




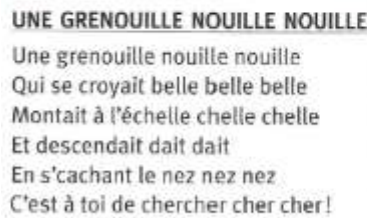

"Phonologie"

Compétences attendus en fin de maternelle dans le domaine de l'écrit - perception des sons :

1. Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
2. Manipuler des syllabes.
3. Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

PHO.28	Atelier GS <i>Objectif : scander les syllabes d'un mot.</i>	"La marelle colimaçon" : mise en place du jeu. Donner au groupe un plateau de jeu. Montrer les mots-images. Demander aux élèves de les nommer afin de s'assurer que tous les connaissent. Donner à chaque élève un pion. Former une pioche avec les mots images et la placer à côté du plateau de jeu. Chaque élève tire une image à tour de rôle et scande les syllabes du mot représenté en avançant simultanément sur la marelle. Si un joueur arrive sur la case EAU, ils reculent d'une case. Le premier qui arrive sur la case d'arrivée a gagné. <i>Matériel : plateau de jeu, un pion par élève, images p.74-75</i>
PHO.29	Atelier GS <i>Objectif : scander les syllabes d'un mot.</i>	"La marelle colimaçon" : reprise du jeu. Reprise du jeu travaillé en Pho.28. <i>Matériel : plateau de jeu, un pion par élève, images p.74-75</i>
PHO.30	Atelier GS <i>Objectif : dénombrer les syllabes d'un mot.</i>	Le tableau (à réaliser 2 fois) Sur une plaque en carton, représenter un tableau de 4 colonnes. Placer chaque carte-nombre dans une colonne. Scander les syllabes des mots et les placer dans les bonnes colonnes. Demander aux élèves d'expliquer pourquoi cette image a été placée dans cette colonne plutôt que dans une autre. A tour de rôle, les élèves piochent une image, scande le mot et le classe dans la colonne correspondant au nombre de syllabes du mot. <i>Matériel : les mots images p.89 ; les cartes nombres de syllabes</i> 
PHO.31	Atelier GS <i>Objectif : Comparer le nombre de syllabes de différents mots.</i>	La bataille des animaux (2 fois) Placer les joueurs par groupes de 2. Nommer avec les élèves l'ensemble des mots-images. Donner à chacun au moins 10 mots-images. Les joueurs retournent en même temps une carte. Celui dont le mot-image a le plus de syllabes gagne les 2 cartes. Il y a bataille lorsque les 2 images ont le même nombre de syllabes. Dans ce cas, les joueurs retournent une nouvelle carte et celui qui a la carte avec le plus de syllabes gagne les 4 cartes mises en jeu. Le joueur qui a le plus de cartes à la fin du jeu a gagné. <i>Matériel : les cartes batailles des animaux (p.81 et 82) en 3 exemplaires sur du papier couleur.</i>
PHO.32	Atelier GS <i>Objectif : dénombrer les syllabes d'un mot.</i>	Fiche "Combien de syllabes" Distribuer aux élèves la fiche (expliquer la consigne). Vous allez découper les images (niveau 2 = C ; niveau 3 G. et niveau 4 les autres). Vous allez les classer dans le tableau comme lors de la séance Pho.30. <i>Matériel : Fiche "Combien de syllabes", ciseaux, colle</i>
PHO.33	Atelier GS <i>Objectif : Comparer le nombre de syllabes de différents mots.</i>	Fiche "La bataille des animaux" Distribuer aux élèves la fiche "Bataille des animaux", ils doivent colorier la carte de chaque duo de cartes qui a le plus de syllabes. <i>Matériel : Fiche la bataille des animaux ; feutres</i>
PHO.34	Regroupement GS <i>Objectif : dénombrer et coder les syllabes d'un mot.</i>	Codons les syllabes (étape 1) : au tableau. Montrer une image et tracer au tableau un cercle pour chaque syllabe prononcée. Chaque élève reçoit une image à tour de rôle, il vient coder les syllabes au tableau. Pour valider la réponse, l'ensemble de la classe scande le mot et dénombre les syllabes. <i>Matériel : mots images p.89 ; une ardoise et un feutre par élève.</i>
PHO.35	Regroupement GS <i>Objectif : dénombrer et coder les syllabes d'un mot.</i>	Codons les syllabes (étape 2) : sur ardoise. Les élèves disposent chacun d'une ardoise et d'un feutre. Piocher un mot image et laisser les élèves coder les syllabes sur l'ardoise. Pour la validation, coder le mot au tableau en traçant un rond à chaque syllabe prononcée. <i>Matériel : mots images p.89 ; une ardoise et un feutre par élève.</i>
PHO.36	Atelier GS <i>Objectif : dénombrer et coder les syllabes d'un mot.</i>	Fiche "Codons un mot" Distribuer aux élèves la fiche. Ils doivent comme lors des séances précédentes coder les syllabes en dessinant autant de ronds que de syllabes dans le mot. <i>Matériel : fiche "codons un mot"</i>
PHO.37	Regroupement GS <i>Objectif : Dire une comptine.</i>	Les comptines pour découvrir les syllabes. Proposer aux élèves les comptines "Pourquoi le coq rit ?" et "Toc, Crac, Cui" <i>Matériel : Les fiches comptines</i>

			
PHO.38	Regroupement GS Objectif : identifier des phrases, des mots identiques.	"Pareil ou pas pareil ?" - Comparaison de phrases et de mots. Dire 2 phrases aux élèves. Ils lèvent le carton vert si les 2 phrases entendues sont identiques et le carton rouge dans le cas contraire. Dans un premier temps, proposer des phrases très différentes. Papa est au marché. / Papa fait la vaisselle. Mamie est gentille. / Mamie a des lunettes rouges. Théo est grand. / Théo est un garçon. Léa est blonde. / Léa est une fille. Maman est belle. / Maman fait des gâteaux. Ensuite donner des phrases différentes mais dont le sens est proche. Maman prépare le repas. / Maman a fait le repas. Papa mange. / Papa déguste son gâteau. Léo joue aux voitures. / Léo joue avec son garage. Marie a mis une belle robe. / Marie a mis sa robe. Puis proposer des mots très différents, de 2 ou 3 syllabes. Kangourou / Jardin Lapin / cheminée Eléphant / table Crocodile / canapé Puzzle / Perles Cheval / Chaussure Enfin donner uniquement des mots proches. Rideau / Radeau Poisson / Poison Bureau / Barreau Mouton / Bouton Chausson / Chaussettes <i>Matériel : cartons verts et cartons rouges</i>	
PHO.39	Regroupement GS Objectif : identifier des mots et des syllabes identiques.	"Pareil ou pas pareil ?" - Comparaison de mots monosyllabiques et de syllabes. Réitérer la séance précédente en donnant des mots monosyllabiques différents. Rat / Mie - Pas / Roue - Chien / Mot - Arc / Veau Une fois que la consigne a été intégré, proposer des mots monosyllabiques, ayant la même attaque ou la même rime. Mot / Seau - Riz / Rat - Chaud / Chat - Tir / Tic - Pot / Pomme Puis procéder des même mais en utilisant des syllabes. Ma/Mi - Pa / Ta - La/Lo - Ru/Ro - Pi/Pu - Mi/Si... Exagérer l'articulation pour que les élèves distinguent bien les syllabes différentes. Les syllabes seront différentes, puis l'attaque ou la rime seront les même.	
PHO.40	Regroupement GS Objectif : identifier la syllabe d'attaque d'un mot.	"Familles de syllabes d'attaques" Tracer un cercle au tableau, y placer les 5 premières images : PALAIS, PAPIER, PARASOL, PAPILLON, PANIER. Scander les syllabes de ces mots avec les élèves. Leur demander ce que ces mots ont en commun. Se mettre d'accord pour dire qu'ils commencent tous par la syllabe PA. C'est la famille PA. Placer d'autres groupes de mots dans d'autres cercles et demander aux élèves de trouver pour chaque groupe d'images le nom de la famille. <i>Matériel : images p.98/99</i>	
PHO.41	Regroupement GS Objectif : identifier la syllabe d'attaque d'un mot.	"Retrouver ta syllabe d'attaque !" Tracer un tableau de 2 colonnes et 2 lignes au tableau. Placer dans chaque colonne un mot image référence : AVION / CHANTEUR. Demander aux élèves de donner les syllabes d'attaque de ces 2 mots. Donner à chaque élève un mot image. A tour de rôle, ils vont scander les syllabes de leur image, puis donner la syllabe d'attaque. Ils placent ensuite l'image dans la colonne ayant la même syllabe d'attaque. Procéder de même avec les mots référents : COURONNE/CHAPEAU. <i>Matériel : 4 images (AVION, CHANTEUR, CHAPEAU, COURONNE)</i>	
PHO.42	Regroupement GS Objectif : identifier la syllabe d'attaque d'un mot.	"Recherche de mots commençant par une syllabe donnée" Dire oralement une syllabe. Les élèves essaient de trouver des mots ayant cette syllabe d'attaque. RA > radeau, râteau, râler, radin, radis, ramer, radio. PO > poteau, poney, policier, poser, potiron, potager. PI > pirate, pirouette, piqure, piment, piton, pilote, pigeon, piscine. BA > bateau, banane, balai, ballon, bagage, bavoire, baleine, balançoire. SO > saucisses, soleil, sommeil, sauter, saumon, sauterelle. CO > colorier, coller, copain, collier, copine, commandant, cochon, cow-boy, coquillage	
PHO.43	Regroupement GS Objectif : identifier la syllabe d'attaque d'un mot.	"Le jeu du supermarché" Chaque joueur choisit un chariot. Chacun son tour, les élèves nomment les images présentes dans leur chariot ainsi que ceux sur le dé. Chaque joueur lance le dé (à tour de rôle), nomme l'image obtenue en donnant la syllabe d'attaque. L'élève place un jeton sur un objet de son chariot qui a la même syllabe d'attaque. Si le joueur tombe sur le smiley, il pose un jeton sur l'article de son	

		choix s'il sait dire la syllabe d'attaque de cet article. Le premier à avoir rempli son chariot de jetons a gagné. <i>Matériel : planche de jeu en A3, un dé, les chariots p.104, jetons</i>
PHO.44	Atelier GS Objectif : identifier la syllabe d'attaque d'un mot.	Fiche "Ca commence pareil !" Distribuer aux élèves la fiche "Ca commence pareil". Rappeler la syllabe d'attaque de chaque mot-image proposé. Nommer les images à découper (C : niveau 1 ; G : niveau 2 ; les autres : niveau 3). Il faut découper les étiquettes du bas de la page et les placer sous l'image du tableau qui a la même syllabe d'attaque. <i>Matériel : fiche élève "ça commence pareil", ciseaux, colle</i>
PHO.45	Regroupement GS Objectif : identifier la syllabe finale d'un mot.	"Comptine, tine, tine" Faire écouter la comptine (piste 13). Demander aux élèves de qu'ils remarquent au sujet de la comptine. Les amener à trouver que la dernière syllabe est répétée 2 fois. Répéter la comptine avec les élèves en mimant 3 fois le geste lorsque la syllabe est répétée. <i>Matériel : CD piste 13, les paroles de la comptine</i>  <p>UNE GRENOUILLE NOUILLE NOUILLE Une grenouille nouille nouille Qui se croyait belle belle belle Montait à l'échelle chelle chelle Et descendait dait dait En s'cachant le nez nez nez C'est à toi de chercher cher cher!</p> 
PHO.46	Atelier GS (jeu pour 4 élèves) Objectif : identifier la syllabe finale d'un mot.	"Suis ton chemin" Montrer l'ensemble des cartes rondes. Demander aux élèves de nommer, de scander les mots et de dire leur syllabe finale. Placer les cartes rondes face retournée dans la barquette (pour ne pas être visible). Puis placer le plateau de jeu sur la table. Chaque joueur choisit un lieu sur le plateau de jeu (chapiteau, salon, bureau, boulangerie). Le but du jeu est d'arriver le premier sur le podium en partant de son lieu. Pour cela, chaque joueur tire une carte à tour de rôle dans la barquette et donne la syllabe finale du mot piochée. Si celle-ci est la même que celle de son lieu de départ, le joueur la place sur son chemin. Sinon il passe son tour. <i>Matériel : les cartes rondes p.113, la plateau de jeu agrandi à 200%.</i>
PHO.47	Atelier GS Objectif : identifier la syllabe finale d'un mot.	Fiche "Ca finit pareil !" Distribuer aux élèves la fiche d'exercices. Expliquer qu'ils vont devoir découper les étiquettes et les mettre dans leur barquette. Ils doivent ensuite coller dans chaque ligne les images qui ont la même syllabe finale que le dessin au début de la ligne) <i>Matériel : Fiche élève Ca finit pareil (C. -> niveau 1 ; G. / Y. -> niveau 2 ; les autres niveau 3), colle, ciseaux</i>
PHO.48	Regroupement GS Objectif : identifier la syllabe d'attaque et la syllabe finale d'un mot.	"Trois p'tits chats" - découverte et analyse d'une comptine Faire écouter la chanson "Trois p'tits chats" (piste 14) aux élèves puis les laisser s'exprimer. Leur demander ce qu'ils remarquent, ce qu'ils entendent de particulier lors de l'enchaînement des mots de la chanson : CHAT, CHAPEAU DE PAILLE, PAILLASSON, SOMNAMBULE, BULLETIN, TINTAMARRE, MARABOUT, BOUT DE FICELLE, SELLE DE CHEVAL... Les amener à remarquer que la dernière syllabe du premier mot est la même que la première du mot qui suit. Pour cela, lire lentement les mots en segmentant les syllabes. <i>Matériel : CD piste 14, images p.117, texte de la chanson.</i>
PHO.49	Regroupement GS Objectif : identifier la syllabe d'attaque et la syllabe finale d'un mot.	"Trois p'tits chats" - enchaînement de 2 mots. Poser les images au sol. Placer au tableau 2 cartes dont la dernière syllabe du premier mot correspond à la première syllabe du second mot. (BUREAU - ROBOT). Scander et demander aux élèves pourquoi ces 2 mots ont été placés ensemble. Montrer le mot MATELAS. Demander aux élèves de le scander et de nommer la dernière syllabe. Ils essaient alors de trouver parmi les mots images placés au sol un mot-image qui commence par LA. (ex LAVABO). <i>Matériel : images p.117.</i>
PHO.50	Regroupement GS Objectif : identifier la syllabe d'attaque et la syllabe finale d'un mot.	"Trois p'tits chats" - enchaînement d'au moins 3 mots. Afficher les mots suivants au tableau : BOUGIE - HIBOU - GIRAFE. Demander aux élèves de les ordonner en respectant la même règle. Montrer ensuite le mot PYJAMA. Demander aux élèves de trouver la syllabe finale du mot (MA) et de trouver parmi les mots-images du tableau un mot-image débutant par cette syllabe. Une fois le mot MATELAS trouvés, procéder de même pour réaliser une chaîne de 4 mots (PYJAMA - MATELAS - LAVABO - BONNET). <i>Matériel : images p.117.</i>
PHO.51	Regroupement GS Objectif : identifier la syllabe d'attaque et la syllabe finale d'un mot.	"Trois p'tits chats" - enchaînement de 3 ou 4 mots. Poursuivre les jeux de mots bout à bout. Réaliser des successions de 3 ou 4 mots : - CHAMEAU - MOTO - TOMATE - HIBOU - BOUGIE - GIRAFE - CHOCOLAT - LAPIN - PINCEAU - SOLEIL - HIBOU - BOUEE - ECHASSES - CHASSEUR <i>Matériel : images p.117.</i>
PHO.52	Regroupement GS Objectif : trouver une syllabe manquante en début d'un mot.	Le mot masqué Placer 4 mots images de 3 syllabes au tableau. Prononcer l'un des mots en supprimant la syllabe d'attaque. Demander à un élève de trouver quelle a été la syllabe supprimée.
PHO.53	Regroupement GS Objectif : identifier la syllabe d'attaque d'un mot.	Identifier la syllabe d'attaque de son prénom. Appeler les élèves par leur syllabe d'attaque ou en la répétant plusieurs fois.
PHO.54	Regroupement GS Objectif : identifier la syllabe finale d'un mot.	Repérer des syllabes finales répétées Appeler les élèves en répétant 2 fois la syllabe finale de leur prénom.