

Découvrir les réalités sonores du langage

Jouer avec le son des mots

Les mots mystérieux

Déroulement

- ★ Répéter des mots mystérieux : RAMINAGROBIS, NABUCHODONOSOR
- ★ Répéter des mots inconnus des enfants : cataclysme, ineptie, ...

Les mots étranges

Déroulement

- ★ En attachant plusieurs mots : grolapinfrisé, petichatougris, ...
- ★ En ajoutant ou retirant des éléments à un mot : trompalette
- ★ En remplaçant un son par un autre : la peinture, la taison, ...

Se mettre à l'écoute des phonèmes

Découper des images

Déroulement

- ★ Il s'agit de se constituer une banque d'images qui servira d'outils au long de l'étude des phonèmes.
- ★ Demander aux enfants de découper dans les magazines ou catalogues, des photos dont le nom de l'objet représenté comprend le son demandé.

Trier les mots

Déroulement

- ★ Selon le principe du « j'entends/je n'entends pas », trier les images, les prénoms, les jours de la semaine, les aliments du menu, ...

Le jeu du corbillon

Déroulement

- ★ Une petite corbeille passe de main en main. Chacun doit symboliquement y ajouter un objet respectant la règle émise au départ. Cette règle sera proposée implicitement : « aujourd'hui, je met dans le corbillon du riz et des spaghettis. Et vous, qu'ajouter-vous ? »
- ★ Les enfants vont faire des propositions qui seront acceptées ou refusées, selon que le phonème choisi implicitement apparaît ou non. A la fin d'un premier tour, on fera expliciter par les enfants la raison de ce tri et on fera un second tour pour permettre à chacun de réussir.

Le roi Hurluberlu

Déroulement

- ★ Les enfant viennent offrir un cadeau à leur roi. Selon le nom de celui-ci, certains cadeaux sont acceptés ou refusés.
- ★ Le roi Hurluberlu accepte ce qui contient le phonème {y} ; la reine Nerfertiti, {i} ; le prince Moutou, {u} ; ...

Le jeu de l'enveloppe

Déroulement

- ★ Une photo est cachée dans une enveloppe. Les enfants doivent deviner ce que représente cette photo. Donner un indice à chaque tour de proposition.
- ★ Ces indices alternent entre des indices sur des sons contenus dans le mot et des indices sur le sens du mot.
 - Ex : « On entend le son a.
 - On entend le son a et c'est un animal.
 - On entend le son a, c'est un animal et on entend le son ch...
 - On entend le son a, c'est un animal, on entend le son ch et il a 4 pattes.
- ★ Commenter chaque proposition : « oui, dans rat on entend bien a, mais on entend pas ch ...

Jouer avec les phonèmes