

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 3I - Distinguer des phonèmes proches

LUNDI

Distinguer des phonèmes proches.

Les sons proches (F / V)

Etape 1 : F ou V ?

- Placer 2 cerceaux avec une [image des phonèmes](#) agrandie devant chacun d'eux.
- Demander aux élèves de chanter les 2 phonèmes de départ : Le F de Flore la fée fait Fff, Fff, Fff (remuer les bras comme des ailes de fée) / Le V de Viviane la vampire fait Vvv, Vvv, Vvv (déployer ses bras vers le haut comme si on volait).
- Donner à la moitié du groupe un [mot-image](#). Au signal (frapper dans ses mains), les joueurs forment un train derrière le cerceau qui contient le phonème présent dans leur mot-image.
- Lors de la vérification, chaque élève composant le train du phonème [F] nomme son mot-image. La partie de la classe n'ayant pas encore participé valide son choix. Procéder de même avec le phonème [V] puis inverser les rôles.
- Pour finir la séance, procéder à un petit jeu oral.
- Les élèves sont assis par terre. Donner un mot oralement, les élèves font les gestes de Flore la fée ou Viviane la vampire en fonction du son entendu.

[Différenciation](#) : pour aider les élèves les moins performants, prononcer les mots en insistant, en prolongeant le phonème concerné.

[Matériel](#) : fiches lettres-phonèmes F et V + mots-images (p. 236).

MARDI

Distinguer des phonèmes proches.

Les sons proches (S / Z)

Etape 2 : S ou Z ?

- Montrer aux élèves les [images agrandies des 2 phonèmes](#) et chanter les sons : Le S de Sophie la sorcière fait Ssss, Ssss, Ssss (geste du serpent) / Le Z de Zakari le Zorro des bois fait Zzzz, Zzzz, Zzzz (tracer un Z avec le bout du doigt, comme Zorro qui signe du bout de son épée).
- Montrer aux élèves une série de [mots-images \(p. 237\)](#). S'assurer que tous les connaissent.
- Constituer 2 équipes : l'équipe du phonème Z et l'équipe du phonème S. Les placer face à face.
- A tour de rôle, les joueurs retournent une carte. Si le mot-image contient le phonème de l'équipe, l'élève gagne un [jeton](#) pour son équipe.
- Donner un exemple : si l'équipe du son [Z] tire le mot-image ZEBRE, elle gagne un point. Par contre, si elle tire le mot SOURIS, elle n'en gagne pas.

[Matériel](#) : fiches lettres-phonèmes S et Z + mots-images (p. 237) + jetons.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 3I - Distinguer des phonèmes proches / Associer un phonème à un graphème

JEUDI

Identifier des phonèmes proches.

Attention, sons proches !

- [Fiche d'institutionnalisation « Attention, sons proches »](#).

Matériel : [fiche d'institutionnalisation « sons proches »](#).

VENDREDI

Associer un phonème à un graphème.

Ecriture tâtonnée

Etape 1 : rappel des phonèmes

- Sur la table, placer les **phonèmes** et demander aux élèves de les faire chanter séparément (A, O, I, U, F, V, S, Z, M).

- Les phonèmes doivent être visibles par l'ensemble des élèves pendant les étapes qui suivent.

Etape 2 : écriture d'une lettre

- Chaque élève dispose d'une **ardoise** et d'un **feutre**.

- Dire un phonème oralement. Demander aux élèves d'écrire sur leur ardoise le graphème qui lui correspond.

- Pour valider, se servir des cartes phonèmes.

Etape 3 : écriture d'une syllabe composée de 2 phonèmes

- Dans un 1^{er} temps, donner une syllabe en la décomposant et demander aux élèves de l'écrire sur leur ardoise. Procéder à la vérification en segmentant distinctement les phonèmes composant la syllabe.

- Dire ainsi plusieurs syllabes en segmentant de moins en moins les phonèmes.

Matériel : [fiches lettres-phonèmes + ardoises + feutres](#).