

Phonologie Période 3

<p>Pho14</p>	<p>Atelier GS <i>Objectif : trier des mots en fonction de leur première syllabe.</i></p>	<p>Application de la situation vue en regroupement : "Nous avons ici un wagon qui contiendra tous les mots qui commencent comme "POUBELLE" donc POU, un qui contiendra les mots qui commencent comme "MOUCHE" donc MOU et un qui contiendra les mots qui commencent comme "LOUP" donc LOU. Attention il y a deux intrus. Il faut donc coller les images des mots qui commencent par POU dans le premier wagon ; les mots qui commencent par MOU dans le 2e et les mots qui commencent par LOU dans le 3e</p>	<p>Matériel : Fiche "Le chemin des sons" (jocatop n°15) + ciseaux + colle.</p>
<p>Pho15</p>	<p>Regroupement MS-GS <i>Objectif : Mettre par paire les mots qui ont la même attaque</i></p>	<p>Associer deux images qui commencent par la même syllabe par paire. Proposer un panel de 20 images (une par élève). Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir retrouver l'élève qui a l'image qui a la même syllabe d'attaque (syllabe initiale) que celle de leur image. Laisser les élèves chercher (environ 5 min). Puis mise en commun.</p>	<p>Matériel : 20 images soit 10 attaques différentes (Ananas - Avion / Balai - Banane / Domino - Dos / Ecole - Eléphant / Lapin - Lavabo / Poule - Poupée / Requin - Renard / Vache - Valise / Radis - Raquette / Girafe - Gilet)</p>
<p>Pho16</p>	<p>Atelier GS <i>Objectif : Mettre par paire les mots qui ont la même attaque</i></p>	<p>. Rappel sur les mots commençant par la même syllabe. . Même travail que Pho15. Découper les images et associer les images qui commencent par la même syllabe.</p>	<p>Matériel : Fiche "Le chemin des sons" (jocatop n°16) + ciseaux + colle.</p>
<p>Pho17</p>	<p>Atelier GS <i>Objectif : Mettre par paire les mots qui ont la même attaque</i></p>	<p>. Rappel sur les mots commençant par la même syllabe. . Même travail que Pho15/Pho16. Découper les images et associer les images qui commencent par la même syllabe.</p>	<p>Matériel : Fiche "Le chemin des sons" (jocatop n°17) + ciseaux + colle.</p>
<p>Pho18</p>	<p>Atelier GS (évaluation) <i>Objectif : repérer les mots qui ont la même attaque.</i></p>	<p>. Rappel sur les mots commençant par la même syllabe. . Même travail que précédemment. Entoure le mot qui commence comme POUPEE, CHOCOLAT et BALLON.</p>	<p>Matériel : Fiche "Le chemin des sons" (jocatop n°18) + ciseaux + colle.</p>
<p>Pho19</p>	<p>Regroupement <i>Objectif : repérer un intrus parmi un ensemble de mots qui ont la même attaque.</i></p>	<p>. Expliquer l'objectif de la séance : "nous allons apprendre à repérer un intrus dans une série de mots. Tous ces mots commencent par la même syllabe sauf l'intrus". Présenter 4 images (râteau, radis, raquette, requin). Demander aux élèves de répéter ces mots en scandant les syllabes. Leur demander alors quel est le mot intrus. Demander aux élèves de justifier leur choix : l'intrus est "requin" car il commence par "re", les autres commencent par "ra". Proposer ensuite une deuxième série (Baleine, balançoire, bateau, parapluie)</p>	<p>Matériel : Images ayant une syllabe commune et des intrus (radis, râteau, raquette, requin) - (baleine, balançoire, bateau, parapluie)</p>
<p>Pho20</p>	<p>Regroupement <i>Objectif : repérer un intrus parmi</i></p>	<p>. Même déroulement que Pho19 avec d'autres séries d'images : 1. Mouche - Mouton - Moulin - Moto</p>	<p>Matériel : Images ayant une syllabe commune et des intrus (Mouche - Mouton - Moulin - Moto /</p>

	<i>un ensemble de mots qui ont la même attaque.</i>	2. Poupée - Poubelle - Poule - Pomme 3. Pain - Peinture - Pinceau - Papillon	<i>Poupée - Poubelle - Poule - Pomme / Pain - Peinture - Pinceau - Papillon)</i>
Pho21	Regroupement <i>Objectif : repérer un intrus parmi un ensemble de mots qui ont la même attaque.</i>	. Même déroulement que Pho19/Pho20 avec d'autres séries d'images : 4. Ananas - Araignée - Aspirateur - Avion - Aigle 5. Lapin - Lavabo - Lampe - Loupe - Larme	Matériel : <i>Images ayant une syllabe commune et des intrus (Ananas - Araignée - Aspirateur - Avion - Aigle / Lapin - Lavabo - Lampe - Loupe - Larme)</i>
Pho21 (2)	Atelier GS (autonome) <i>Objectif : repérer un intrus parmi un ensemble de mots qui ont la même attaque.</i>	. Rappel sur les mots commençant par la même syllabe. Expliquer que dans une ligne il y a un intrus, c'est-à-dire un mot qui commencent par une autre syllabe. . Sur la feuille n°18, sur chaque ligne, je barre l'intrus (un seul par ligne).	Matériel : <i>Fiche "Le chemin des sons" (jocatop n°18) + crayon de bois</i>
Pho22 (1)	Regroupement <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i>	Rébus : Présenter les cartes rébus une à une. Sur chaque case, se trouve un dessin d'un mot monosyllabique. Il faut associer les différentes syllabes pour former le mot final. Ex : Rat + Thon =Raton ; Sou + Riz = Souris ; Chat + Pot = Chapeau.	Matériel : <i>fiche greb (carte rébus) ; cartes rébus du jeu rébus de Pho22(2)</i>
Pho22 (2)	Atelier GS (dirigé) <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i>	Jeu du rébus-fusion Chaque joueur possède 6 bandes composées chacune de 3 cases : -sur la 1ère case : 1 dessin et la graphie du mot monosyllabique correspondant -sur la 2ème case : 1 dessin et la graphie du mot monosyllabique correspondant -sur la 3ème case : pas de dessin. Il faut placer l'image représentant un mot bi syllabique formé par la juxtaposition des 2 mots monosyllabiques des 2 premières cases.	Matériel : <i>jeu du rébus-fusion (orphys)</i>
Pho23	Atelier GS <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i>	Jeu du rébus-fusion (autonomie) Chaque joueur possède 6 bandes composées chacune de 3 cases : -sur la 1ère case : 1 dessin et la graphie du mot monosyllabique correspondant -sur la 2ème case : 1 dessin et la graphie du mot monosyllabique correspondant -sur la 3ème case : pas de dessin. Il faut placer l'image représentant un mot bi syllabique formé par la juxtaposition des 2 mots monosyllabiques des 2 premières cases.	Matériel : <i>jeu du rébus-fusion (orphys)</i>
Pho24	Atelier GS <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i>	Jeu du rébus (fiche fusion n°1 / n°2 - fiche différente par élève) Fusionner 2 mots monosyllabiques pour trouver un mot à 2 syllabes. Consigne : "Colle l'image représentant un mot de 2 syllabes formé par les deux premiers mots."	Matériel : <i>Fiches Fusion n°1 et 2</i>

Pho25	Regroupement <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i>	Syllanimaux (2 fois) <u>Règle du jeu</u> : Au départ, pour découvrir le jeu, ne pas jouer avec toutes les cartes, seulement la moitié (en prenant bien les 2 cartes formant un animal). Les cartes sont mélangées et étalées (illustration non visible, contre la table). Le 1er joueur tire deux cartes et les retournent. Il énonce les syllabes correspondant à chaque illustration. Si les deux cartes forment un vrai animal, il gagne la paire. Sinon il remet les cartes dans le jeu.	<i>Matériel : Le syllanimaux (découpé et plastifié)</i>
Pho25 (2)	Atelier GS (2 fois) <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i>	Syllanimaux - <u>Règle du jeu</u> : Atelier de 4 à 6 élèves. Au départ, pour découvrir le jeu, ne pas jouer avec toutes les cartes, seulement la moitié (en prenant bien les 2 cartes formant un animal). Les cartes sont mélangées et étalées (illustration non visible, contre la table). Le 1er joueur tire deux cartes et les retournent. Il énonce les syllabes correspondant à chaque illustration. Si les deux cartes forment un vrai animal, il gagne la paire. Sinon il remet les cartes dans le jeu.	<i>Matériel : Le syllanimaux (découpé et plastifié)</i>
Pho26	Atelier GS <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i>	Jeu mémo fusion 2 à 4 joueurs. Jeu uniquement avec les cartes. Le 1er joueur retourne 2 cartes. Quand 2 cartes retournées peuvent être combinées pour faire un nouveau mot, il les gagne (après avoir oralisé le mot correctement) et les dispose devant lui dans le bon ordre. Si les cartes ne peuvent aller ensemble, elles sont remises à l'envers sur la table. Le joueur suivant joue. Quand il n'y a plus de cartes en jeu, c'est le joueur qui a le plus de paires qui gagne.	<i>Matériel : Jeu mémo fusion (cartes)</i>
Pho26(2)	Atelier GS <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i>	Même chose en autonomie 2 joueurs. Chaque joueur dispose de sa planche de jeu, les cartes sont étalées retournées à l'envers au centre de la table. Le 1er joueur retourne 2 cartes. Quand 2 cartes retournées peuvent être combinées pour faire un nouveau mot, il les place au bon endroit sur sa planche de jeu. Si les cartes ne peuvent aller ensemble, elles sont remises à l'envers sur la table. Le joueur suivant joue. Celui qui remplit sa planche de jeu le 1er gagne	<i>Matériel : Jeu mémo fusion (cartes + plateau)</i>
Pho27	Atelier GS <i>Objectif : trouver le mot bi syllabique obtenu par fusion de 2 mots.</i>	Jeu loto fusion 3 ou 4 joueurs. Chaque joueur dispose d'une planche de jeu. Les cartes sont retournées à l'envers sur la table. (jeu de carte 1 : mots bi syllabiques) Chacun leur tour, les élèves piochent une carte et énoncent le	<i>Matériel : Jeu loto fusion (loto 1 orphys)</i>

		mot. Le 1er qui s'aperçoit qu'il a besoin de cette carte pour compléter sa planche gagne la carte. Le gagnant est celui qui complète sa planche le 1er.	
Pho28	Atelier GS <i>Objectif : décomposer un mot bi syllabique pour trouver les 2 mots qui le composent.</i>	Jeu loto décompose 3 ou 4 joueurs. Chaque joueur dispose d'une planche de jeu. Les cartes sont retournées à l'envers sur la table. (jeu de carte 2 : mots monosyllabiques). Chacun leur tour, les élèves piochent une carte et énoncent le mot. Le 1er qui s'aperçoit qu'il a besoin de cette carte pour compléter sa planche gagne la carte. Le gagnant est celui qui complète sa planche le 1er.	Matériel : Jeu loto décompose (loto 2 orphys)
Pho29	Regroupement <i>Objectifs : reconnaître des mots qui riment, les trier et dégager un critère de tri.</i>	Expliquer l'objectif de la séance : "nous allons apprendre à trier des mots" (ne pas préciser le critère). Placer les 2 affiches Panier et brouette au tableau. Sous les affiches, fixer au tableau les images choisies. Demander aux élèves de nommer chacune des images. Choisir une image (ex : chouette) et demander aux élèves s'il faut la placer dans le panier ou sur la brouette. Leur demander de justifier leur choix. Certains élèves effectuent le tri sur un critère sémantique, si c'est petit je le mets dans le panier, si c'est grand dans la brouette. D'autres effectuent le tri sur un critère phonologique même si ce n'est pas celui attendu. Répéter systématiquement les mots présents sur les affiches en insistant sur la rime "chouette et raquette" sont dans la brouette. "araignée va dans le panier". Continuer avec d'autres mots jusqu'à ce qu'un élève dégage le critère de tri. Définir le critère de tri : "Les mots qui se terminent par -é, on les met dans le panier, les mots qui se terminent par -ette dans la brouette. Définir la rime : "Les mots qui se terminent de la même façon, sont des mots qui riment". Continuer avec les autres mots en justifiant à chaque fois "fée, lunette...". Demander ensuite aux élèves de proposer leurs propres mots.	Matériel : quelques images qui riment en -é et en -ette ; le panier vide et la brouette vide (fiche 20 et 22 Jocatop)
Pho30	Atelier GS <i>Objectif : reconnaître des mots qui riment.</i>	Les rimes en -oir Distribuer aux élèves la fiche 21. Leur expliquer qu'ils vont devoir colorier dans l'armoire les images qui riment (qui finissent pareil) en -oir. Faire expliciter la consigne par les élèves. Puis travail autonome. <i>Prévoir un temps de mise en commun pour vérifier si les élèves ont compris la notion.</i>	Matériel : Fiche 21 (Jocatop), feutres

Pho31	Atelier GS <i>Objectif : reconnaître des mots qui riment.</i>	Les rimes en -o et -in Distribuer aux élèves la fiche élèves (2 A5). Leur expliquer qu'ils vont devoir colorier les cases qui riment en -o avec escargot. (fiche 23) et colorier les boules du sapin si les mots riment en -in avec sapin (fiche 24). Faire expliciter la consigne par les élèves. Puis travail autonome.	Matériel : Fiches 23 et 24 (2x A5) (Jocatop)
Pho32	Regroupement <i>Objectifs : Améliorer la reconnaissance des unités sonores composant les mots : les rimes ; distinguer 2 mots qui riment.</i>	Le jeu des rimes <i>But du jeu : associer deux mots (animal + aliment) qui riment.</i> Règle du jeu : On pose les étiquettes avec les aliments à l'endroit sur le tapis et on distribue les cartes avec les animaux aux enfants. Chaque enfant à tour de rôle, montre et nomme « son animal » et cherche parmi les étiquettes disposées sur le tapis, un aliment dont le nom rime avec celui de l'animal.	Matériel : des étiquettes rouges avec l'image d'un animal ; des étiquettes bleues avec l'image d'un aliment.
Pho32 (bis)	Regroupement <i>Objectif : reconnaître des mots qui riment.</i>	Mettre par paire les mots qui riment Expliquer l'objectif de la séance "nous allons apprendre à reconnaître les mots qui riment". Fixer au tableau les images et vérifier que les élèves connaissent le vocabulaire associé. choisir une image (ex : dragon) et demander aux élèves de trouver parmi les autres mots celui qui se termine de la même façon (ex : hérisson). Placer les deux images côte à côte. Procéder ainsi avec les autres images.	Matériel : fiche 27 (Jocatop)
Pho33	Atelier GS <i>Objectifs : Développer la discrimination auditive ; Identifier 2 mots qui riment.</i>	Jeu des paires (atelier jeu pour 5 élèves) <i>But du jeu : Associer 2 cartes complémentaires, c'est-à-dire dont les 2 mots riment.</i> Règle du jeu : Les étiquettes bleues sont mélangées et distribuées aux 5 joueurs (4 étiquettes chacun). Les étiquettes rouges sont mélangées et retournées à l'envers, en tas, au milieu de la table. Chaque joueur, à tour de rôle, pioche une étiquette rouge. S'il a une étiquette bleue dont le mot rime avec celui-ci, il pose la paire bleue et rouge devant lui. Sinon, il pose l'étiquette rouge sur un autre tas. Le premier qui a formé des paires et qui n'a plus d'étiquettes en main a gagné.	Matériel : 20 étiquettes bleues ; 20 étiquettes rouges complémentaires des images bleues.
Pho33 (2)	Atelier GS <i>Objectif : reconnaître des mots qui riment.</i>	Mettre par paire les mots qui riment (atelier autonome) Rappel de Pho32. Expliquer aux élèves qu'ils vont réaliser sur fiche le même exercice. Il faut associer ensemble les images qui riment. Faire expliciter la consigne par les élèves. Puis travail autonome.	Matériel : fiche 28 (Jocatop)
Pho33 (3)	Atelier GS (4 élèves maxi) <i>Objectifs : améliorer la</i>	Mémory des animaux (atelier jeu pour 4 élèves) <i>But du jeu : Le 1er qui a complété sa plaque selon la consigne a</i>	Matériel : 4 plaques de jeu sur lesquelles sont représentés 4 animaux (différents sur chaque

	reconnaissance des unités sonores composant les mots ; distinguer 2 mots qui riment.	gagné. Règle du jeu : 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 a 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 en énonçant une phrase selon la structure imposée : Exemple : Le lapin mange du raisin.	plaque) ; 16 étiquettes avec des aliments dont les noms riment avec les noms d'animaux.
Pho34	Regroupement GS Objectif : repérer un mot qui ne rime pas avec les autres.	Détecter un intrus phonologique parmi un ensemble de mots ayant la même rime. Expliquer l'objectif de la séance : "Nous allons apprendre à repérer un intrus dans une série de mots. Tous ces mots riment sauf l'intrus". Présenter 3 images de mots qui riment (escargot, vélo, château) et une image d'un mot qui ne rime pas avec les autres (moulin). Vérifier que les élèves connaissent le vocabulaire. Leur demander quel est l'intrus. Demander aux élèves de justifier leur choix. "L'intrus est MOULIN car il termine en -in et les autres terminent en -o". Procéder au même exercices avec plusieurs associations d'images (aux rimes différentes).	Matériel : fiche n°29 (Jocatop) agrandie en bandes. + fiche 03g
Pho35	Atelier GS (évaluation) Objectif : reconnaître des mots qui riment. (évaluation des acquis)	. Rappel sur les mots terminant par la même syllabe. . Même travail que précédemment. Entoure le mot qui rime avec PAIN, LUNETTES et SEAU.	Matériel : fiche 30 (jocatop)

4. Découvrir la planète des alphas

- MS-GS : hypothèses
- MS-GS : les personnages du conte

- GS : devine mon alpha préféré

Activité 1 : Devine mon alpha préféré

Nombre de joueurs : 2 à 8

Matériel : 1 x La collection des 28 alphas
Jetons

Préparation du matériel :

Sélectionner les alphas de la famille *Voyelle* (a, o, u, i, y, é) et ceux de la famille *Consonne* représentant des consonnes "longues" et le digraphe "ch" (f, j, l, m, n, r, s, v, z).

Objectif pédagogique :

Etre capable de reconnaître et de nommer les alphas correspondant aux consonnes "longues" (+ le digraphe "ch") et aux voyelles, d'après leurs caractéristiques.

Principe du jeu : Identifier un alpha en se basant sur l'énoncé de ses caractéristiques et le nommer.

Déroulement du jeu :

Les personnages sont disposés debout sur une table. Un joueur donne les caractéristiques de son alpha préféré et les autres joueurs doivent, à tour de rôle, découvrir de quel personnage il s'agit. En cas de réussite, le joueur reçoit un jeton. Le joueur qui a le plus de jetons à la fin du jeu a gagné.

Remarque :

Les enfants éprouvant beaucoup de difficultés à formuler des devinettes, sans que la réponse soit explicitement contenue dans l'énoncé, il est important, dans un premier temps, que ce soit l'adulte qui fasse deviner aux enfants à tour de rôle. Dans un second temps, ce jeu peut être utile pour effectuer un travail sur le langage oral.

SOS alphas en péril

Activité 4 : S.O.S. alphas en péril

Nombre de joueurs : 2 à 8

Matériel : 1 x *La collection des 28 alphas*
Jetons

Préparation du matériel :

Sélectionner les alphas de la famille *Voyelle* (a, o, u, i, y, é) et ceux de la famille *Consonne* représentant des consonnes "longues" et le digraphe "ch" (f, j, l, m, n, r, s, v, z, &).

Objectif pédagogique :

Etre capable de reconnaître et de nommer les alphas correspondant aux consonnes "longues" (+ le digraphe "ch") et aux voyelles, d'après leur chant spécifique.

Principe du jeu :

Identifier des alphas à partir de leur chant caractéristique et les nommer.

Déroulement du jeu :

Les personnages sont disposés debout sur une table. On imagine que les alphas sont en péril et que, à tour de rôle, ils vont "appeler" à l'aide. Une fois la situation présentée aux enfants, l'enseignant va imiter le chant d'un alpha (exemple : "sssss") et les joueurs doivent dire, à tour de rôle, de quel personnage il s'agit (en l'occurrence, le **serpent**). En cas de

réussite, les joueurs reçoivent un jeton. Le joueur qui a le plus de jetons à la fin du jeu a gagné.

Remarque :

On rappellera encore combien il est important, à ce stade de l'apprentissage, de travailler dans le sens de la relation phonème-graphème, c'est-à-dire en partant du langage oral. Ainsi, l'enseignant ne demandera pas aux enfants de retrouver le chant d'un personnage à partir de son nom (dans l'exemple précité : comment chante le **serpent** ?), mais, au contraire, de reconnaître un personnage à partir de son chant (quel est le personnage qui fait "sss" ?).