

PROGRAMMATION

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

Grande Section
2024/2025

Compétences	Objectifs	Activités et supports
PERIODE 1		
COMPRENDRE, MEMORISER ET INTERPRETER DES COMPTINES	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Retrouver les images illustrant une chanson, les mots manquants ✓ Identifier les erreurs dans une comptine ✓ Remplacer un mot par un geste ✓ Moduler sa voix en fonction d'un code et associer des gestes 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comptines diverses : « il était un petit homme », « Rock and roll des gallinacées », « L'Automne de Maurice Carême », « La licorne », « Un chat et un chameau », « Le loup » ✓ boîte à comptine + cahier
APPRENDRE A ECOUTER APPRENDRE A ARTICULER DECOUVRIR LES MOTS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendre la notion de séquence : début, milieu, fin ✓ Retrouver les illustrations d'une histoire ✓ Identifier la provenance d'un son ✓ Prononcer distinctement (phonèmes, syllabes, mots, pseudos mots, virelangues) ✓ Prendre conscience de la notion de mots 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Contes connus : Boucle d'Or, Le petit chaperon rouge, Hansel et Gretel, Blanche Neige ✓ La moufle ✓ Loto sonore ✓ Instruments de musique ✓ Pierre et le loup

<p>EXERCER SON ATTENTION AUDITIVE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Développer la conscience des rimes ✓ Compléter les vers d'une comptine ✓ Classer des mots selon leur rime riche 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jeux d'écoute ✓ Comptines diverses ✓ 30 phonèmes en 30 chansons
<p>SEGMENTER ORALEMENT UN MOT EN SYLLABES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scander les syllabes d'un énoncé ✓ Frapper les syllabes d'un mot ✓ Compter les syllabes d'un mot ✓ Comparer le nombre de syllabes ✓ Coder les syllabes d'un mot 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le jeu du loto des syllabes ✓ Jeu « les valises aux syllabes » ✓ Jeu de l'oie des syllabes ✓ La course des syllabes ✓ Le jeu du parcours ✓ La bataille des animaux

PERIODE 2

<p>DECOMPOSER UN MOT EN SYLLABES</p> <p>FUSIONNER DES SYLLABES POUR FORMER UN MOT</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fusionner des syllabes pour former des mots. (PONT-PIED → POMPIER) ✓ Décomposer des mots en syllabes (RIDEAU → RIZ-DOS) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jeux de rebus ✓ Le mémo Fusion ✓ Le loto fusion ✓ Le loto decompose
<p>EXERCER SON ATTENTION AUDITIVE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Classer des mots monosyllabiques selon leur rime vocalique ✓ Classer des mots polysyllabiques selon leur rime vocalique ✓ JEU: les maisons des rimes vocaliques 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Images des mots monosyllabiques ✓ Images des mots polysyllabiques

DECOUVRIR LA PLANETE DES ALPHAS

- ✓ Emettre des hypothèses sur l'histoire
- ✓ Connaître et comprendre l'histoire
- ✓ Reconnaître les personnages du conte d'après leur caractéristique (voyelles + consonnes longues)

- ✓ Album du conte + grandes images
- ✓ CD / DVD
- ✓ "Devine mon alpha préféré"
- ✓ "Les alphas jouent à cache-cache."

PERIODE 3

LOCALISER DES SYLLABES DANS UN MOT

- ✓ Isoler la 1^{ère} syllabe d'un mot
- ✓ Identifier la syllabe d'attaque d'un mot
- ✓ Classer des mots qui ont la même syllabe
- ✓ Trouver l'intrus : syllabe initiale différente
- ✓ Identifier la syllabe finale des mots
- ✓ Classer des mots selon leur syllabe finale
- ✓ Appairer des mots selon les syllabes initiales et finales (mots-valise)

- ✓ Jeu des syllabes d'attaques
- ✓ Le jeu du supermarché
- ✓ Jeu des syllabes finales
- ✓ Chacun sa famille et suis ton chemin
- ✓ Le mistigri des syllabes initiales
- ✓ Le mistigri des syllabes finales
- ✓ Les mots valises
- ✓ Le domi'mots valises
- ✓ La comptine : 3 petits chats

DISCRIMINER L'ATTAQUE DES MOTS

- ✓ Classer des mots selon leur attaque vocalique

- ✓ Classement d'images dans différentes boîtes : incendie, indien, index, infirmière ; ampoule, ambulance ...

<p>AMELIORER LA RECONNAISSANCE DES UNITES SONORES DES MOTS : LES RIMES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Distinguer 2 mots qui riment 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le jeu des rimes ✓ Le memory des animaux
<p>DECOUVRIR LA PLANETE DES ALPHAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconnaître les personnages du conte d'après leur chant (voyelles + consonnes longues) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ SOS alpha en péril

PERIODE 4

<p>MANIPULER DES SYLLABES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifier une syllabe donnée dans un mot ✓ Retrouver un mot dont les syllabes sont mélangées ✓ Inverser les syllabes ✓ Localiser la syllabe qui a été ajoutée ✓ Trouver un mot obtenu en ajoutant une syllabe ✓ Supprimer une syllabe : syllabe finale ✓ Supprimer une syllabe : syllabe initiale ✓ Substituer une syllabe à une autre 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les syllanimaux ✓ La fée des syllabes ✓ Le monstre mangeur de prénoms ✓ Chatouillons le monster ✓ Mots en Verlan
<p>DISCRIMINER ET LOCALISER UN PHONEME VOCALIQUE DANS UN MOT</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Discriminer et localiser le phonème [a] ✓ Le phonème [a] est fusionné avec un son final consonantique ✓ Discriminer et localiser le phonème ✓ Discriminer et localiser le phonème [o], 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La chenille des voyelles ✓ La roue des voyelles ✓ Comptines « Le petit chat gris » ✓ Le jeu des serpents et des échelles sur les voyelles

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Discriminer et localiser le phonème [y], [e], [u], [on] 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le marché de PADIPADO
<p>LA PLANETE DES ALPHAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fusionner 2 phonèmes : une consonne longue et une voyelle ✓ LA FUSEE TOMBE SUR MONSIEUR O ✓ LE MONSTRE ATTRAPE MONSIEUR A ✓ LA TOUPIE TOURNE ATOUR DE MLLE U ✓ LE ZIBULUS ZIGZAGUE VERS MADAME I ✓ LE ROBINET RALE SUR MADAME E 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les alphas en caoutchouc à manipuler

PERIODE 5

<p>DISCRIMINER UN PHONEME CONSONANTIQUE DANS UN MOT</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Discriminer le phonème consonantique final par opposition phonémique (tasse/tache) (cage/case) (vague/coq) ✓ Classer des mots plurisyllabiques selon le phonème consonantique final ✓ Discriminer le phonème consonantique placé en attaque du mot (chat/serpent) ✓ Classer des mots selon leur phonème initial ✓ Identifier un phonème consonne dans un mot 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jeux du LAPIN, la FUSEE, la MAISON, le NID, le SERPENT ... ✓ Le train des consonnes ✓ La maison des consonnes ✓ La roue des alphas consonnes
<p>RELATION GRAPHO-PHONEMIQUE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Différencier le phonème [a] du graphème /a/ ✓ Différencier le phonème [i] du graphème /i/ ou /y/ 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Images : banc, chat, chou, cou ...

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Segmentation et fusion phonémique dans un mot monosyllabique ✓ Segmentation et fusion phonémique dans un mot plurisyllabique 	
DISTINGUER DES PHONEMES PROCHES	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Distinguer d/t, j/ch, g/k, b/p ✓ Identifier le phonème qui diffère dans des mots à consonances proches 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le jeu des paires minimales ✓ Prince de mots tordus
LA PLANETE DES ALPHAS MANIPULER DES PHONEMES	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconnaître les différentes écritures d'un alpha (script et cursive) ✓ Localiser et coder un phonème dans un mot ✓ Fusionner des sons formant des mots monosyllabiques ✓ Segmenter un mot monosyllabique en phonème → identifier les 2 alphas ✓ Encoder un mot de 2 ou 3 phonèmes ✓ Ecriture tâtonnée 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les figurines des alphas ✓ Le loto des alphas ✓ Phonème, où es-tu ? ✓ Le jeu de la rivière ✓ Jeux de segmentation et de fusion

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