

# PROGRAMMATION PHONOLOGIE GS

## Période 4

### La maîtresse au petit pois

#### S 1 : Quelle attaque !

*Objectif : Identifier l'attaque d'un mot*

- Découverte de l'attaque avec support visuel : tracer un cercle au tableau et afficher à l'intérieur les mots-images suivants : vache/voiture/ville/vase/volcan
- Faire nommer et scander les images puis demander ce que les mots ont en commun (les prononcer en insistant sur l'attaque vvvvv)
- Idem avec l'attaque [f] (Fusée, farine, fleur, fumée), [s] (serpent, saucisses, sucette, soleil [r] (rhinocéros, roi, requin, reine  
A chaque fois, essayer de trouver d'autres mots ayant la même attaque
- Découverte de l'attaque avec support auditif : proposer la même activité mais sans mots-images (chaussures, chaussettes, château, chapeau, chemin, chemise ; judo, jus d'orange, jupe, Georges, géométrie, joue ; zèbre, zébu, zéro, zapper)

#### S 2 : Le jeu du château

*Objectif : Identifier l'attaque d'un mot*

Matériel : une planche de jeu du château à reconstruire par élève, des mots-images

- A tour de rôle, les élèves piochent un mot-image. Si l'attaque du mot-image est CH, l'élève prend une pièce pour construire son château. Sinon, il replace la carte sous la pile. Le 1<sup>er</sup> à avoir reconstitué son château a gagné.

#### S 3 : Des intrus au zoo

*Objectif : Repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaque*

Matériel : 4 planches de jeu représentant un enclos vide, des cartes animaux

- Expliquer que le gardien du zoo a décidé de ranger les animaux en fonction du 1<sup>er</sup> son de leur nom. Faire un exemple avec la cage du koala, dans laquelle on retrouve le kangourou, le coq et le cochon.
- Placer les animaux dans les enclos en faisant en sorte d'y placer un intrus à chaque fois. Faire nommer les animaux d'un enclos, puis identifier l'attaque du nom de chaque animal pour repérer l'intrus. Une fois les 4 enclos débarrassés de leurs intrus, replacer les intrus dans le bon enclos.
- Demander à un élève de tourner le dos au groupe, un camarade choisit un enclos dans lequel il va placer un intrus, l'élève qui tournait le dos doit retrouver l'intrus.
- Fiche en autonomie Au zoo

#### S 4 : Les formules magiques

*Objectif : Associer des mots commençant par le même phonème*

Matériel : Jeu de plateau des Formules magiques des alphas, figurines alpha du chat, de la fusée, du jet d'eau, de la limace, du monstre, du nez, du robinet, du serpent, du vent et du zébulus, cartes images commençant par ces sons.

- Retrouver 3 mots qui commencent par le son des alphas proposés pour lui permettre d'échapper à la sorcière Furiosa

## S 5 : Les trains voyelles

*Objectif : Identifier un phonème voyelle dans un mot*

Matériel : un train par élève avec un alpha voyelle posé sur la locomotive (a, u, i, o), mots-images

→ Donner à chaque enfant un train avec son alpha. Chanter le son de chaque alpha. Placer les mots-images face cachée au centre de la table, les uns à côté des autres, à la manière d'un memory. Chaque joueur retourne une carte. Si le mot-image représenté contient le phonème présent sur sa locomotive, il place la carte dans un wagon. Sinon, il la repose à la même place. Le 1<sup>er</sup> joueur à avoir rempli tous ses wagons a gagné.

## S 6 : Le marché de Padipado

*Objectif : Identifier un phonème voyelle dans un mot*

→ Montrer Monsieur O et Madame I aux élèves, leur faire chanter leur son, afficher au tableau les étals de 2 marchands : monsieur Padi, qui n'aime pas les fruits et légumes qui contiennent le son I, et monsieur Pado, qui n'aime pas les fruits et légumes qui contiennent le son O.

A tour de rôle, les élèves piochent une carte image représentant un fruit ou un légume et viennent le placer sur un des 2 étals. Les intrus (ceux qui contiennent le I et le O) sont placés à l'extérieur.

## S 7 : La planète des alphas

*Objectif : Fusionner 2 phonèmes : une consonne longue et une voyelle*

- La fusée tombe sur les alphas voyelles
- Le monstre attrape les alphas voyelles
- La toupie tourne autour des alphas voyelles
- Le zibulus zigzague vers les alphas voyelles
- Le robinet râle sur les alphas voyelles

Programmation réalisée à partir des ouvrages suivant :

*Vers la phono - GS (Acces)*

*Méthode des Alphas*

**La maîtresse au petit pois**