

**"Phonologie GS" - Période 4****Compétences attendus en fin de maternelle dans le domaine de l'écrit - perception des sons :**

1. Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
2. Manipuler des syllabes.
3. Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

<b>PHO.90</b>	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : identifier l'attaque d'un mot</i>	<b>Quelle attaque !</b> Tracer un cercle au tableau et afficher à l'intérieur les mots-images : Vache, voiture, ville, vase, volcan. Dans un premier temps, les élèves les nomment et les scandent. Leur demander ce que les mots ont en commun ; les prononcer en insistant sur l'attaque : vvv/ Dans un second temps, les élèves donnent d'autres mots avec cette attaque. Procéder ensuite de même avec l'attaque F (fusée, farine, fleur, fumée), l'attaque S (serpent, saucisses, sucette, soleil), l'attaque R (rhinocéros, resquin, reine, roi). <i>Matériel : mots images p.179</i>
<b>PHO.90 bis</b>	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : identifier l'attaque d'un mot</i>	<b>Quelle attaque ! (bis)</b> Proposer la même activité mais sans images. Demander aux élèves de fermer les yeux pour mieux se concentrer. PE lit une liste de mots, les élèves doivent trouver l'attaque. 1. Chaussures, chaussettes, château, chapeau, chemin, chemise. 2. Judo, jus d'orange, jupe, Georges, géométrie, joue 3. Zébre, Zébu, Zorro, zéoo, zut, zipper <i>Matériel : mots images p.179</i> <i>Différenciation :</i>
<b>PHO.91</b>	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : identifier l'attaque d'un mot</i>	<b>Le jeu du château.</b> Donner à chaque élève une planche de jeu. Demander de nommer les mots-images. Former une pioche de mots-images. Règle du jeu : A tour de rôle, les élèves piochent un mot-image. Si l'attaque du mot image pioché est CH, l'élève prend une pièce pour construire son château. Sinon, il replace la carte sous la pile. Le premier à avoir reconstitué son château a gagné. <i>Matériel : une planche de jeu et 6 pièces découpées de couleur différente par élève (p.182) ; mots images p.181 et 183</i> <i>Différenciation : Prononcer le son CH suivi du mot pioché pour que les élèves en difficulté perçoivent plus facilement l'attaque du mot.</i>
<b>PHO.92</b>	<b>Atelier GS (4 élèves)</b> <i>Objectif : associer des mots ayant la même attaque</i>	<b>Le zoo des attaques</b> Placer le plateau de jeu sur la table. Demander aux élèves de nommer les animaux du dé, ainsi que ceux du plateau. Chaque élève choisit un enclos. Règle du jeu : A tour de rôle, les élèves lancent le dé et placent un jeton sur l'animal de leur enclos ayant la même attaque que celui sur le dé. Pour cela, demander à l'élève de donner l'attaque. Si un joueur tombe sur la face du dé avec le smiley, il peut placer un pion sur l'animal de son choix, à condition de donner l'attaque de celui-ci. Le premier à avoir posé un jeton sur tous les animaux de son enclos a gagné. <i>Matériel : un plateau de jeu format A3 (p.186), un dé (p.185), des jetons</i> <i>Différenciation : insister sur l'attaque recherchée.</i>
<b>PHO.93</b>	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaques.</i>	<b>Des intrus au zoo (DIRIGE)</b> Expliquer aux élèves que le gardien du zoo a décidé de ranger les animaux en fonction du premier son de leur nom. Par exemple : le gardien a placé dans la même cage le koala, le kangourou, le coq et le cochon car le premier son de leur nom est K. Leur expliquer que des intrus se sont introduits dans les enclos, qu'il va falloir les retrouver et les replacer dans le bon enclos. <i>Recherche des intrus :</i> Monter le premier enclos. Demander aux élèves de nommer les animaux les uns après les autres et d'identifier l'attaque du nom de chaque animal. Lorsque toutes les attaques des animaux d'un même enclos ont été trouvées, un élève peut alors sortir l'intrus de l'enclos et le placer à l'extérieur de celui-ci. Procéder de même pour les 4 enclos, puis demander aux élèves de replacer les intrus dans le bon enclos. Création d'intrus : Demander à un élève de tourner le dos au groupe. Un autre élève choisit un enclos dans lequel il place un intrus. Demander alors à l'élève de regagner sa place. Lui montrer l'enclos dans lequel a été posé l'intrus et l'amener à identifier l'animal qui a été ajouté. Refaire ce jeu plusieurs fois pour que les élèves trouvent tous l'intrus. <i>Matériel : 4 planches de jeu (p.188), les mots images p.189 (sur du papier couleur)</i> <i>Différenciation :</i>
<b>PHO.94</b>	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : associer des mots ayant la même attaque</i>	<b>Au zoo !</b> Proposer aux élèves l'évaluation "Au zoo !" <i>Matériel : fiche élèves + étiquettes</i> <i>Différenciation : niveau 1 pour C ; niveau 2 pour G, niveau 3 les autres</i>
<b>PHO.95</b>	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : identifier un phonème voyelle répété.</i>	<b>Le phonème A.</b> . <i> Ecoute d'une comptine :</i> faire écouter la comptine " <i>Abacadabra</i> ". Demander aux élèves de citer des mots entendus.  <b>ABRACADABRA</b> Abacadabra, abacadabra, Le chat regarde le rat Et le rat s'en va. Abacadabra, C'est comme ça, Abacadabra, C'est comme ça.  . <i> Recherche du phonème répété :</i> demander aux élèves de nommer le phonème répété. Relire la comptine en s'arrêtant après chaque mot. Si les élèves entendent le son A, ils lèvent la main. Monter l'image du phonème agrandi. Leur expliquer que le A a mal à la gorge et qu'il va chez le docteur pour la lui montrer. . <i> Recherche de mots contenant le phonème A :</i> Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres mots contenant le phonème A (prénom, mots de la classe). <i>Matériel : CD piste 18 ; image phonème A agrandi.</i>
<b>PHO.96</b>	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : identifier un phonème-voyelle dans un mot.</i>	<b>Les phonèmes i et u.</b> . <i> Découverte des phonèmes i et u :</i> Expliquer aux élèves qu'ils vont découvrir aujourd'hui les sons i et u. Observer les 2 phonèmes stylisés : le U est sur une tortue et fait UUUUUU et le i montre ses dents iiiiiiiiii. Les élèves vont chanter les sons. PE montre aux élèves la forme de la

		<p>bouche lorsque les sons sont prononcés. LEs élèves cherchent ensuite ces phonèmes dans des mots connus de la classe et dans les prénoms.</p> <p>. <b>Jeu de la tortue et du lit</b> : Placer dans un sac les mots-images. Certains contiennent le son o, d'autres le son U. Les élèves nomment les mots-images. Montrer aux élèves les plateaux du jeu de la tortue et du jeu du lit. A tour de rôle, les élèves piochent un mot-image dans le sac et le placent sur la tortue s'ils entendent le son U ou sur le lit, s'ils entendent le son i.</p> <p><i>Matériel : les phonèmes stylisés i et u ; plateaux de jeu "jeu de la tortue" et "jeu du lit", les mots images p.201</i></p> <p><i>Différenciation : Insister sur la forme de la bouche pour les enfants qui auraient du mal à entendre les son : pour le son i, on voit les dents alors que pour le son U, les lèvres se touchent.</i></p>
<b>PHO.97</b>	<p><b>Regroupement GS (4 séances, une par phonème)</b>  <i>Objectif : identifier un phonème voyelle dans un mot.</i></p>	<p><b>Les maisons des phonèmes</b></p> <p>. <b>Rappel du chant des phonèmes</b> : amener les élèves à chanter les différents phonèmes travaillés : O, I, U, E.</p> <p>. <b>Recherche</b> : Présenter aux élèves une maison avec sur son toit le phonème à rechercher : O, I, U, E. Proposer les images p.203, sur le carré blanc, les élèves écrivent leur prénom s'il contient le phonème de la maison. Faire coller les dessins à l'intérieur de la maison./  NB : Les maisons, une fois complétées, sont photocopiées et glissées dans le cahier de vie des élèves pour mémoire.</p> <p><i>Matériel : 4 maisons, les mots images p.203, images de prospectus apportées par les élèves, carré de papier blanc de 8x8cm</i></p>
<b>Pho.98</b>	<p><b>Atelier GS</b>  <i>Objectif : identifier un phonème voyelle dans un mot.</i></p> 	<p><b>Les trains voyelles.</b></p> <p>Montrer les phonèmes stylisés A, U, I, O. Demander aux élèves de chanter ces phonèmes. Donner à chaque joueur un train sur lequel est collé un phonème stylisé : , U, I, O. Demander à chaque élève de chanter son phonème. Placer les mots-images face cachée au centre de la table, les uns à côté des autres à la manière d'un memory.</p> <p><b>Règle du jeu</b> : Chaque joueur retourne une carte. Si le mot-image représenté contient le phonème présent sur son train, il place la carte dans un wagon. Sinon, il la repose à la même place. Le premier joueur à avoir rempli tous ses wagons a gagné.</p> <p><i>Matériel : une planche de jeu par élève (train), les mots images p.205 ; les phonèmes stylisés O, I, U, A.</i></p>
<b>Pho.99</b>	<p><b>Atelier GS</b>  <i>Objectif : identifier un phonème voyelle dans un mot.</i></p>	<p><b>Fiche les maisons des voyelles</b></p> <p>Proposer l'évaluation "La maison des voyelles" aux élèves.</p> <p><i>Matériel : fiche élève la maison des voyelles + étiquettes + colle</i></p> <p><i>Différenciation : niv1 pour C, niv2 pour G et Y, niv3 pour les autres.</i></p>
<b>Pho.100</b>	<p><b>Atelier GS (2 ou 3 fois)</b>  <i>Objectif : identifier un phonème-voyelle dans un mot.</i></p> 	<p><b>Le marché de Padipado</b></p> <p>Montrer les images des phonèmes I et O. Demander aux élèves de chanter ces phonèmes. Afficher au tableau les étals des 2 marchands.</p> <p><b>Règle du jeu</b> : Expliquer aux élèves que Monsieur Padi n'aime pas les fruits et légumes qui contiennent le son I et que Monsieur Pado n'aime pas ceux qui contiennent le son O. Chaque élève dispose d'un mot-image représentant un fruit ou un légume. A tour de rôle, chaque élève scande les syllabes et vient placer son mot-image sur un des 2 étals. Les intrus sont placés à l'extérieur. La correction est faite au fur et à mesure du jeu par l'ensemble de la classe.</p> <p><i>Matériel : phonèmes stylisés I et O ; 2 planches de jeu du marché de PADI et de PADO, les mots-images p.210 et 211)</i></p> <p><i>Différenciation : Donner aux élèves les moins performants des mots contenant un des 2 phonèmes ; aux plus performants donner des mots contenant les 2 phonèmes.</i></p>