

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 29 - Identifier un phonème consonne dans un mot

LUNDI

Identifier un phonème consonne dans un mot.

Le loto des phonèmes (séance 1)

Étape 1 : mise en place du jeu

- Donner à chaque élève une **planche de loto**.
- Demander à chacun de nommer les mots-images présents sur sa planche.
- Placer des **jetons** au centre de la table dans une barquette.

Étape 2 : règle du jeu

- Chanter un des phonèmes étudiés. Demander aux élèves de le chanter à leur tour.
- Les joueurs regardent alors leur planche de loto. S'ils possèdent un mot-image contenant le phonème donné, ils placent un jeton dessus et disent lentement le mot en insistant sur le phonème recherché.
- Le premier à avoir placé un jeton sur l'ensemble des mots images a gagné.

Différenciation : Pour les élèves les moins performants, dire lentement les mots de leurs planches en insistant sur le phonème recherché.

Matériel : une planche de loto par élève + jetons.

MARDI

Identifier un phonème consonne dans un mot.

Le loto des phonèmes (séance 2 - idem séance 1)

Liste des mots-images utilisés classés par phonèmes :

- B : abeille, banane, banc, bateau, bouteille, hibou, zèbre
- D : cadeau, dauphin, dent, dindon, judo
- F : café, dauphin, fée, fraise, fusée, girafe
- G : gants, kangourou, gazelle, gomme, grenouille, pingouin
- J : cage, jouets, judo, juge, jupe, girafe
- K : cadeau, café, cage, cochon, kangourou, volcan
- L : gazelle, lit, soleil, valise, vélo, volcan
- M : chameau, gomme, mouche, mouton, tomate
- N : banane, chenille, grenouille, panier, reine
- P : épée, jupe, panier, pinceau, pingouin
- R : fraise, girafe, grenouille, kangourou, reine, yaourt, zèbre
- S : ciseaux, cygne, pinceau, seau, soleil
- T : bateau, bouteille, mouton, tomate, yaourt
- V : avion, vache, valise, vélo, volcan
- Z : ciseaux, fraise, fusée, gazelle, valise, zèbre
- CH : chameau, chenille, cochon, mouche, vache

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 29 - Identifier un phonème consonne dans un mot

JEUDI ou VENDREDI

Identifier un phonème consonne dans un mot

Les labyphonèmes

Etape 1 : mise en place du jeu

- Montrer le départ et l'arrivée sur une [planche de jeu \(matériel p. 226 et 227\)](#). Expliquer le principe du jeu.
- Donner à chaque joueur un [feutre non permanent](#) et une planche de jeu.
- Demander à chacun de chanter le phonème illustré sur sa planche.

Etape 2 : règle du jeu

- Chaque joueur trace un chemin dans le labyrinthe en fonction du phonème donné en haut de sa planche. Il se déplace dans le labyrinthe en passant uniquement par des mots-images contenant le phonème demandé.
- Ainsi, un joueur possédant la planche du phonème R n'aura le droit de passer que par le chemin sur lequel se trouvent des mots-images qui possèdent ce phonème.
- Lorsqu'un élève a terminé, il procède à la vérification avec l'enseignante et reçoit un [jeton](#) s'il a trouvé le bon chemin. Il peut alors échanger sa planche avec celle d'un camarade.
- Celui qui a le plus de jetons à la fin du jeu a gagné.

Différenciation : Donner en priorité les planches des phonèmes R et CH aux élèves les moins performants, et les planches des phonèmes V et M aux élèves les plus performants.

Matériel : 8 planches de jeu plastifiées par élève (p. 226 et 227) + feutres d'ardoise + jetons.