

7 semaines

PERIODE 1

	Compétences	Objectifs	Activités et supports
	<p>COMPRENDRE, MEMORISER ET INTERPRETER DES COMPTINES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Retrouver les images illustrant une chanson ✓ Retrouver les mots manquants dans une comptine connue ✓ Identifier les erreurs dans une comptine connue ✓ Remplacer un mot par un geste ✓ Moduler sa voix en fonction d'un code ✓ Associer des gestes à un passage d'une comptine 	<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 » ✓ Cahier de comptine et boîte à comptine
	<p>APPRENDRE A ECOUTER APPRENDRE A ARTICULER DECOUVRIR LES MOTS</p>	<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 dans les comptines ✓ Compléter les vers d'une comptine ✓ Créer des comptines ✓ Classer des mots selon leur rime riche 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jeux d'écoute ✓ Comptines diverses ✓ 30 phonèmes en 30 chansons

7 semaines

PERIODE 2

SEGMENTER ORALEMENT UN MOT EN SYLLABES

- ✓ 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

- ✓ 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

DECOMPOSER UN MOT EN SYLLABES
FUSIONNER DES SYLLABES POUR FORMER UN MOT

- ✓ Fusionner des syllabes pour former des mots (PONT-PIED → POMPIER)
- ✓ Décomposer des mots en syllabes (RIDEAU → RIZ-DOS)

- ✓ Jeux de rebus
- ✓ Le mémo'Fusion
- ✓ Le loto fusion
- ✓ Le loto decompose

EXERCER SON ATTENTION AUDITIVE

- ✓ Classer des mots monosyllabiques selon leur rime vocalique
- ✓ Classer des mots polysyllabiques selon leur rime vocalique
- ✓ JEU: les maisons des rimes vocaliques

- ✓ Images des mots monosyllabique
- ✓ 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

7 semaines

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
- ✓ Apparier 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, enveloppe, enfant; haricot, agneau, ananas, allumette ...

AMELIORER LA RECONNAISSANCE DES UNITES SONORES DES MOTS : LES RIMES

- ✓ Distinguer 2 mots qui riment

- ✓ Le jeu des rimes
- ✓ Le memory des animaux

DECOUVRIR LA PLANETE DES ALPHAS

- ✓ Reconnaître les personnages du conte d'après leur chant (voyelles + consonnes longues)

- ✓ SOS alpha en péril

MANIPULER DES SYLLABES

- ✓ 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

- ✓ Les syllanimaux
- ✓ La fée des syllabes
- ✓ Le monstre mangeur de prénoms
- ✓ Chatouillons le monster
- ✓ Mots en Verlan

DISCRIMINER ET LOCALISER UN PHONEME VOCALIQUE DANS UN MOT

- ✓ 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],
- ✓ Discriminer et localiser le phonème [y], [e], [u], [on]

- ✓ La chenille des voyelles
- ✓ La roue des voyelles
- ✓ Comptines « Le petit chat gris »
- ✓ Le jeu des serpents et des échelles sur les voyelles
- ✓ Le marché de PADIPADO

LA PLANETE DES ALPHAS

- ✓ Fusionner 2 phonèmes : une consonne longue et une voyelle
- ✓ LA FUSEE TOMBE SUR MONSIEUR O
FFFFFFFFOOOOOOO
- ✓ LE MONSTRE ATTRAPE MONSIEUR A
- ✓ LA TOUPIE TOURNE AUTOUR DE MLLE U
- ✓ LE ZIBULUS ZIGZAGUE VERS MADAME I
- ✓ LE ROBINET RALE SUR MADAME E
- ✓ LE SERPENT SIFFLE SUR MADAME é

- ✓ Les alphas en caoutchouc à manipuler

PERIODE 5 9 semaines

<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/ ✓ Segmentation et fusion phonémique dans un mot monosyllabique ✓ Segmentation et fusion phonémique dans un mot plurisyllabique 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Images : banc, chat, chou, cou ...
<p>DISTINGUER DES PHONEMES PROCHES</p>	<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
<p>LA PLANETE DES ALPHAS MANIPULER DES PHONEMES</p>	<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