

Programmation Phonologie GS

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<u>Apprendre à écouter</u> 1. Ecouter une histoire et retrouver les illustrations correspondantes (histoires et illustrations) 2. Identifier la provenance d'un mot et l'associer à sa représentation (loto sonore) 3. Reconnaître le son d'instruments de musique (écoute d'instruments ; qui joue ?)	<u>Découvrir les syllabes.</u> 1. Scander les syllabes d'un mot (la marelle colimaçon) 2. Dénombrer les syllabes d'un mot (le loto à dé) 3. Comparer le nombre de syllabes de différents mots (la bataille des animaux) 4. Dénombrer et coder les syllabes d'un mot (codons les syllabes ! ; codons un mot ! ; combien de syllabes ?)	<u>Manipuler et jouer avec les syllabes.</u> 1. Identifier une syllabe donnée dans un mot (chasse à la syllabe) 2. Localiser et coder les syllabes d'un mot (mais où est la syllabe ? ; localisons les syllabes ! ; Syllabe où es-tu ?) 3. Fusionner deux syllabes (jeu de rébus) 4. Ajouter une syllabe pour former un mot (la fée des syllabes) 5. Supprimer une syllabe 6. Inverser les syllabes d'un mot (les mots en verlan)	<u>Les attaques</u> 1. Identifier l'attaque d'un mot (quelle attaque ! ; le jeu du château) 2. Associer des mots ayant la même attaque (le zoo des attaques) 3. Repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaque (des intrus au zoo) 4. Associer des mots ayant la même attaque (au zoo !)	<u>Les phonèmes consonnes.</u> 1. Identifier un phonème consonne dans un mot (le jeu de l'oie du son S [s] ; le loto des phonèmes ; les labyphonèmes ; la roue des phonèmes, les intrus, les maisons des consommés) 2. Distinguer des phonèmes proches (les sons proches ; attention, sons proches !)
<u>Découvrir les mots</u> 1. Prendre conscience de la notion de mot (la séparation des mots ; les étiquettes) 2. segmenter une phrase en mots (à chaque mot sa gommette ; à chaque mot sa couleur ; séparons les mots !) 3. Retrouver un mot manquant dans une phrase (effaçons !) <u>Découvrir les syllabes.</u> 1. Scander les syllabes d'un mot (langage robot) 2. Dénombrer les syllabes d'un mot (le tableau ; trier les mots par syllabe)	<u>Etudier les syllabes au sein d'un mot.</u> 1. Identifier des phrases, des mots et des syllabes identiques (pareil ou pas pareil ?) 2. Identifier la syllabe d'attaque d'un mot (familles de syllabes d'attaque ; retrouve ta syllabe d'attaque ! ; le jeu du supermarché ; ça commence pareil !) 3. Identifier la syllabe finale d'un mot (comptine, tine, tine ; chacun sa famille !) 4. Identifier la syllabe d'attaque et la syllabe finale d'un mot (trois p'tits chats)	<u>Découvrir les rimes.</u> 1. Entendre et repérer une rime (comptine rimée) 2. Repérer une rime dans un mot (le jeu du tapis) 3. Associer des mots qui riment (ça n'existe pas ! ; à chacun sa boîte ; les boîtes à rimer ; memory des rimes) 4. Repérer des mots qui riment (les rimes)	<u>Les phonèmes-voyelles.</u> 1. Le phonème A [a] 2. Les phonèmes I [i] et U [y] 3. Les maisons des phonèmes 4. Les chenilles voyelles 5. Les maisons des voyelles 6. Le marché de Padipado	<u>Manipuler et jouer avec les phonèmes.</u> 1. Identifier le phonème qui diffère dans des mots à consonance proche (le prince de Motordu). 2. Localiser et coder un phonème dans un mot (où est caché le phonème ? ; codage du phonème caché ; phonème, où es-tu ? ; le jeu de la rivière ; où sont les phonèmes ?) 3. Segmenter un mot en phonèmes (jeux de segmentation) 4. Fusionner des phonèmes (deux phonèmes côte à côte ; jeux de fusion) 5. Associer un phonème à un graphème (écriture tâtonnée)

A partir de "Vers la phono GS" (Accès éditions).