

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 27 - Identifier un phonème consonne dans un mot

LUNDI

Identifier le phonème consonne dans un mot.

Le jeu de l'oie du son [S] (Séance 1)

Etape 1 : découverte du phonème [S]

- Montrer la [carte du phonème \[S\]](#) aux élèves. Leur demander de le décrire, puis prononcer le son du nouveau phonème en disant : « le S de Sophie la sorcière fait Ssss, Ssss, Ssss » (imiter la lettre S avec la main).
- L'ensemble du groupe chante alors le phonème [S].
- Afin de s'assurer qu'ils sont connus de tous, demander aux élèves de nommer les différents mots-images présents sur le [plateau de jeu](#).
- Donner un pion à chaque joueur.

Etape 2 : jeu de l'oie du son [s]

- Les joueurs lancent le dé à tour de rôle, avancent leur pion du nombre de cases indiqué par le dé et nomment le mot-image de la case sur laquelle ils arrivent. Si celui-ci contient le phonème [S], ils reçoivent un [jeton](#). Sinon, c'est au joueur suivant.
- **Cas particuliers** : on gagne 2 jetons sur la case dauphin (verte) / on perd 1 jeton sur la case pieuvre (rose).
- A la fin du jeu, celui qui a le plus de jetons a gagné.

Différenciation : si le niveau des élèves le permet, il est possible de leur proposer de recevoir 2 ou 3 jetons si le mot-image sur lequel ils tombent contient 2 ou 3 fois le phonème [S].

Matériel : plateau de jeu « son [S] » + jetons + carte-phonème « Sophie la sorcière ».

MARDI

Identifier le phonème consonne dans un mot.

Le jeu de l'oie du son [S] (Séance 2)

Etape 1 : découverte du phonème [S]

- Montrer la [carte du phonème \[S\]](#) aux élèves. Leur demander de le décrire, puis prononcer le son du nouveau phonème en disant : « le S de Sophie la sorcière fait Ssss, Ssss, Ssss » (imiter la lettre S avec la main).
- L'ensemble du groupe chante alors le phonème [S].
- Afin de s'assurer qu'ils sont connus de tous, demander aux élèves de nommer les différents mots-images présents sur le [plateau de jeu](#).
- Donner un pion à chaque joueur.

Etape 2 : jeu de l'oie du son [s]

- Les joueurs lancent le dé à tour de rôle, avancent leur pion du nombre de cases indiqué par le dé et nomment le mot-image de la case sur laquelle ils arrivent. Si celui-ci contient le phonème [S], ils reçoivent un [jeton](#). Sinon, c'est au joueur suivant.
- **Cas particuliers** : on gagne 2 jetons sur la case dauphin (verte) / on perd 1 jeton sur la case pieuvre (rose).
- A la fin du jeu, celui qui a le plus de jetons a gagné.

Différenciation : si le niveau des élèves le permet, il est possible de leur proposer de recevoir 2 ou 3 jetons si le mot-image sur lequel ils tombent contient 2 ou 3 fois le phonème [S].

Matériel : plateau de jeu « son [S] » + jetons + carte-phonème « Sophie la sorcière ».

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 27 - Identifier un phonème consonne dans un mot

JEUDI

Identifier un phonème consonne dans un mot
Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes.

Princesse Grenouille (Séance 1)

Etape 1 : écoute de la comptine

- Ecouter (x2) la [comptine « Princesse Grenouille » \(piste 57\)](#). « Quel est le son répété ? ».
- Montrer la [carte du phonème \[G\]](#) aux élèves. Leur demander de le décrire, puis prononcer le son du nouveau phonème en disant : « le G de Gwenaëlle la grenouille fait Gggg, Gggg, Gggg » (faire un petit saut pour imiter la grenouille qui saute).
- L'ensemble du groupe chante alors le phonème [G].
- Demander aux élèves de trouver des mots (de la comptine ou non) dans lesquels on entend le son [G].

Etape 2 : au tableau

- L'enseignante écrit les mots proposés par les élèves (en capitale / scripte / cursive). Ils viennent ensuite entourer la lettre G.

Matériel : comptine « princesse Grenouille » (piste 57) + carte-phonème « Gwenaëlle la grenouille ».

VENDREDI

Identifier un phonème consonne dans un mot
Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes.

Princesse Grenouille (Séance 2)

Etape 1 : écoute de la comptine

- Ecouter (x2) la [comptine « Princesse Grenouille » \(piste 57\)](#). « Souvenez-vous, quel est le son répété ? ».
- Montrer la [carte du phonème \[G\]](#) aux élèves.
- L'ensemble du groupe chante alors le phonème [G].

Etape 2 : jeu oral

- Proposer aux élèves de jouer avec le son [G]. L'enseignante leur propose des mots. Si les enfants entendent le son [G], ils lèvent le pouce. Sinon, ils le baissent.

Exemple de mots : gargouille, grogner, grenouille, carrosse, gomme, gorille, guénon, castor, chaise, ragout, haricots, goûter, guêpe, gâcher, agrume, citron, gants, gazelle, kangourou, chameau, pingouin...

Matériel : comptine « princesse Grenouille » (piste 57) + carte-phonème « Gwenaëlle la grenouille ».