « Aujourd'hui, nous allons jouer au jeu du record pour s'entraîner à énoncer le nom des lettres ».
- L'enseignante écrit une lettre au tableau (en capitales, en script ou en cursive).
- L'élève interrogé peut gagner jusqu'à 2 points ; 1 point s'il énonce correctement le nom de la lettre ; 1 autre point s'il énonce la bonne graphie de la lettre (capitales / majuscules, script, cursive / en attaché).
- Lors de cette séance, un score sera établi. Durant la séance suivante, le but sera de battre le record... Ce jeu se fait dans la coopération.
- Points à respecter : 1 / c'est celui qui est interrogé qui donne le nom de la lettre ; si un élève qui n'est pas interrogé répond à sa place, le point est perdu. 2 / Si un élève interrogé se trompe, on peut passer à un autre élève. Si la réponse est encore fautive, le point est perdu.
- À la fin de la partie, écrire le score dans un coin du tableau. Il sera à battre par l'autre groupe le lendemain !

**Matériel : craies**

### VENDREDI

*Reconnaître et nommer les lettres majuscules, scriptes et cursives.*

#### **Le jeu du record (séance 2)**

- Idem séance 1
- Variante : Des enfants peuvent aussi écrire les lettres, interroger les autres, noter les points...

**Matériel : craies**

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 26 - Identifier un phonème consonne dans un mot

### LUNDI

*Identifier le phonème consonne dans un mot.*

#### **Le jeu de l'oie du son [S] (Séance 1)**

Etape 1 : découverte du phonème [S]

- Montrer la **carte du phonème [S]** aux élèves. Leur demander de le décrire, puis prononcer le son du nouveau phonème en disant : « le S de Sophie la sorcière fait Ssss, Ssss, Ssss » (imiter la lettre S avec la main).
- L'ensemble du groupe chante alors le phonème [S].
- Afin de s'assurer qu'ils sont connus de tous, demander aux élèves de nommer les différents mots-images présents sur le **plateau de jeu**.
- Donner un pion à chaque joueur.

Etape 2 : jeu de l'oie du son [s]

- Les joueurs lancent le dé à tour de rôle, avancent leur pion du nombre de cases indiqué par le dé et nomment le mot-image de la case sur laquelle ils arrivent. Si celui-ci contient le phonème [S], ils reçoivent un **jeton**. Sinon, c'est au joueur suivant.
- A la fin du jeu, celui qui a le plus de jetons a gagné.

**Différenciation** : si le niveau des élèves le permet, il est possible de leur proposer de recevoir 2 ou 3 jetons si le mot-image sur lequel ils tombent contient 2 ou 3 fois le phonème [S].

**Matériel** : plateau de jeu « son [S] » + jetons + carte-phonème « Sophie la sorcière ».

### MARDI

*Identifier le phonème consonne dans un mot.*

#### **Le jeu de l'oie du son [S] (Séance 2)**

Etape 1 : découverte du phonème [S]

- Montrer la **carte du phonème [S]** aux élèves. Leur demander de le décrire, puis prononcer le son du nouveau phonème en disant : « le S de Sophie la sorcière fait Ssss, Ssss, Ssss » (imiter la lettre S avec la main).
- L'ensemble du groupe chante alors le phonème [S].
- Afin de s'assurer qu'ils sont connus de tous, demander aux élèves de nommer les différents mots-images présents sur le **plateau de jeu**.
- Donner un pion à chaque joueur.

Etape 2 : jeu de l'oie du son [s]

- Les joueurs lancent le dé à tour de rôle, avancent leur pion du nombre de cases indiqué par le dé et nomment le mot-image de la case sur laquelle ils arrivent. Si celui-ci contient le phonème [S], ils reçoivent un **jeton**. Sinon, c'est au joueur suivant.
- A la fin du jeu, celui qui a le plus de jetons a gagné.

**Différenciation** : si le niveau des élèves le permet, il est possible de leur proposer de recevoir 2 ou 3 jetons si le mot-image sur lequel ils tombent contient 2 ou 3 fois le phonème [S].

**Matériel** : plateau de jeu « son [S] » + jetons + carte-phonème « Sophie la sorcière ».

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 26 - Identifier un phonème consonne dans un mot

### JEUDI

Identifier un phonème consonne dans un mot  
Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes.

#### **Princesse Grenouille (Séance 1)**

##### Etape 1 : écoute de la comptine

- Ecouter (x2) la [comptine « Princesse Grenouille » \(piste 57\)](#). « Quel est le son répété ? ».
- Montrer la [carte du phonème \[G\]](#) aux élèves. Leur demander de le décrire, puis prononcer le son du nouveau phonème en disant : « le G de Gwenaëlle la grenouille fait Gggg, Gggg, Gggg » (faire un petit saut pour imiter la grenouille qui saute).
- L'ensemble du groupe chante alors le phonème [G].
- Demander aux élèves de trouver des mots (de la comptine ou non) dans lesquels on entend le son [G].

##### Etape 2 : au tableau

- L'enseignante écrit les mots proposés par les élèves (en capitale / scripte / cursive). Ils viennent ensuite entourer la lettre G.

**Matériel :** [comptine « princesse Grenouille » \(piste 57\)](#) + [carte-phonème « Gwenaëlle la grenouille »](#).

### VENDREDI

Identifier un phonème consonne dans un mot  
Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes.

#### **Princesse Grenouille (Séance 2)**

##### Etape 1 : écoute de la comptine

- Ecouter (x2) la [comptine « Princesse Grenouille » \(piste 57\)](#). « Souvenez-vous, quel est le son répété ? ».
- Montrer la [carte du phonème \[G\]](#) aux élèves.
- L'ensemble du groupe chante alors le phonème [G].

##### Etape 2 : jeu oral

- Proposer aux élèves de jouer avec le son [G]. L'enseignante leur propose des mots. Si les enfants entendent le son [G], ils lèvent le pouce. Sinon, ils le baissent.

**Exemple de mots :** [gargouille](#), [grogner](#), [grenouille](#), [carrosse](#), [gomme](#), [gorille](#), [guenon](#), [castor](#), [chaise](#), [ragout](#), [haricots](#), [goûter](#), [guêpe](#), [gâcher](#), [agrume](#), [citron](#), [gants](#), [gazelle](#), [kangourou](#), [chameau](#), [pingouin...](#)

##### Etape 3 : fiche d'institutionnalisation

- Distribuer la [fiche « Princesse Grenouille »](#) et demander aux élèves de colorier les dessins dans lesquels ils entendent le son [g] : *grenouille*, *escargot*.

**Matériel :** [comptine « princesse Grenouille » \(piste 57\)](#) + [carte-phonème « Gwenaëlle la grenouille »](#) + [fiche « Princesse Grenouille »](#).