

<b>Séquence/projet :</b> Prendre conscience des réalités sonores de la langue		<b>Domaine :</b> Phonologie
<b>Durée :</b> 30 min	<b>Niveau :</b> GS	<b>Séance N° :</b> 3

<p><b>Compétence de fin de cycle :</b>  <b>Distinguer les sons de la parole :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pratiquer des comptines qui favorisent l'acquisition des sons, ainsi que des jeux sur les sons et sur les syllabes</li> <li>• Distinguer mots et syllabes</li> <li>• Dénombrer les syllabes d'un mot</li> </ul>	<p><b>Matériel :</b>  Plaques de jeu sur lesquelles sont représentés 4 animaux (différents sur chaque plaque)  16 étiquettes avec des aliments dont les noms riment avec les noms d'animaux</p>
<p><b>Objectif de fin de séquence :</b>  Familiariser l'enfant avec les réalités sonores de la langue pour favoriser l'acquisition de compétences dans le domaine de l'oral et préparer l'accès à l'écrit.  Mettre les enfants dans des situations de recherche active pour favoriser les mécanismes et les habitudes nécessaires à l'apprentissage de la lecture.  Créer des situations qui favorisent les échanges et la communication.</p>	<p><b>Objectif de la séance :</b>  Développer l'acuité auditive  Améliorer la reconnaissance des unités sonores composant les mots : les rimes  Distinguer deux mots qui riment.</p>

Temps	Consignes et déroulement + tâche de l'élève
	<p style="text-align: center;"><b><u>Le memory des animaux</u></b>  Recherche de rimes</p> <p><b><u>But du jeu :</u></b>  Le premier qui a complété sa plaque selon la consigne, c'est-à-dire en associant un aliment à chaque animal en respectant la rime, a gagné !</p> <p><b><u>Règle du jeu :</u></b>  Chaque joueur a une planche de jeu avec les animaux devant lui.  Les 16 étiquettes avec les aliments sont mélangées et posées à l'envers, au milieu de la table.  Chaque joueur, à tour de rôle, retourne une carte ; il nomme l'aliment représenté sur l'étiquette.  Si le mot se termine par le même son que le nom de l'un de ses animaux, il place l'image sous l'animal correspondant en énonçant oralement la phrase selon la structure imposée.  <i>Exemple :</i>  <i>Le lapin mange du pain. L'oiseau mange un poireau. La baleine mange des graines. Le cochon mange un bonbon. L'éléphant mange un gland. La souris mange un radis. La grenouille mange une citrouille ...</i></p> <p>Si le nom de l'aliment ne rime pas avec le nom d'un de ses animaux, le joueur remet l'étiquette à l'envers, à son emplacement.  Les autres joueurs doivent mémoriser son emplacement pour avoir plus de chance de gagner.  Le premier qui a complété sa planche a gagné.</p>