






"Phonologie GS" - Période 5**Compétences attendus en fin de maternelle dans le domaine de l'écrit - perception des sons :**

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

Pho.101 (1)	Regroupement GS <i>Objectif : identifier un phonème-consonne dans un mot.</i>	Le jeu de l'oïe du son [S]. Montrer le phonème S aux élèves. Leur demander de le décrire, puis prononcer le son du nouveau phonème. L'ensemble des élèves chante alors le phonème [s]. <i>Matériel : phonème consonne stylisé S.</i>
Pho.101 (2)	Atelier GS <i>Objectif : identifier un phonème-consonne dans un mot.</i> 	Le jeu de l'oïe du son [S]. Donner un pion à chaque joueur. 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. <i>Matériel : un plateau de jeu, un pion par élève, des jetons, phonème consonne stylisé S.</i>
Pho.102	Atelier GS <i>Objectif : identifier un phonème-consonne dans un mot.</i> 	Le loto des phonèmes Donner à chaque élève une planche de loto. Demander à chacun de nommer les mots-images sur la planche. Placer les jetons au centre de la table. Règle du jeu : chanter un des phonèmes étudiés. Demander aux élèves de le chanter. Les joueurs regardent alors leur planche de loto. S'ils possèdent un mot-image contenant le phonème donné, ils placent un jeton dessus et disent lentement le mot en insistant sur le phonème recherché. Le premier à avoir placé un jeton sur chaque case de la planche de loto a gagné. <i>Matériel : une planche de loto par élèves, des jetons.</i>
Pho.103	Atelier GS <i>Objectif : identifier un phonème consonne dans un mot.</i> 	Les labyphonèmes. Montrer le départ et l'arrivée sur une planche de jeu, expliquer le principe du jeu. Donner à chaque joueur un woody et une planche de jeu. Demander à chacun de chanter le phonème illustré de sa planche. Règle du jeu : chaque joueur trace un chemin dans le labyrinthe en fonction du phonème en haut de la planche. Il se déplace dans le labyrinthe en passant uniquement par des mots-images contenant le phonème demandé. Ainsi un joueur qui a la planche du R ne passera que par les mots-images qui ont ce phonème. Lorsqu'un élève a terminé, il procède à la vérification avec PE et reçoit un jeton s'il a trouvé le bon chemin. Il efface sa planche et la passe au voisin. Le joueur qui a le plus de jetons à la fin du jeu a gagné. <i>Matériel : 8 planches de jeu plastifiées, un woody, chiffon humide, des jetons.</i> <i>Différenciation : donner en priorité les planches R et CH aux élèves les moins performants et les planches V et M aux élèves les plus performants.</i>
Pho.104	Atelier GS <i>Objectif : identifier un phonème consonne dans un mot.</i>	Les intrus Proposer l'évaluation "les intrus" aux élèves en adaptant le niveau en fonction des élèves. <i>Matériel : fiche élève "les intrus" + feutres fins.</i>
Pho.105	Atelier GS <i>Objectif : identifier un phonème-consonne dans un mot</i> 	La roue des phonèmes. Demander aux élèves de rappeler et de nommer les phonèmes stylisés présents sur la roue. Les faire chanter les phonèmes en faisant tourner la roue. Chaque joueur dispose de crayons de couleur et d'une planche à colorier. Règle du jeu : A tour de rôle, les joueurs font tourner la roue. Chaque joueur nomme le phonème obtenu et recherche sur sa planche un objet ou un animal dont le nom possède ce phonème. Il peut alors le colorier. La validation se fait en groupe par les autres joueurs. <i>Matériel : la roue des phonèmes ; un planche de jeu A4 à colorier, des crayons de couleur</i>
Pho.106	Atelier GS <i>Objectif : identifier un phonème consonne dans un mot.</i>	La maison des consonnes. Proposer l'évaluation Les maisons des consonnes en adaptant le niveau en fonction des élèves. <i>Matériel : fiche élèves "La maison des consonnes"</i>
Pho.107	Regroupement GS (10 élèves) <i>Objectif : distinguer des phonèmes proches.</i>	Les sons proches F ou V Placer 2 anneaux de jonglage au sol avec une image des phonèmes stylisés devant chacun d'eux. Demander aux élèves de chanter les 2 phonèmes de départ F et V. Donner aux élèves un mot-image. Au signal, les élèves se placent derrière l'anneau 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. Les autres élèves valide ou non son choix. Procéder de même avec le train du phonème V. Pour finir, proposer un jeu à l'oral : les élèves sont assis au sol et chaque élève dispose de deux cartes, l'une avec F, l'autre avec V. Donner un mot oralement, les élèves montrent la carte du phonème entendu. <i>Matériel : phonèmes stylisés F et V, les mots images sons proches F/V, anneaux de jonglage, carte phonème F et V mini (pour chaque élève)</i> <i>Différenciation :</i>
Pho.108	Regroupement GS (10 élèves) <i>Objectif : distinguer des phonèmes proches.</i>	Les sons proches S ou Z Montrer aux élèves les phonèmes stylisés S et Z. Leur demander de rappeler le son des 2 phonèmes et de les chanter. Montrer aux élèves une série de mot images (p.237), leur faire nommer chaque mot image. Constituer 2 équipes : l'équipe du phonème Z et l'équipe du phonème S. Les place 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 Z tire le mot zèbre, elle gagne un point ; par contre, si elle tire le mot souris, elle n'en gagne pas. <i>Matériel : phonèmes stylisés S et Z, les mots images sons proches S/Z, jetons.</i> <i>Différenciation : prononcer les mots en insistant.</i>
Pho.109	Atelier GS <i>Objectif : distinguer des phonèmes proches.</i>	Attention, sons proches ! Proposer l'évaluation "Attention sons proches !" en adaptant le niveau en fonction des élèves.

		<p><i>Matériel : fiche élève "attention, sons proches" + étiquettes</i> <i>Différenciation : nombres d'étiquettes variables (niv1 C, niv2 G, niv 3 les autres)</i></p>
Pho.110	<p>Regroupement GS <i>Objectif : localiser et coder un phonème dans un mot.</i></p>	<p>Où est caché le phonème ? Cache-cache au tableau : expliquer aux élèves que le phonème O a décidé de jouer à cache-cache dans les mots et qu'ils vont devoir le trouver. Afficher au tableau un mot image (BATEAU). Coller alors les 2 cartes rondes sous le mot. Amener les élèves à se rappeler que les 2 ronds sous le mot image correspondent aux syllabes du mot. Demander aux élèves de scander le mot en rapant dans les mains et pointer simultanément les syllabes dessinées. Leur demander si le phonème O se trouve dans la première ou dans la deuxième syllabe. Vérifier leur réponse. Procéder de même avec les mots Cow-boy ; chapeau ; bonnet ; collier ; crapaud. Puis proposer des mots de 3 syllabes : ROBINET, AVOCAT, ARTICHAU ; ou des mots contenant deux fois le phonème O : MOTO, ROBOT, TAUREAU. <i>Matériel : mots-images p.247 (étiquettes où est caché le phonème) + les étiquettes rondes agrandies (p.247); phonèmes stylisés en petit format</i> <i>Différenciation : proposer des mots de 2 syllabes aux élèves les moins performants ; aux plus performants proposer des mots de 3 ou 4 syllabes et les mots contenant 2 fois le phonème.</i></p>
Pho.111	<p>Regroupement GS <i>Objectif : localiser et coder un phonème dans un mot.</i></p>	<p>Où est caché le phonème ? Cache-cache oral : Dire oralement des mots contenant le phonème O aux élèves. A tour de rôle, leur demander de scander les syllabes des mots et de dire si le phonème si situe dans la première ou dans la seconde syllabe. <i>Mots de 2 syllabes</i> : soleil, pinceau, sauter, sommier, pommier, blaireau, chameau, crapaud, drapeau, fantôme. <i>Mots de 3/4 syllabes</i> : haricot, abricot, potiron, chapiteau, otarie, koala, baleineau, renardeau, arrosoir ; rhinocéros, aéroport, ornithorynque, éléphantéau. <i>Mots contenant 2 fois le phonème</i> : chocolat, domino, toboggan, opossum, coquelicot, cosmonaute, cocorico <i>Matériel : les étiquettes rondes agrandies (p.247).</i></p>
Pho.112	<p>Atelier GS <i>Objectif : localiser et coder un phonème dans un mot.</i></p> 	<p>Codage du phonème caché. <i>Découverte du codage</i> : Expliquer aux élèves que l'activité va consister à chercher le phonème L dans des mots. Afficher au tableau le mot-image LAPIN. Demander à un élève de le coder en syllabe, en dessinant 2 cercles. Demander à la classe si le phonème L se trouve dans la première ou la deuxième syllabe du mot LAPIN. Expliquer que pour montrer où se trouve le phonème recherché, il suffit de tracer un point à l'intérieur de la syllabe où il se trouve. Les élèves prononcent le phonème L. <i>Codage sur ardoise</i> : Montrer un mot-image aux élèves en le nommant. Demander aux élèves de coder les syllabes du mot puis de localiser par un point le phonème L. La correction se fait au tableau après chaque mot-image. <i>Matériel : mots images p.249 ; une ardoise par élève, un woody + chiffon humide.</i></p>
Pho.113	<p>Regroupement GS <i>Objectif : localiser et coder un phonème dans un mot.</i></p> 	<p>Phonème, où es-tu ? - Classement de mots bisyllabiques. Placer dans le tableau à 2 colonnes les étiquettes rondes. Montrer le tableau aux élèves et les laisser expliquer ce qu'ils comprennent. Expliquer que le phonème recherché est le phonème J. Donner à chacun un mot-image. Les élèves nomment le mot, scandent les syllabes puis le classer dans la première colonne si le phonème est dans la première syllabe et dans la deuxième colonne s'il est dans la deuxième syllabe. La validation s'effectue au fur et à mesure au tableau. <i>Matériel : mots images p.252 ; tableau à 2 colonnes, étiquettes rondes p.251</i></p>
Pho.114	<p>Regroupement GS <i>Objectif : localiser et coder un phonème dans un mot.</i></p> 	<p>Phonème, où es-tu ? - Jeu des intrus Réaliser un tableau à 2 colonnes. Placer des mots images d'intrus dans chaque colonne. Montrer le tableau aux élèves et les laisser s'exprimer dans un premier temps. Expliquer que le phonème recherché est le phonème OU. Préciser qu'il y a des intrus qui se sont cachés dans le tableau et qu'il va falloir les retrouver. Les élèves nomment les mots-images, les scandent et disent s'il s'agit d'un intrus ou non. <i>Matériel : mots images p.252 ; tableau à 2 colonnes, étiquettes rondes p.251</i></p>
Pho.115	<p>Regroupement GS <i>Objectif : localiser et coder un phonème dans un mot.</i></p> 	<p>Phonème, où es-tu ? - Classement de mots de 3 syllabes Placer dans le tableau à 3 colonnes les étiquettes rondes. Montrer le nouveau tableau aux élèves et les laisser expliquer ce qu'ils comprennent. Donner le phonème recherché S. Chaque élève reçoit un mot-image. Il le nomme puis le classe dans la bonne colonne. La correction s'effectue par l'ensemble de la classe au fur et à mesure. <i>Matériel : tableau à trois colonnes, mots-images p.253</i></p>
Pho.116	<p>Atelier GS <i>Objectif : localiser et coder un phonème dans un mot.</i></p> 	<p>Le jeu de la rivière. Demander aux élèves de chanter le phonème présent sur la rivière (i). Montrer ensuite les mots-images p.256. Demander aux élèves de les nommer. <i>Règle du jeu</i> : Chaque joueur tire un mot-image, le nomme et scande le mot puis localise le phonème i. Si le phonème est dans la première syllabe, il avance d'un caillou ; s'il est dans la deuxième, il avance de 2 cailloux. Si le mot-image n'en contient pas, il passe son tour. Le premier joueur arrivé sur le ponton d'arrivée a gagné. <i>Matériel : Plateau de jeu ; 20 mots-images (p.256), un pion par élève.</i> (NB : prévoir 2 plateaux de jeu et un 2e lot d'étiquettes pour avoir un groupe de 2 et un groupe de 3 élèves sur le jeu)</p>
Pho.117	<p>Atelier GS <i>Objectif : localiser et coder un phonème.</i></p>	<p>Où sont les phonèmes ? Proposer l'évaluation "Où sont les phonèmes ?!" en adaptant le niveau en fonction des élèves. <i>Matériel : fiche élève "où sont les phonèmes" + feutres fins</i> <i>Différenciation : Donner les phonèmes O et A pour le niveau 1 ; Ajouter le phonème R pour le niveau 2 et le phonème L pour le niveau 3.</i></p>
Pho.118	<p>Regroupement GS <i>Objectif : segmenter un mot en phonème.</i></p>	<p>Jeux de segmentation. Demander aux élèves de décrire la démarche d'un escargot. Leur expliquer qu'ils vont parler comme des escargots, i.e. très lentement. Dore un mot en séparant chaque phonème. (d - o - m - i - n - o). Demander aux élèves de faire de même avec leur prénom à tour de rôle. Dans un second temps, les élèves pourront choisir un mot-image et utiliseront le même procédé.</p>

		<i>Matériel : Mots images p.259</i>
Pho.119	Atelier GS <i>Objectif : segmenter un mot en phonème.</i>	Jeux de segmentation. Les joueurs tirent à tour de rôle un mot-image, le nomment en langage escargot. Ils vont désormais transformer les mots en jetons, chaque jeton représentant un phonème. Donner un exemple avec le mot REQUIN : segmenter le mot en phonèmes et poser un jeton pour chaque phonème prononcé (4 jetons : R - E - QU - IN). Les joueurs gagnent alors ces jetons. Au bout de 4 tours, on les compte. Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons. <i>Matériel : Mots images p.259 ; des jetons</i> <i>Différenciation : proposer des mots courts aux élèves les moins performants et des mots longs aux élèves les plus performants. Pour aider ceux qui auraient du mal à segmenter un mot en phonèmes, dire le mot très lentement et leur demander uniquement de placer les jetons.</i>
Pho.120	Regroupement GS <i>Objectif : fusionner des phonèmes.</i> 	Deux phonèmes côte à côte. Phonème-consonne L : Expliquer aux élèves que lorsque 2 phonèmes sont l'un à côté de l'autre, ils chantent l'un après l'autre pour former une syllabe. Prendre un phonème-consonne (L). Demander aux élèves de chanter ce phonème. Puis montrer le phonème [i] et demander également de le chanter. Placer les 2 phonèmes côte à côte au tableau. Demander aux élèves de les chanter l'un après l'autre et de dire la syllabe formée lorsque ces 2 phonèmes se donnent la main. Utiliser le même procédé en gardant le même phonème consonne L avec d'autres phonèmes-voyelles : A, E, O, U, OU. <i>Matériel : Les images des phonèmes stylisés</i>
Pho.121	Regroupement GS <i>Objectif : fusionner des phonèmes.</i>	Deux phonèmes côte à côte. D'autres phonèmes consonnes : Utiliser la même démarche avec d'autres phonèmes consonnes comme M ou S qui seront associés à des phonèmes voyelles : MA - ME - MI - MO - MU - SA - SE - SI - SO - SU Phonème voyelle placé avant : Expliquer que l'on va commencer par chanter le phonème-voyelle auquel on ajoute ensuite un phonème consonne. Commencer en montrant le phonème A puis placer à côté de lui le phonème S. Demander aux élèves de les chanter l'un après l'autre pour obtenir le mot AS. Procéder de même avec d'autres phonèmes : IL - OR - US <i>Matériel : Les images des phonèmes stylisés</i>
Pho.122	Regroupement GS <i>Objectif : fusionner des phonèmes.</i>	Deux phonèmes côte à côte. Proposer aux élèves de lire des petits mots d'une syllabe formés de 3 phonèmes stylisés (mur, sac, tri, pic, bar, arc, pla...) <i>Matériel : Les images des phonèmes stylisés</i>
Pho.123	Regroupement GS <i>Objectif : fusionner des phonèmes.</i>	Jeux de fusion - Fusion de phonèmes pour obtenir des mots-images : Montrer les mots-images et demander aux élèves de les nommer. Dire oralement aux élèves 2 phonèmes et leur demander le mot que forment les 2 phonèmes lorsqu'ils sont l'un à côté de l'autre. Montrer si nécessaire les phonèmes stylisés correspondants. Les élèves doivent alors à tour de rôle le donner et retrouver le mot-image qui correspond à la fusion des 2 phonèmes. Il est préférable de donner un exemple : "les phonèmes L et ON forment le mot LON" <i>Matériel : mots images p.261, les phonèmes stylisés.</i>
Pho.124	Regroupement GS <i>Objectif : fusionner des phonèmes.</i>	Jeu de dés : Chaque joueur lance les 2 dés. Il lit le mot formé par les 2 phonèmes en commençant par le phonème-consonne. Le joueur reçoit un jeton si le mot formé est un des mots-images. Sinon c'est au suivant de jouer. Donner un exemple : Si j'obtiens les phonèmes R et U, le mot formé est RUE et comme il s'agit d'un mot-image, je gagne un jeton. Si le joueur obtient un smiley, il peut choisir n'importe quel phonème pour former un mot avec l'autre dé. Au bout de 4 tours, celui qui a le plus de jetons a gagné. <i>Matériel : 2 dés un rouge pour les phonèmes consonnes et un vert pour les phonèmes voyelles ; les mots images p.261, des jetons.</i>
Pho.125	Regroupement GS <i>Objectif : Associer un phonème à un graphème.</i>	Écriture tâtonnée : écriture d'une lettre Sur la table, placer les phonèmes stylisés et demander aux élèves de les faire chanter séparément. Chaque élève dispose d'une ardoise et d'un woody. Dire un phonème oralement. Demander aux élèves d'écrire sur leur ardoise le graphème qui lui correspond. Pour valider se servir des phonèmes stylisés. <i>Matériel : phonèmes stylisés, une ardoise par élève, un woody et un chiffon humide.</i> <i>Différenciation : Donner des lettres mobiles aux élèves ayant des difficultés d'écriture.</i>
Pho.126	Regroupement GS <i>Objectif : Associer un phonème à un graphème.</i>	Écriture tâtonnée : écriture d'une syllabe composée de 2 phonèmes. Dans un premier 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 plusieurs syllabes en segmentant de moins en moins les phonèmes. <i>Matériel : phonèmes stylisés, une ardoise par élève, un woody et un chiffon humide.</i> <i>Différenciation : Donner des lettres mobiles aux élèves ayant des difficultés d'écriture.</i>
Pho.127	Atelier GS <i>Objectif : Associer un phonème à un graphème.</i>	Écriture tâtonnée : écriture d'une syllabe composée de plus de 2 phonèmes. Avec les élèves les plus performants, leur proposer d'écrire des petits mots : arc, bar, car, cri, dur, fil, fou, mur, pli, pou, sur, tri, vis, moto, dodo, loto, tutu, papa, judo, papi... <i>Matériel : phonèmes stylisés, une ardoise par élève, un woody et un chiffon humide.</i> <i>Différenciation : Donner des lettres mobiles aux élèves ayant des difficultés d'écriture.</i>