

# SE PREPARER A APPRENDRE A LIRE ET A ECRIRE en maternelle

## Distinguer les sons de la parole Aborder le principe alphabétique

### Quelques définitions

**Syllabe** : Une syllabe est la fusion de phonèmes qui découpent naturellement un mot lorsqu'on le prononce.

Ex : *vélo* = *vé* et *lo*

**Phonème** : Un phonème constitue la plus petite unité sonore du langage oral. Si on observe la lettre, un phonème correspond au son de celle-ci. Ex : la lettre « f » correspond au phonème « ffff » (la manière dont la lettre chante).

**Graphème** : Un graphème correspond à la transcription d'un phonème.

Ex : on peut proposer les graphèmes « o – au – eau » pour le phonème [o].

**Pseudo-mots** : Les pseudo-mots sont des mots qui ne veulent rien dire. Ex : *Kassor*

**Conscience phonologique** : La conscience phonologique est définie comme la capacité à percevoir, à découper et à manipuler les unités sonores du langage telles que la syllabe, la rime, le phonème.

### Importance de l'accès à la conscience phonologique

De nombreuses recherches ont démontré que la conscience phonologique joue un rôle majeur dans l'apprentissage de la lecture (décodage) et de l'écriture.

Le lien entre conscience phonologique et lecture s'explique par le fait que l'orthographe française est une orthographe alphabétique où les caractères « graphèmes » représentent une unité sonore « phonème ». Pour maîtriser le principe alphabétique, l'élève doit donc avoir acquis un niveau minimum de traitement phonémique.

### Pour maîtriser le décodage, l'enfant doit acquérir deux compétences :

- Connaître le nom des lettres
- Savoir découper la chaîne sonore en phonèmes (ex : PAPA = P/A/P/A)

On sait également que les liens entre conscience phonologique et principe alphabétique sont bi-directionnels : les deux s'enrichissent mutuellement ; l'apprentissage des lettres est un moyen d'accès à la perception et à la manipulation des phonèmes et la conscience phonémique permet en retour l'apprentissage des conversions phonèmes/graphèmes.

L'acquisition et la manipulation de la phonologie dans le langage oral s'inscrivent dans une progression phonologique. Dès la petite section maternelle, le travail repose sur une sensibilisation aux différents sons de la langue française, ce travail s'affine aux cours de la moyenne et la grande section maternelle, à travers la manipulation de la syllabe, des rimes et des codes alphabétiques, afin d'amener l'enfant aux phonèmes.

Dans le primaire, le travail s'oriente spécifiquement sur la perception, la manipulation phonémique et son automatiser, avec parallèlement un travail sur la conversion des phonèmes en graphèmes.

### Les programmes 2008

#### Distinguer les sons de la parole

#### Scander les syllabes

#### Manipuler les syllabes

#### Discriminer les sons

Enlever une syllabe,  
recombinaison plusieurs syllabes  
dans un autre ordre

Percevoir une syllabe  
identique dans plusieurs  
mots et situer sa position  
dans le mot (début, milieu, fin)

Localiser, substituer,  
inverser, ajouter, combiner  
les composants de la langue  
(syllabes et phonèmes)

# 1 - Jeux phonologiques

## Programmation de la petite section à la grande section

### PETITE SECTION

#### Compétence : Percevoir et localiser des sons

Activité	Matériel	Déroulement
<b>D'où vient le bruit ?</b>	1 instrument de musique/enseignant 1 bandeau/enfant Salle de motricité	L'enseignant se déplace et à chaque arrêt joue de son instrument. Les enfants doivent pointer le doigt en direction du lieu du son.
<b>Roméo et Juliette</b>	1 bandeau/enfant Salle de motricité	1 enfant aux yeux bandés (Roméo) doit localiser sa Juliette qui l'appelle.
<b>Le roi du silence</b>	1 bandeau/enfant 1 trésor Salle de motricité	Les enfants forment une ronde. Le roi aux yeux bandés est au milieu. Il doit défendre son trésor (derrière lui) en pointant le doigt en direction du bruit que fait l'enfant en se déplaçant pour le voler. L'enfant qui n'est pas repéré vole le trésor et devient le roi.

#### Compétence : Percevoir et produire des sons

Activité	Matériel	Déroulement
<b>Jeux d'échos en rythmes</b>	Instruments de musique/enseignant Comptines/Chansons Salle de motricité	L'enseignants donne le rythme/ produit des séquences musicales avec son instrument/une comptine/une chanson... Dans un 1er temps, les enfants expriment le rythme/la séquence musicale à travers leur corps : frapper dans les mains/sauter/marcher/courir/ pas chassés... Dans un 2ème temps, les enfants répètent oralement la phrase musicale en respectant les rythmes. L'enseignant peut remplacer des mots par des onomatopées/des frappés/des claquements.

#### Compétence : Percevoir et discriminer des sons

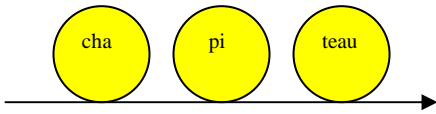
Activité	Matériel	Déroulement
<b>les appeaux ou les instruments de musique</b>	3 appeaux ou instruments de musique différents Des représentations imagées des appeaux ou des instruments	Les enfants doivent établir la correspondance entre un son et une image.
<b>Lotos sonores</b>	Des photographies des enfants de la classe Chaque enfant choisit un son lui correspondant	Les enfants doivent établir la correspondance entre un son et une image (sa photo).

## MOYENNE ET GRANDE SECTIONS

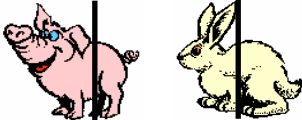
### Compétence : Segmenter le mot en syllabes

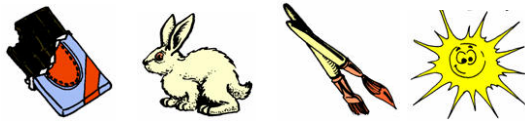
Activité	Matériel	Déroulement
<b>Jeux de segmentation syllabique</b>	Listes de mots Instruments de musique : tambourin, triangle...	A partir des prénoms des enfants, puis des mots familiers, puis des non mots. Les enfants doivent : - Sauter les syllabes. - Frapper les syllabes dans leurs mains/avec le tambourin/le triangle. - Compter les syllabes sur les doigts.

### Compétence : Matérialiser la syllabe dans le mot

Activité	Matériel	Déroulement
<b>Cerceaux</b>	Des cerceaux Listes - des prénoms - de mots familiers - de non mots Salle de motricité	Chaque syllabe des mots est matérialisée par un cerceau. Chaque enfant saute les syllabes du mot en les énonçant.
<b>Jetons</b>	Des jetons Listes - des prénoms - de mots familiers - de non mots	Des jetons symbolisant des syllabes sont placés sur la table face aux enfants. Au fur et à mesure qu'un enfant nomme les syllabes d'un mot, il les aligne devant lui dans le sens de la lecture. Bande fléchée = sens de lecture  <div style="text-align: center;">  </div>

### Compétence : Isoler, identifier, manipuler des syllabes

Activité	Matériel	Déroulement
<b>Jeux des animaux</b>	Images d'animaux aux noms bisyllabiques Couper les images des animaux en 2 en nommant chaque syllabe	Les enfants doivent créer des animaux extraordinaires en mélangeant et fusionnant les syllabes.  <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: right;"><b>copin ou lachon</b> <i>images lecture + Accès Editions</i></p>
<b>Jeux des prénoms</b>	Photos des enfants de la classe : Choisir les photos des enfants ayant des prénoms bisyllabiques Couper les photos en 2 en nommant chaque syllabe	Déroulement identique aux jeux des animaux. Les enfants doivent créer de nouveaux enfants en fusionnant les syllabes.
<b>Couper les mots</b>	Listes de mots bisyllabiques	Jouer à ne prononcer que le début (puis la fin des mots).
<b>Parler à l'envers</b>	Listes de mots bisyllabiques	Jouer à parler à l'envers.
<b>Le jeu de la chenille des syllabes</b>	Une chenille comportant des syllabes symbolisées par un mot monosyllabique Des cartes images (mots commençant par les syllabes de la chenille) Un dé, des pions	Lancer son dé. Avancer son pion. Prononcer le mot monosyllabique. Chercher une carte dont le mot commence par la même syllabe.

Compétence : Produire les syllabes		
Activité	Matériel	Déroulement
<b>La chaîne syllabique ou la ronde des rimes</b>	Images préparées	Les enfants doivent placer des images de façon à réaliser une chaîne syllabique : La dernière syllabe de l'image posée doit correspondre à la première de l'image posée ensuite. Ex : <b>chocolat – lapin – pinceau – soleil</b>  <i>images lecture + Accès Editions</i>

Compétence : Isoler et identifier la rime		
Activité	Matériel	Déroulement
<b>Comptines</b>	Comptines avec rime	Les enfants doivent retrouver la rime et la nommer.
<b>La pêche aux Rimes</b>	Images préparées	Les enfants doivent retrouver toutes les images dont les mots finissent par une rime donnée.
<b>Chercher l'intrus</b>	Images préparées	Les enfants doivent retrouver l'image dont le mot ne finit pas comme les autres (rime différente).



**La pêche aux rimes** : chercher les images des mots qui riment avec ETTE puis **chercher l'intrus**  
*images lecture + Accès Editions*

Compétence : Produire des rimes		
Activité	Matériel	Déroulement
<b>Créer de comptines</b>	Thèmes : prénoms/jours/animaux	Les enfants doivent produire des mots qui riment → phrases → comptines.
<b>La ronde des rimes</b>	Avec (ou sans images)	Les enfants doivent à tour de rôle donner un mot qui rime avec la rime donnée.
<b>Jeu du Grand Mamamouchi</b>	Avec (ou sans images)	Le grand Mamamouchi marie sa fille... Une grande fête est donnée... Les habitants du royaume doivent apporter un cadeau qui rime avec une rime donnée...

Compétence : Entendre et percevoir les phonèmes		
Activité	Matériel	Déroulement
<b>Ainsi font...les voyelles Nathan</b>	1 cassette 4 planches images, 36 pions	L'enseignant se déplace et à chaque arrêt joue de son instrument. Les enfants doivent pointer le doigt en direction du lieu du son.
<b>Le petit fureteur Living and Learning</b>	4 planches images 1 roulette alphabétique avec flèche	Les enfants doivent chercher les images commençant par le premier son d'un mot (association son/graphie)
<b>La chenille des phonèmes (sons voyelles)</b>	Une chenille sons Des cartes images commençants par le phonème / Un dé, des pions	Lancer son dé/Avancer son pion/Prononcer le phonème /Les enfants doivent chercher une carte dont le mot commence par le même son.
<b>Jeu des maisons des sons - Nathan</b>	Maisons de plusieurs phonèmes (sons voyelles)	Le déménageur doit prendre une image dans une maison et lui cherche une autre maison.
<b>Pigeon vole</b>	Les enfants doivent poser lever le doigt quand l'enseignant prononce un mot avec le phonème choisi	
<b>Jeu du secret</b>	Pour faire identifier un phonème final, l'enseignant prononce le début du mot en omettant le dernier son, les élèves doivent deviner le « mot secret » en retrouvant le phonème omis.	
<b>Jouer à bégayer les sons</b>	Pour faire identifier un phonème initial, l'enseignant joue à bégayer pour rendre l'identification du phonème initial plus facile.	
<b>Jouer à chanter les sons</b>	Pour faire identifier un phonème, l'enseignant joue à faire chanter le phonème à identifier	

## 2 - Entraînements phonologiques

### 2 outils pour entraîner la conscience phonologique



#### • PHONO MI

Ateliers décrochés GS/CP  
Entraînement journalier  
3 séquences selon  
les niveaux  
Élèves en difficultés

#### • PHONOLUDOS

- Ateliers décrochés MS et GS  
- Dispositif de classe MS et GS :  
avec un univers ludique, les Ludos, dont les  
aventures introduisent chaque exercice et  
des ateliers pluridisciplinaires autour du thème  
des Ludos facilitant l'organisation de la classe  
en ateliers autonomes pendant l'entraînement  
Entraînement régulier (2 fois/semaine)  
3 niveaux de différenciation

#### • Principes pédagogiques

- Ateliers dirigés par l'enseignant/par le RASED
- Groupes de niveau homogènes
- Exercices progressifs
- Séances courtes et régulières

## BIBLIOGRAPHIE

- Phonoludos - Eric Lambert, Anne-Lise Doyen, les éditions de la Cigale
- Phono-mi - Monique Jacquier-Roux/Michel Zorman, les éditions de la Cigale
- L'apprenti lecteur - Brigitte Stanké, Ed. Chenelière/McGraw-Hill
- Le site de l'iufr de Grenoble : <http://www.grenoble.iufr.fr/research/cognisciences/Pedagogique.html>
- <http://www.ac-nancy-metz.fr/ia55/IenVerdun/docspeda/Francais/consphon.doc>
- Phono : Développer les compétences phonologiques – R. Goigoux, S. Cèbe, JL.Paour, Editions Hatier
- Lotos Sonores des bruits familiers « Quel est ce Bruit », Editions NATHAN
- Lotos des situations sonores « Histoires Sonores », Editions NATHAN
- Ploum loto sonore, Editions NATHAN
- Mallette phonologique « Entraînement auditif, son et langage », Editions de La Cigale
- Ainsi font...les voyelles ! Editions NATHAN
- Le petit fureteur – Editions Living and Learning
- Lecture plus – Accès Editions