

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 18 - Associer des mots qui riment

LUNDI

Associer des mots qui riment.

Les boîtes à rimer

Étape 1 : mise en place du jeu

- Donner à chaque élève une [planche de jeu \(matériel p. 162\)](#) et une [série de cartes \(matériel p. 162 à 164\)](#).

- Nommer les mots-images pour s'assurer qu'ils sont connus des élèves.

Étape 2 : règle du jeu

- Chaque joueur place ses cartes dans les cases vides des planches de jeu ou des boîtes à compter. Pour cela, il s'agit de trouver quelle carte rime avec le mot-image de la planche et de la placer sous l'image en question.

- Lorsqu'un joueur a rempli sa planche ou sa boîte, il valide avec l'enseignante et reçoit un [jeton](#) s'il n'a pas fait d'erreur.

- Il garde sa planche et place sa série de cartes au centre de la table puis en prend une nouvelle.

Matériel : une planche de jeu par élève + une série de cartes par élève + jetons.

MARDI

Associer des mots qui riment.

Le jeu des moyens de transport

Étape 1 : mise en place du jeu

- Placer au centre de la table le [plateau de jeu \(matériel p. 166\)](#).

- Montrer les [cartes](#) aux élèves ([matériel p. 167](#)) et leur demander de les nommer.

- Placer les cartes face cachée au centre du plateau de jeu à la manière d'un Memory.

Étape 2 : règle du jeu

- Chaque joueur choisit un moyen de transport, le nomme et en donne la rime. A tour de rôle, les joueurs retournent un mot-image et le nomment. Si le mot-image rime avec leur moyen de transport, ils le placent sur leur moyen de transport. Sinon, ils le reposent à la même place. Le premier à avoir rempli son moyen de transport a gagné.

Matériel : 2 plateaux de jeu au format A3 pour chaque demi-classe + 2 jeux de 16 cartes par demi-classe aussi.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 18 - Associer des mots qui riment + Identifier le son [k] et écrire les lettres [C] et [Q] en écriture cursive

JEUDI

Associer des mots qui riment.

Memory des rimes

Etape 1 : préparation du jeu

- Dans un premier temps, montrer la totalité des [mots-images \(matériel p. 169\)](#). Les nommer et les scander.
- Retourner l'ensemble des mots-images de façon à ce qu'ils soient cachés.

Etape 2 : règle du jeu

- Chaque élève retourne 2 mots-images. Si les mots riment, il les gagne. Sinon, il les retourne et les laisse à la même place. Les autres joueurs procèdent de même jusqu'à l'épuisement des mots-images. Celui qui en a le plus a gagné.

Etape 3 : évaluation

- Proposer aux élèves [la fiche « les rimes »](#).

Matériel : mots-images (p. 169) + fiche d'institutionnalisation « les rimes » p. 173 – Vers la phono GS (éditions Accès)

VENDREDI

Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes.
Savoir tracer les lettres c et q en écriture cursive.

Quiriquiricrête (S1)

Etape 1 : découverte de la comptine

- Ecouter (x2) la [comptine « Quiriquiricrête »](#). Demander aux élèves ce qu'ils ont entendu.
- Expliquer aux enfants que dans cette comptine, un son est répété. Un son, c'est ce que chante une lettre. A votre avis, quel son est répété ici ?
- Si besoin, aider les élèves à trouver le son [k].
- Ecrire les lettres C et Q au tableau dans les 3 écritures.

Etape 2 : recherche de mots

- Rechercher dans la comptine les mots dans lesquels on entend le son [k] : *quiriquiricrête, quiriquiriqueue, quiriquiriqué, colère, coq, donc, bec, coquette*.
- L'enseignante écrit au tableau les mots trouvés (dans les 3 écritures) puis demande aux élèves, à tour de rôle, de chercher et d'entourer la lettre K.

Etape 3 : écriture cursive

- Individuellement, proposer ensuite aux élèves de s'entraîner au tableau à écrire en écriture cursive les lettres a, o et d, c et q (lettres rondes).

Organisation : classe entière pour l'étape 1 / possibilité de diviser la classe en 2 pour l'étape 2 (chaque enseignante écrit les mots au tableau afin que les élèves, répartis en groupes, participent davantage) / prise en charge individuelle avec l'enseignante de la classe pour l'étape 3.