

PROGRAMMATION

PHONOLOGIE

Moyenne Section
2020/2021

Compétences

Objectifs

Activités et supports

PERIODE 1

**COMPRENDRE,
MEMORISER ET
INTERPRETER
DES COMPTINES**

- ✓ COMPRENDRE UNE COMPTINE
- ✓ Replacer les illustrations dans l'ordre d'une comptine
- ✓ Retrouver des images illustrant une comptine
- ✓ MEMORISER UNE COMPTINE
- ✓ Retrouver les mots manquants d'une comptine
- ✓ INTERPRETER UNE COMPTINE
- ✓ Trouver des gestes qui illustrent un jeu de doigt
- ✓ Remplacer un mot par un geste qui le caractérise.
Mimer un jeu de doigts
- ✓ Moduler sa voix en fonction d'un code

- ✓ Comptines diverses : mon petit ours, deux petits bonshommes, le loup, que fait ma main ?, un éléphant blanc, mon chapeau, pique et croque ...
- ✓ Cahier de comptine et boîte à comptine

PERIODE 2

APPRENDRE A ECOUTER

- ✓ Identifier la provenance d'un son
- ✓ Reproduire un rythme
- ✓ Identifier des sons d'instruments et varier leurs intensités
- ✓ Identifier les sons produits par des instruments à percussion
- ✓ Identifier la provenance d'un son et l'associer à sa représentation
- ✓ Identifier différents passages dans un extrait musical. Localiser un son.

- ✓ Instruments à percussions en bois : claves, wood blocks, maracas, castagnettes ...
- ✓ Instruments en métal : triangle, clochette, tambourins avec cymbalettes
- ✓ Loto sonore des animaux et de la nature
- ✓ Extrait : Casse -Noisette

APPRENDRE A ARTICULER

- ✓ Répéter un mot puis une phrase entendue
- ✓ Prononcer distinctement les sons d'un mot
- ✓ Distinguer et prononcer des mots à consonance proche
- ✓ Répéter en articulant
- ✓ Inventer des pseudos-mots et articuler
- ✓ Prononcer distinctement les syllabes d'un mot
- ✓ Prendre conscience de la forme de la bouche lors de l'articulation d'un mot

- ✓ Marionnette
- ✓ Mots-images
- ✓ Virelangues
- ✓ Comptine : am stram gram
- ✓ L »album : la grenouille à grande bouche

PERIODE 3

DECOUVRIR LES SYLLABES

- ✓ Scander les syllabes d'un énoncé
- ✓ Frapper les syllabes d'un mot
- ✓ Compter les syllabes d'un mot
- ✓ Coder les syllabes d'un mot

- ✓ Le langage robot
- ✓ Le jeu des cerceaux
- ✓ Un défi pour 2 joueurs
- ✓ Les valises aux syllabes
- ✓ Jeu de bataille

COMPRENDRE LES NOTIONS DE DEBUT ET FIN

- ✓ Comprendre la notion de séquence
- ✓ Comprendre les termes relatifs à la notion de séquence : début, fin, première et dernière
- ✓ Faire le lien entre la notion de séquence sur le plan visuo-spatial et celle sur le plan auditif.

- ✓ 6 histoires en séquences illustrées à l'aide de 4 images

PERIODE 4

DECOUVRIR LES SYLLABES D'ATTAQUE

- ✓ Identifier des phrases, mots et syllabes identiques.
- ✓ Repérer une syllabe répétée en début de mot
- ✓ Identifier la syllabe d'attaque d'un mot
- ✓ Repérer des intrus parmi des mots ayant la même syllabe d'attaque
- ✓ Localiser, isoler et oraliser la syllabe initiale d'un mot
- ✓ Isoler mentalement et oraliser la syllabe initiale d'un mot
- ✓ Reconstituer la graphie d'un mot en assemblant les syllabes

- ✓ La comptine de papa
- ✓ Qui s'est trompé de famille ?
- ✓ Loto à colorier
- ✓ Paires de syllabes d'attaque
- ✓ Jeu de loto : « A chacun sa syllabe initiale »
- ✓ Loto des syllabes initiales : le 2 mots font la paire
- ✓ Jeu des tours

PERIODE 5

REPERER LES SYLLABES FINALES ET LES RIMES

- ✓ Repérer des syllabes finales répétées
 - ✓ Identifier la syllabe finale d'un mot
 - ✓ Repérer des mots ayant la même syllabe finale
 - ✓ Localiser, isoler et oraliser la syllabe finale
 - ✓ Isoler mentalement et oraliser la syllabe finale
 - ✓ Prendre conscience des rimes
 - ✓ Associer des mots qui riment
- ✓ Le jeu de l'écho
 - ✓ Les nouvelles familles
 - ✓ Le bazar de Balthazar
 - ✓ Le domino des syllabes finales
 - ✓ Jeu de loto : les syllabes finales
 - ✓ Jeu des camions

<http://laclasseedeluccia.eklablog.com/>