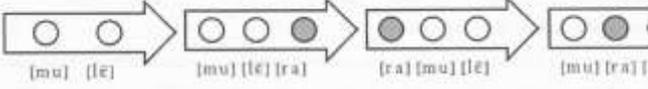


Phonologie GS - période 5 (fin avril à juillet)

<p>Pho42</p>	<p>Regroupement GS <i>Objectif : apprendre à ajouter des syllabes pour créer de nouveaux mots.</i></p>	<p>MANIPULER LES SYLLABES : AJOUTER DES SYLLABES Expliquer l'objectif de la séance : "<i>Nous allons apprendre à ajouter une syllabe dans un mot pour en créer un autre</i>". Préciser aux élèves que le mot créé n'a pas forcément de sens. Choisir un mot et le prononcer (ex : MOULIN). Demander aux élèves de coder le nombre de syllabes de ce mot à l'aide des jetons jaunes. Répéter les syllabes du mot en posant son doigt sur les jetons correspondants. Ajouter une syllabe à ce mot (ex : RA). Cette syllabe sera marquée par un jeton violet. Il est préférable d'ajouter toujours la même syllabe d'abord en fin de mot, puis au début et enfin au milieu. Demander aux élèves quel est ce nouveau mot. Vérifier en posant son doigt sur le jeton restant tout en scandant les syllabes. MOULIN - MOULINRA - RAMOULIN - MOURALIN</p> 	<p><i>Matériel : des images représentant des mots d'une à 4 syllabes. Des jetons jaunes et violets + la flèche. MOULIN</i></p>
<p>Pho42 (bis)</p>	<p>Regroupement GS <i>Objectif : apprendre à ajouter des syllabes pour créer de nouveaux mots.</i></p>	<p>MANIPULER LES SYLLABES : AJOUTER DES SYLLABES Choisir un mot et le prononcer (ex : TORTUE). Demander aux élèves de coder le nombre de syllabes de ce mot à l'aide des jetons jaunes. Répéter les syllabes du mot en posant son doigt sur les jetons correspondants. Ajouter une syllabe à ce mot (ex : PI). Cette syllabe sera marquée par un jeton violet. Il est préférable d'ajouter toujours la même syllabe d'abord en fin de mot, puis au début et enfin au milieu. Demander aux élèves quel est ce nouveau mot. Vérifier en posant son doigt sur le jeton restant tout en scandant les syllabes. TORTUE - PITORTUE - TORTUEPI - TORPITUE Mot : CHOCOLAT et syllabe LU CHOCOLAT - LUCHOCOLAT - CHOCOLATLU - CHOLUCOLAT - CHOCOLULAT</p>	<p><i>Matériel : des images représentant des mots d'une à 4 syllabes. Des jetons jaunes et violets + la flèche. TORTUE CHOCOLAT</i></p>
<p>Pho43</p>	<p>Regroupement GS (2 fois) <i>Objectif : apprendre à inverser des syllabes pour créer de nouveaux mots.</i></p>	<p>MANIPULER LES SYLLABES / INVERSER DES SYLLABES Expliquer l'objectif de la séance : "<i>Nous allons apprendre à inverser les syllabes dans un mot pour en créer un autre</i>". Préciser aux élèves que le mot créé n'a pas forcément de sens. Choisir un mot et le prononcer (ex : MOULIN). Demander aux élèves de coder le nombre de syllabes de ce mot à l'aide des jetons de couleur différente : VERT pour Mou et BLEU pour Lin. Répéter les syllabes du mot en posant son doigt sur les jetons correspondants. Enlever le jeton vert et demander aux élèves quelle syllabe reste. Remettre le jeton vert à sa place, puis enlever le jeton bleu et demander quelle syllabe reste. Inverser les deux jetons et demander aux élèves de quel mot il s'agit. Vérifier en posant son doigt sur les jetons tout en scandant les syllabes. MOULIN -> LINMOU RADIS -> DISRA CHAPEAU -> PEAUCHA POMPIER -> PIERPOM ...</p>	<p><i>Matériel : des images représentant des mots d'une à 4 syllabes. Des jetons de couleur + la flèche. MOULIN RADIS CHAPEAU POMPIER Prendre des étiquettes de mots de 2 syllabes.</i></p>
<p>Pho44 (1)</p>	<p>Regroupement <i>Objectif : discriminer les sons voyelles ; développer une conscience phonologique.</i></p>	<p>Le son [i] Jeu d'images : on dispose deux barquettes au sol. Sur l'une, on dessine une oreille (j'entends) et sur l'autre, on dessine une oreille barrée (je n'entends pas). Distribuer une image par élève. L'élève dit le nom à voix haute puis dit s'il entend ou pas le son [i] dedans. (<i>approfondissement : dire si on l'entend au début ou à la fin du mot</i>)</p>	<p><i>Matériel : images son [i] ou pas ; deux barquettes plastiques.</i></p>
<p>Pho 44 (2)</p>	<p>Atelier GS <i>Objectif : discrimination auditive du son {i} ; Favoriser l'expression orale et une bonne articulation ; identification graphique de la lettre i.</i></p>	<p>Le jeu du lit - Règle du jeu : - Les étiquettes sont placées à l'envers sur un tapis ; chaque enfant, à tour de rôle, retourne une étiquette : —si l'étiquette contient le son {i}, il la pose sur le lit sinon il laisse l'étiquette à l'endroit.</p>	<p><i>Matériel : 1 plan de jeu représentant un lit à la couverture quadrillée ; des étiquettes sur lesquelles sont dessinés des objets dont les noms contiennent ou ne contiennent pas le son {i}.</i></p>

Pho44 (2*)	Atelier GS <i>Objectif : discrimination auditive du son {i} ; Favoriser l'expression orale et une bonne articulation ; identification graphique de la lettre i.</i>	Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les cases si j'entends le son [i]" (c'est ici le même exercice que dans le jeu du lit).	<i>Matériel : Fiche igloo (luccia)</i>
Pho44(3)	Regroupement <i>Objectif : discrimination auditive du son {i} ; développer une conscience phonologique.</i>	Dans mon panier, je mets des choses où l'on entend le son[i] : hiiiiironnelle, hériiisson, piiistache . Je vais dire d'autres mots. Vous levez le doigt si on entend [i].	<i>Matériel : images MOTO, BICYCLETTE, GRAINE, HIBOU, HISTOIRE, TABLE, LIT, PAPA, CHEVAL, IMAGE, TORTUE, PIRATE, LOTO...</i>
Pho44 (4)	Regroupement <i>Objectif : localiser la syllabe où se trouve le son {i}.</i>	Donner un mot contenant le son [i]. ex : HI/BOU. 1. Frapper les syllabes 2. Les dénombrer 3. Jouer avec le mot (supprimer la première syllabe ou la dernière ; inverser les syllabes...) 4. Placer autant de jetons que de syllabes, les élèves doivent identifier dans quelle syllabe se trouve le son [i]. Entourer le jeton dans lequel se situe le son. Poursuivre l'exercice avec d'autres mots.	<i>Matériel : Ardoise + 1 velléda + images : SEMIS - HARICOT - TIPI - RADIS - MUSIQUE - TULIPE - CHENILLE - IMAGE - BICYCLETTE - LIT - PIRATE + PRENOMS DE LA CLASSE (LILIE, INES, MILANN, MATHILDE, FLEURINE, GLADYS...)</i>
Pho44(5)	Atelier GS <i>Objectif : discrimination auditive du son {i} ; Favoriser l'expression orale et une bonne articulation ; identification graphique de la lettre i.</i>	Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les dessins si j'entends le son [i]" , puis j'entoure la lettre i dans les mots proposés.	<i>Matériel : Fiche son i (saperlipopette) + cahier écriture)</i>
Pho45 (1)	Regroupement <i>Objectif : discriminer les sons voyelles ; développer une conscience phonologique.</i>	Le son [o] Jeu d'images : on dispose deux barquettes au sol. Sur l'une, on dessine une oreille (j'entends) et sur l'autre, on dessine une oreille barrée (je n'entends pas). Distribuer une image par élève. L'élève dit le nom à voix haute puis dit s'il entend ou pas le son [o] dedans. (<i>approfondissement : dire si on l'entend au début ou à la fin du mot</i>)	<i>Matériel : images son [o] ou pas ; deux barquettes plastiques.</i>
Pho45(2)	Atelier GS <i>Objectif : discrimination auditive du son {o} ; Favoriser l'expression orale et une bonne articulation ; identification graphique de la lettre o.</i>	Le jeu de la chenille des sons [o] et [i] Un élève pioche une étiquette, il dit à voix haute le mot correspondant s'il entend [i] ou [o], il peut poser l'étiquette sur la chenille. Si non, il la pose dans la barquette vide pour les étiquettes non correspondantes.	<i>Matériel : une barquette contenant les ronds-images de la chenille ; 2 chenilles [o] et [i] ; un sac opaque ; une barquette vide pour les étiquettes non correspondantes.</i>
Pho45 (3)	Regroupement <i>Objectif : discrimination auditive du son {o} ; développer une conscience phonologique.</i>	Dans mon panier, je mets des choses où l'on entend le son [o] : haricoooot, saboooot, coooquelicooooot . Je vais dire d'autres mots. Vous levez le doigt si on entend [o].	<i>Matériel : images haricot, sabots, coquelicot, loto, police, arrosoir, chameau, chapeau, poteau, gâteau, moto, autruche, ciseaux, soleil, vélo, soleil, oreille, bonnet, fleur, kiwi, banane, chat, citrouille, ours, chaise, main, robot, lion.</i>
Pho45 (4)	Regroupement <i>Objectif : localiser la syllabe où se trouve le son {o}.</i>	Donner un mot contenant le son [o]. ex : BO/NNET. 1. Frapper les syllabes 2. Les dénombrer 3. Jouer avec le mot (supprimer la première syllabe ou la dernière ; inverser les syllabes...) 4. Placer autant de jetons que de syllabes, les élèves doivent identifier dans quelle syllabe se trouve le son [o]. Entourer le jeton dans lequel se situe le son.	<i>Matériel : Ardoise + 1 velléda + images : bonnet, drapeau, château, fauteuil, otarie, vélo, soleil, chameau, dauphin.</i>

		Poursuivre l'exercice avec d'autres mots.	
Pho45(5)	Atelier GS Objectif : discrimination auditive du son {o} ;; identification graphique de la lettre o.	Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les dessins si j'entends le son [o]", puis j'entoure la lettre o dans les mots proposés.	Matériel : Fiche son o (saperlipopette) + cahier écriture)
Pho46 (1)	Regroupement Objectif : discriminer les sons voyelles ; développer une conscience phonologique.	Le son [a] Jeu d'images : on dispose deux barquettes au sol. Sur l'une, on dessine une oreille (j'entends) et sur l'autre, on dessine une oreille barrée (je n'entends pas). Distribuer une image par élève. L'élève dit le nom à voix haute puis dit s'il entend ou pas le son [a] dedans. (approfondissement : dire si on l'entend au début ou à la fin du mot)	Matériel : images son [a] ou pas ; deux barquettes plastiques.
Pho46(2)	Atelier GS Objectif : discrimination auditive du son {a} ; Favoriser l'expression orale et une bonne articulation.	Le jeu de la chenille des sons [a], [o] et [i] Un élève pioche une étiquette, il dit à voix haute le mot correspondant s'il entend [a], [i] ou [o], il peut poser l'étiquette sur la chenille. Si non, il la pose dans la barquette vide pour les étiquettes non correspondantes.	Matériel : une barquette contenant les ronds-images de la chenille ; 3 chenilles [a], [o] et [i] ; un sac opaque ; une barquette vide pour les étiquettes non correspondantes.
Pho46 (3)	Regroupement Objectif : discrimination auditive du son {a} ; développer une conscience phonologique.	Dans mon panier, je mets des choses où l'on entend le son [a] : haaaaaricot, vaaaache, raaaat. Je vais dire d'autres mots. Vous levez le doigt si on entend [a].	Matériel : images haricot, jacques, vache, escargot, maman, récréation, moto, histoire, papa, télévision...
Pho46 (4)	Regroupement Objectif : localiser la syllabe où se trouve le son {a}.	Donner un mot contenant le son [a]. ex : LA/PIN. 1. Frapper les syllabes 2. Les dénombrer 3. Jouer avec le mot (supprimer la première syllabe ou la dernière ; inverser les syllabes...) 4. Placer autant de jetons que de syllabes, les élèves doivent identifier dans quelle syllabe se trouve le son [a]. Entourer le jeton dans lequel se situe le son. Poursuivre l'exercice avec d'autres mots.	Matériel : Ardoise + 1 velléda + images : lapin, parachute, arbre, cartable, ballon, pirate, dauphin, cadeau, ananas, tomate, abricot, samedi, avril, Alex, Mathieu...
Pho46(5)	Atelier GS Objectif : discrimination auditive du son {a} ; identification graphique de la lettre a.	Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les dessins si j'entends le son [a]", puis j'entoure la lettre a dans les mots proposés.	Matériel : Fiche son a (saperlipopette) + cahier écriture)
Pho47 (1)	Regroupement Objectif : discriminer les sons voyelles ; développer une conscience phonologique.	Le son [u] Jeu d'images : on dispose deux barquettes au sol. Sur l'une, on dessine une oreille (j'entends) et sur l'autre, on dessine une oreille barrée (je n'entends pas). Distribuer une image par élève. L'élève dit le nom à voix haute puis dit s'il entend ou pas le son [u] dedans. (approfondissement : dire si on l'entend au début ou à la fin du mot)	Matériel : images son [u] ou pas ; deux barquettes plastiques.
Pho47(2)	Regroupement Objectif : discriminer les sons voyelles ; développer une conscience phonologique.	La maison du [u] Proposer des images aux élèves (chaque élève en a une), chacun dit le mot oralement et dit s'il entend ou pas le son [u] dans le mot. Si oui, il peut l'accrocher dans la maison du son [u].	Matériel : maison du son [u] + étiquettes mots.
Pho47 (3)	Atelier GS Objectif : discrimination auditive du son {u} ; Favoriser l'expression orale et une bonne articulation.	Le jeu de la chenille des sons [a], [o], [u] et [i] Un élève pioche une étiquette, il dit à voix haute le mot correspondant s'il entend [a], [i], [u] ou [o], il peut poser l'étiquette sur la chenille. Si non, il la pose dans la barquette vide pour les étiquettes non correspondantes.	Matériel : une barquette contenant les ronds-images de la chenille ; 3 chenilles [a], [o], [u] et [i] ; un sac opaque ; une barquette vide pour les étiquettes non correspondantes.
Pho47 (4)	Regroupement Objectif : localiser la syllabe où se trouve le	Donner un mot contenant le son [u]. ex : TOR/TUE. 1. Frapper les syllabes 2. Les dénombrer	Matériel : Ardoise + 1 velléda + images : tortue, fusée, mur, tulipe, voiture, peinture, confiture,

	son {u} .	3. Jouer avec le mot (supprimer la première syllabe ou la dernière ; inverser les syllabes...) 4. Placer autant de jetons que de syllabes, les élèves doivent identifier dans quelle syllabe se trouve le son [u]. Entourer le jeton dans lequel se situe le son. Poursuivre l'exercice avec d'autres mots.	<i>musique, écureuil, jupe, grue.</i>
Pho47(5)	Atelier GS Objectif : discrimination auditive du son {u} ; identification graphique de la lettre u.	Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les dessins si j'entends le son [u]" , puis j'entoure la lettre U dans les mots proposés.	Matériel : Fiche son u (saperlipopette) + cahier écriture)
Pho48 (1)	Regroupement Objectif : discriminer les sons voyelles ; développer une conscience phonologique.	Le son [é] Jeu d'images : on dispose deux barquettes au sol. Sur l'une, on dessine une oreille (j'entends) et sur l'autre, on dessine une oreille barrée (je n'entends pas). Distribuer une image par élève. L'élève dit le nom à voix haute puis dit s'il entend ou pas le son [é] dedans. (approfondissement : dire si on l'entend au début ou à la fin du mot)	Matériel : images son [é] ou pas ; deux barquettes plastiques.
Pho48(2)	Regroupement Objectif : discriminer les sons voyelles ; développer une conscience phonologique.	La maison du son [é] Proposer des images aux élèves (chaque élève en a une), chacun dit le mot oralement et dit s'il entend ou pas le son [é] dans le mot. Si oui, il peut l'accrocher dans la maison du son [é].	Matériel : maison du son [é] + étiquettes mots.
Pho48 (3)	Atelier GS Objectif : discrimination auditive du son {é} ; Favoriser l'expression orale et une bonne articulation.	Dans mon panier, je mets des choses où l'on entend le son [é] : éééétoile, éééééééééé, téééééééé. Je vais dire d'autres mots. Vous levez le doigt si on entend [é].	Matériel : images danser, chanter, été, dessiner, rentrer, récréation, couper, coller, écharpe, chat, poule, poulet, fée, télévision, bébé, robe, étoile, canapé, feu, lapin, lézard, cheminée.
Pho48 (4)	Regroupement Objectif : localiser la syllabe où se trouve le son {é} .	Donner un mot contenant le son [é]. ex : POU/PEE. 1. Frapper les syllabes 2. Les dénombrer 3. Jouer avec le mot (supprimer la première syllabe ou la dernière ; inverser les syllabes...) 4. Placer autant de jetons que de syllabes, les élèves doivent identifier dans quelle syllabe se trouve le son [é]. Entourer le jeton dans lequel se situe le son. Poursuivre l'exercice avec d'autres mots.	Matériel : Ardoise + 1 vélléda + images : poupée, épée, vélo, télévision, café, hérisson, étoile, fusée, éléphant, téléphoner, lézard, cheminée.
Pho48(5)	Atelier GS Objectif : discrimination auditive du son {é} ; identification graphique de la lettre é.	Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les dessins si j'entends le son [é]" , puis j'entoure la lettre é dans les mots proposés.	Matériel : Fiche son é (saperlipopette) + cahier écriture)
Pho49	Atelier GS Objectif : repérer, isoler et identifier auditivement la syllabe initiale et la syllabe finale d'un mot en s'aidant du codage visuel des syllabes ; appairer des mots : la syllabe finale de l'un est identique phonétiquement à la syllabe initiale de l'autre.	Jeu : Le domi'mots valises Règles du jeu : 5 dominos sont distribués à chaque élève. Le reste des dominos forme la pioche. Les joueurs regardent leurs dominos avant que le jeu commence. Le joueur le plus jeune pose un domino de son choix au centre de la table. Le joueur suivant regarde dans son jeu s'il a un domino qui peut aller d'un côté ou de l'autre de celui qui est posé sur la table. S'il n'a pas de domino qui peut aller sur la table, il pioche un domino. Il peut poser ce dernier s'il convient. Rappel : pour associer des dominos, il faut que la syllabe finale de l'un soit identique à la syllabe initiale de l'autre. Séance 1 : atelier dirigé Séance 2 : reprise en semi-dirigé.	Matériel : le jeu de 34 dominos.
Pho50	Atelier GS Objectif : Entendre le son (s) dans les mots dessinés sur le plan de jeu.	Le jeu du serpent Règle du jeu : Le plan de jeu est disposé au centre de la table. Chaque joueur dispose d'une plaque individuelle et d'un pion. Les jetons sont rangés dans une boîte, sur la table. Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Il fait avancer son pion du	Matériel : La planche du jeu principale ; les plaques individuelles, un pion par élève (dada), des jetons en plastique, un dé.

		<p>nombre de cases indiqué par le dé. Il nomme l'objet représenté dans la case sur laquelle il s'est arrêté :</p> <ul style="list-style-type: none"> – s'il entend le son (s), il prend un jeton et en décore le serpent de sa plaque. – S'il n'entend pas le son (s), il passe le dé au suivant.. <p>L'enfant qui a décoré son serpent avec le plus de jetons à la fin du parcours a gagné.</p> <p>Séance 1 : présenter le jeu en regroupement Séance 2 : atelier dirigé Séance 3 : atelier autonome (reprise du jeu)</p>	
Pho51	<p>Atelier GS</p> <p>Objectif : discrimination auditive du son {s} ; identification graphique de la lettre s.</p>	<p>Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les dessins si j'entends le son [s]" , puis j'entoure la lettre S dans les mots proposés.</p>	<p>Matériel : Fiche son S (saperlipopette) + cahier écriture)</p>
Pho52	<p>Atelier GS</p> <p>Objectif : Entendre le son (f) dans les mots dessinés sur le plan de jeu.</p>	<p>La fusée</p> <p>Règle du jeu : Le plan de jeu est disposé au centre de la table. Chaque joueur dispose d'une plaque individuelle et d'un pion. Les jetons sont rangés dans une boîte, sur la table. Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Il fait avancer son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Il nomme l'objet représenté dans la case sur laquelle il s'est arrêté :</p> <ul style="list-style-type: none"> – s'il entend le son (f), il prend une étoile et en décore la fusée de sa plaque. – S'il n'entend pas le son (f), il passe le dé au suivant.. <p>L'enfant qui a décoré sa fusée avec le plus d'étoiles à la fin du parcours a gagné.</p> <p>Séance 1 : présenter le jeu en regroupement Séance 2 : atelier dirigé Séance 3 : atelier autonome (reprise du jeu)</p>	<p>Matériel : La planche du jeu principale ; les plaques individuelles, un pion par élève (dada), des étoiles plastifiées, un dé</p>
Pho53	<p>Atelier GS</p> <p>Objectif : discrimination auditive du son {F} ; identification graphique de la lettre F.</p>	<p>Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les dessins si j'entends le son [f]" , puis j'entoure la lettre F dans les mots proposés.</p>	<p>Matériel : Fiche son F (saperlipopette) + cahier écriture)</p>
Pho53(2)	<p>Atelier GS</p> <p>Objectif : discrimination auditive du son {ff} ; Favoriser l'expression orale et une bonne articulation ; identification graphique de la lettre F.</p>	<p>Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les cases si j'entends le son [F]" (c'est ici le même exercice que dans le jeu de la fusée).</p>	<p>Matériel : Fiche FLEUR (luccia)</p>
Pho54	<p>Atelier GS</p> <p>Objectif : Entendre le son (M) dans les mots dessinés sur le plan de jeu.</p>	<p>La maison.</p> <p>Règle du jeu : Le plan de jeu est disposé au centre de la table. Chaque joueur dispose d'une plaque individuelle et d'un pion. Les jetons sont rangés dans une boîte, sur la table. Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Il fait avancer son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Il nomme l'objet représenté dans la case sur laquelle il s'est arrêté :</p> <ul style="list-style-type: none"> – s'il entend le son (m), il prend une fenêtre et en décore la maison de sa plaque. – S'il n'entend pas le son (m), il passe le dé au suivant.. <p>L'enfant qui a décoré sa maison avec le plus de fenêtres à la fin du parcours a gagné.</p> <p>Séance 1 : présenter le jeu en regroupement Séance 2 : atelier dirigé Séance 3 : atelier autonome (reprise du jeu)</p>	<p>Matériel : La planche du jeu principale ; les plaques individuelles, un pion par élève (dada), des étiquettes fenêtres, un dé.</p>
Pho55	<p>Atelier GS</p> <p>Objectif : discrimination auditive du son {m} ; identification</p>	<p>Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les dessins si j'entends le son [m]" , puis j'entoure la lettre M dans les mots proposés.</p>	<p>Matériel : Fiche son M (saperlipopette) + cahier écriture)</p>

	<i>graphique de la lettre m.</i>		
Pho56	Atelier GS <i>Objectif : Entendre le son (L) dans les mots dessinés sur le plan de jeu.</i>	Le lapin Règle du jeu : Le plan de jeu est disposé au centre de la table. Chaque joueur dispose d'une plaque individuelle et d'un pion. Les jetons sont rangés dans une boîte, sur la table. Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Il fait avancer son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Il nomme l'objet représenté dans la case sur laquelle il s'est arrêté : – s'il entend le son (L), il prend une carotte et la place dans sa fiche panier. – S'il n'entend pas le son (L), il passe le dé au suivant.. L'enfant qui a rempli son panier avec le plus de carottes à la fin du parcours a gagné. Séance 1 : présenter le jeu en regroupement Séance 2 : atelier dirigé Séance 3 : atelier autonome (reprise du jeu)	<i>Matériel : La planche du jeu principale (lapin) ; les plaques individuelles (panier), un pion par élève (dada), des carottes, un dé.</i>
Pho57	Atelier GS <i>Objectif : discrimination auditive du son {} ; identification graphique de la lettre L.</i>	Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les dessins si j'entends le son [l]" , puis j'entoure la lettre L dans les mots proposés.	<i>Matériel : Fiche son L (saperlipopette) + cahier écriture)</i>
Pho58	Atelier GS <i>Objectif : associer un phonème à un graphème pour écrire une syllabe ou un mot.</i>	Ecriture essayée. Sous forme de dictée sur ardoise, proposer aux élèves d'écrire des syllabes avec les sons voyelles et consonnes déjà travaillés (A, E, I, O, U, é, L, F, M, S) : - 2 sons : as - os - la - le - lu - mi - mo - fu - il - 3 sons : sol, sal, sel, mal, mul, fil - fol - 4 sons : lame - lime - film	<i>Matériel : ardoise + woody + une barquette contenant des bouts d'essuie-tout et un peu d'eau.</i>
Pho59	Atelier GS <i>Objectif : isoler et identifier la syllabe initiale d'un mot ; comparer les syllabes initiales des mots / trouver les mots dont la syllabe initiale est identique.</i>	Le mistigri des syllabes initiales. Règle du jeu : Les cartes sont mélangées et distribuées aux joueurs. Chaque joueur dépose sur la table les paires de cartes dont il dispose : ils doivent appairer deux mots dont la syllabe initiale est identique. Lorsqu'il n'a plus de paire, il essaie d'en réaliser de nouvelles en tirant une carte dans le jeu du joueur de droite. Seule la carte du monstre ne peut pas être appariée. Celui qui gagne est le 1er à se débarrasser de toutes ses cartes. Celui qui perd est celui à qui il reste la carte mistigri à la fin de la partie.	<i>Matériel : un jeu de 32 cartes + 1 carte mistigri (doc classeur d'école)</i>
Pho60	Atelier GS (dirigé) <i>Objectifs : Développer la discrimination auditive ; distinguer les sons proches mais différents ; Favoriser l'expression orale et une bonne prononciation.</i>	Le jeu des paires minimales. But du jeu : Identifier le son au début du nom des éléments dessinés sur les étiquettes ; compléter sa plaque avec des étiquettes dont le nom de l'image commence par le phonème indiqué. Règle du jeu : Chaque joueur a une planche de jeu découpée en 2. Les étiquettes sont mélangées et posées en tas au milieu de la table. Chaque joueur à tour de rôle, retourne une étiquette ; il nomme le nom de l'objet en articulant bien le début du mot afin de distinguer le phonème « doux » ou le phonème « fort ». Si le phonème du début du mot correspond au phonème de sa planche, il pose l'étiquette sur une case. Sinon, il la pose dans un second tas.	<i>Matériel : planches Disque ; tortue, jupe, château, galette, képi, bol, panier.</i>
Pho61	Atelier GS <i>Objectif : Entendre le son (R) dans les mots dessinés sur le plan de jeu.</i>	Le jeu de la route. Règles du jeu : Le plan de jeu est au centre de la table. Chaque élève choisit un "pion". Les petites voitures sont rangées dans une petite boîte au centre de la table. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant au nombre donné par le dé. Il doit nommer le mot du dessin sur lequel il est arrivé : - s'il entend le "r", il gagne une petite voiture. - s'il n'entend pas le son "r", c'est au joueur suivant de jouer. Quand tout le monde est arrivé au bout de la route, c'est celui qui a gagné le plus de voiture qui remporte la partie.	<i>Matériel : 1 plan de jeu représentant une route avec des cases images contenant ou non le son {r} ; des étiquettes voitures.</i>
Pho62	Atelier GS <i>Objectif : discrimination auditive du son {R} ;</i>	Distribuer la fiche aux élèves. Expliquer la consigne : "Je colorie les dessins si j'entends le son [R]" , puis j'entoure la lettre R dans les mots proposés.	<i>Matériel : Fiche son R (saperlipopette) + cahier écriture)</i>

	identification graphique de la lettre R.		
Pho63	Atelier GS <i>Objectif : isoler et identifier la syllabe finale d'un mot ; comparer les syllabes finales des mots / trouver les mots dont la syllabe finale est identique.</i>	Le mistigri des syllabes finales Règle du jeu : Les cartes sont mélangées et distribuées aux joueurs. Chaque joueur dépose sur la table les paires de cartes dont il dispose : ils doivent apparier deux mots dont la syllabe finale est identique. Lorsqu'il n'a plus de paire, il essaie d'en réaliser de nouvelles en tirant une carte dans le jeu du joueur de droite. Seule la carte du monstre ne peut pas être appariée. Celui qui gagne est le 1er à se débarrasser de toutes ses cartes. Celui qui perd est celui à qui il reste la carte mistigri à la fin de la partie.	<i>Matériel : un jeu de 32 cartes + 1 carte mistigri (doc classeur d'école)</i>

+ écriture essayé de mots (prévoir des images plastifiées dans une barquette + ardoise, mots courts et de 2 ou 3 phonèmes)
voir dictée Montessori