

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 34 - Localiser et coder un phonème dans un mot

LUNDI

Localiser et coder un phonème dans un mot.

Phonème, où es-tu ? (Séance 2)

Etape 3 : classement de mots de syllabes

- Placer dans le tableau à 3 colonnes les [étiquettes rondes \(p. 251\)](#).
- Montrer le nouveau tableau aux élèves et les laisser expliquer ce qu'ils comprennent. Donner le phonème recherché : [S].
- Chaque élève reçoit un [mot-image \(p. 253\)](#). Il le nomme puis le classe dans la 1^{ère} colonne si le phonème est dans la 1^{ère} syllabe, dans la 2^{ème} colonne s'il est dans la 2^{ème} syllabe et dans la 3^{ème} colonne s'il est dans la 3^{ème} syllabe.
- La correction s'effectue par l'ensemble de la classe au fur et à mesure que les enfants placent les mots-images dans le tableau.

Matériel : [étiquettes rondes p. 251 \(facultatif : possibilité de dessiner au tableau directement\)](#) + [mots-images \(p. 253\)](#).

MARDI

Localiser et coder un phonème dans un mot.

Le jeu de la rivière

Etape 1 : mise en place du jeu

- Demander aux élèves de chanter le phonème présent sur la [rivière : \[I\]](#).
- Montrer ensuite les mots-images. Demander aux élèves de les nommer afin d'éviter toute ambiguïté lors du jeu.

Etape 2 : règle du jeu

- Chaque joueur tire un [mot-image](#), nomme et scande le mot représenté puis localise le phonème [I]. Si le phonème est dans la 1^{ère} syllabe, il avance d'un caillou ; s'il est dans la 2^{ème} syllabe, il avance de 2 cailloux. Si le mot-image ne contient pas le phonème, il passe son tour. Le joueur avance d'une case s'il tombe sur +1 ; il recule de 2 cases s'il tombe sur -2.
- Le 1^{er} joueur arrivé sur la case « arrivée » a gagné.

Matériel : [plateau « jeu de la rivière »](#) + [mots-images](#)

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 34 - Localiser et coder un phonème dans un mot

JEUDI

Localiser et coder un phonème dans un mot.

Le jeu de la rivière (séance 2) + Fiche

Etape 1 : mise en place du jeu

- Demander aux élèves de chanter le phonème présent sur la [rivière : \[I\]](#).
- Montrer ensuite les [mots-images](#). Demander aux élèves de les nommer afin d'éviter toute ambiguïté lors du jeu.

Etape 2 : règle du jeu

- Chaque joueur tire un mot-image, nomme et scande le mot représenté puis localise le phonème [I]. Si le phonème est dans la 1^{ère} syllabe, il avance d'un caillou ; s'il est dans la 2^{ème} syllabe, il avance de 2 cailloux. Si le mot-image ne contient pas le phonème, il passe son tour.

Le joueur avance d'une case s'il tombe sur +1 ; il recule de 2 cases s'il tombe sur -2.

- Le 1^{er} joueur arrivé sur la case « arrivée » a gagné.

Etape 3 : institutionnalisation

- [Fiche différenciée « Où sont les phonèmes ? »](#)

Matériel : plateau « jeu de la rivière » + mots-images + fiche « Où sont les phonèmes ? »

VENDREDI

Associer un phonème à un graphème.

Ecriture tâtonnée

Etape 1 : rappel des phonèmes

- Sur la table, placer les [phonèmes](#) et demander aux élèves de les faire chanter séparément (A, O, I, U, F, V, S, Z, M).

- Les phonèmes doivent être visibles par l'ensemble des élèves pendant les étapes qui suivent.

Etape 2 : écriture d'une lettre

- Chaque élève dispose d'une [ardoise](#) et d'un [feutre](#).
- Dire un phonème oralement. Demander aux élèves d'écrire sur leur ardoise le graphème qui lui correspond.

- Pour valider, se servir des cartes phonèmes.

Etape 3 : écriture d'une syllabe composée de 2 phonèmes

- Dans un 1^{er} temps, donner une syllabe en la décomposant et demander aux élèves de l'écrire sur leur ardoise. Procéder à la vérification en segmentant distinctement les phonèmes composant la syllabe.

- Dire ainsi plusieurs syllabes en segmentant de moins en moins les phonèmes.

Matériel : fiches lettres-phonèmes + ardoises + feutres.