
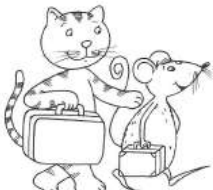
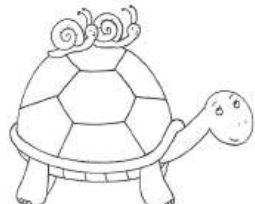





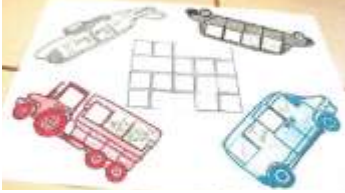
**"Phonologie"****Compétences attendus en fin de maternelle dans le domaine de l'écrit - perception des sons :**

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).

PHO.55	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : identifier une syllabe donnée dans un mot.</i>	<b>"La chasse à la syllabe - étape 1 : jeu du chapiteau"</b> Expliquer qu'il va falloir rechercher la syllabe TO dans les mots. Placer le plateau du jeu CHAPITEAU au sol. Demander aux élèves de scander le mot CHAPITEAU. Leur demander si le mot contient ou non la syllabe TO. Donner oralement des mots aux élèves. Leur demander de scander les mots. Si le mot contient TO, ils placent un jeton sur le chapiteau. Sinon ils le placent à l'extérieur. <i>Liste des mots : Taureau, Tomate, Poule, Toboggan, hibou, râteau, chalet, moto, lapin, bateau, château, marteau, bouteille, gâteau, patate, couteau.</i> <i>Matériel : Plateaux de jeu Chapiteau ; jetons</i>
PHO.56	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : identifier une syllabe donnée dans un mot.</i>	<b>"La chasse à la syllabe - étape 1 : jeu du bol de riz"</b> Réaliser le même exercice qu'en PHO.55 avec la syllabe RI et le plateau de jeu "Bol de riz" <i>Liste des mots : souris, judo, rideau, râteau, koala, otarie, haricot, nénuphar, rhinocéros, rivière, écurie.</i> <i>Matériel : Plateaux de jeu Bol de riz ; jetons</i>
PHO.57	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : identifier une syllabe donnée dans un mot.</i>	<b>"La chasse à la syllabe - étape 2 : Jeu de la syllabe CO"</b> Montrer le plateau de jeu LA SYLLABE CO. Demander aux élèves de nommer à tour de rôle un mot-image et d'en scander les syllabes. <b>Règle du jeu :</b> A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent du nombre de cases indiqué. Ils scandent alors le mot de la case sur laquelle ils arrivent et disent si ce mot contient ou non la syllabe CO. Si la syllabe CO est dans le mot, le joueur reste sur la case. Sinon, il recule d'une case. Le premier arrivé sur la case ARRIVEE a gagné. <i>Matériel : Plateau de jeu "la syllabe CO" en A3, un dé de 1 à 6, un pion par élève.</i> <i>Différenciation : Aux élèves les moins performants, donner des mots dont la syllabe recherché est syllabe d'attaque ou syllabe finale.</i>
PHO.58	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : localiser et coder les syllabes d'un mot</i>	<b>"Mais où est la syllabe ?" (1)</b> Expliquer aux élèves qu'ils vont apprendre à dessiner les syllabes avec un code. Leur demander de rappeler le code pour représenter les syllabes. Placer au tableau le mot-image ROBOT. Demander à un élève de le coder au tableau. Pour cela, il trace 2 ronds. Demander au reste de la classe de rechercher dans ce mot la syllabe RO. Pointer alors les cercles en même temps que les syllabes sont prononcées. Lorsque les élèves ont identifié la syllabe RO dans le mot ROBOT colorier le cercle auquel correspond la syllabe. Procéder de même avec les mots-images RÔTI, TAUREAU, ZORRO, BLAIREAU. Lorsque les élèves ont bien intégré le principe, proposer les mots images ROBINET, TORERO, PERROQUET, ARROSOIR, AEROPORT. <i>Matériel : étiquettes "Où est la syllabe ?" (p.127)</i>
PHO.58 (2)	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : localiser et coder les syllabes d'un mot</i>	<b>"Mais où est la syllabe ?" (2)</b> Procéder de même avec la syllabe MA. Donner d'abord les mots : MAÏS, MARRONS, LAMA, MAGICIEN, MARACAS, CINEMA, PYJAMA, PHARMACIE, SOUS-MARIN, CATAMARAN <i>Matériel : étiquettes "Où est la syllabe ?" (p.127)</i>
PHO.59	<b>Regroupement</b> <i>Objectif : localiser et coder les syllabes d'un mot</i>	<b>"Localisons les syllabes : Jeu sans intrus"</b> Rappeler la manière de coder une syllabe dans un mot à l'aide d'un exemple. Donner d'abord la syllabe à chercher puis un mot. Les élèves vont localiser la syllabe donnée dans ce mot, et devront coder ce mot ainsi que la syllabe sur leur ardoise. Au signal, tout le monde montre son ardoise. Le mot est scandé. Pour la vérification, un élève vient au tableau. Syllabe RI : SOURIS, RIDEAU, RISOTTO, RIDICULE, PARIS, RADIS, RIRA, NOURRIT, RICANE, NOURRITURE. Syllabe VA : VALISE, VACHE, LAVABO, EVA, LAVER, WAGON. <i>Matériel : ardoise, woody, chiffon</i>
PHO.60	<b>Regroupement</b> <i>Objectif : localiser et coder les syllabes d'un mot</i>	<b>"Localisons les syllabes : Jeu avec intrus"</b> Prévenir les élèves que dorénavant, il se peut que la syllabe à chercher ne soit pas présente dans les mots donnés. Proposer de chercher la syllabe MA dans les mots suivants : EMMA, MAMIE, MADAME, MUR, LAMA, MACON, MALADE, MOT, MACHINE, ARDOISE, MAGIE, MOUTON, MARIN, MARINE, THOMAS, MAMAN. Procéder de même avec la syllabe Té : TELEVISION, TELECOMMANDE, TATIE, ENTÉTÉ, THEO, TOURNER, METEO, ARTICHAUT, TETINE, TAPISSERIE, MATEO <i>Matériel : ardoise, woody, chiffon</i>
PHO.61	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : localiser et coder les syllabes d'un mot</i>	<b>"Localisons les syllabes - Jeu de décodage et de codage"</b> Présenter les planches de jeu. Expliquer que pour chaque planche, il y a une syllabe à chercher. Dire qu'elle est codée sous le mot-image à gauche de la carte. (PI comme dans pizza, PIN comme dans pain, SO comme dans seau, RI comme dans riz, DO comme dans dos, RO comme dans robot, RA comme dans rat, SI comme dans scie). Montrer chaque planche l'une après l'autre et demander aux élèves quelle est la syllabe à identifier. Chaque élève prend ensuite un plateau de jeu. Sous chaque mot-image, il code chaque syllabe par un rond et localise la syllabe cible en la coloriant. Il valide avec PE et reçoit un jeton dans son bol s'il n'a pas commis d'erreur. Il efface ses réponses et place le plateau de jeu au centre de la table à disposition des autres élèves. Il prend une

		nouvelle planche. Le gagnant est celui qui a le plus de jetons. <i>Matériel : Plateau de jeu "Localisons les syllabes" (p.130/131)</i>
PHO.62	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : localiser et coder les syllabes d'un mot</i>	<b>"Localisons les syllabes" (2)</b> Proposer l'évaluation sur fiche (p.132) <i>Matériel : Fiche élève n°1 (p.132)</i>
PHO.63	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : localiser et coder les syllabes d'un mot</i>	<b>"Localisons les syllabes" (3)</b> Proposer l'évaluation sur fiche (p.133) <i>Matériel : Fiche élève n°2 (p.133)</i>
PHO.64	<b>Regroupement</b> <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i>	<b>Rébus :</b> Présenter les cartes rébus une à une. Sur chaque case, se trouve un dessin d'un mot monosyllabique. Il faut associer les différentes syllabes pour former le mot final. Ex : Rat + Thon = Raton ; Sou + Riz = Souris ; Chat + Pot = Chapeau. <i>Matériel : fiche greb (carte rébus) ; cartes rébus du jeu rébus de Pho22(2)</i>
PHO.65	<b>Atelier GS (dirigé)</b> <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i>	<b>Jeu du rébus-fusion</b> Chaque joueur possède 6 bandes composées chacune de 3 cases : -sur la 1ère case : 1 dessin et la graphie du mot monosyllabique correspondant -sur la 2ème case : 1 dessin et la graphie du mot monosyllabique correspondant -sur la 3ème case : pas de dessin. Il faut placer l'image représentant un mot bi syllabique formé par la juxtaposition des 2 mots monosyllabiques des 2 premières cases. <i>Matériel : jeu du rébus-fusion (orphys)</i>
PHO.66	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i>	<b>Jeu du rébus-fusion (autonomie)</b> Chaque joueur possède 6 bandes composées chacune de 3 cases : -sur la 1ère case : 1 dessin et la graphie du mot monosyllabique correspondant -sur la 2ème case : 1 dessin et la graphie du mot monosyllabique correspondant -sur la 3ème case : pas de dessin. Il faut placer l'image représentant un mot bi syllabique formé par la juxtaposition des 2 mots monosyllabiques des 2 premières cases. <i>Matériel : jeu du rébus-fusion (orphys)</i>
PHO.67	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i>	<b>Jeu mémo fusion</b> 2 à 4 joueurs. Jeu uniquement avec les cartes. Le 1er joueur retourne 2 cartes. Quand 2 cartes retournées peuvent être combinées pour faire un nouveau mot, il les gagne (après avoir oralisé le mot correctement) et les dispose devant lui dans le bon ordre. Si les cartes ne peuvent aller ensemble, elles sont remises à l'envers sur la table. Le joueur suivant joue. Quand il n'y a plus de cartes en jeu, c'est le joueur qui a le plus de paires qui gagne. <i>Matériel : Jeu mémo fusion (cartes)</i>
PHO.68	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i>	<b>Même chose en autonomie</b> 2 joueurs. Chaque joueur dispose de sa planche de jeu, les cartes sont étalées retournées à l'envers au centre de la table. Le 1er joueur retourne 2 cartes. Quand 2 cartes retournées peuvent être combinées pour faire un nouveau mot, il les place au bon endroit sur sa planche de jeu. Si les cartes ne peuvent aller ensemble, elles sont remises à l'envers sur la table. Le joueur suivant joue. Celui qui remplit sa planche de jeu le 1er gagne <i>Matériel : Jeu mémo fusion (cartes + plateau)</i>
PHO.69	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : décomposer un mot en syllabes et fusionner des syllabes.</i>	<b>Jeu du rébus (fiche fusion n°1 ou n°2 - fiche différente par élève)</b> Fusionner 2 mots monosyllabiques pour trouver un mot à 2 syllabes. <i>Consigne</i> : "Colle l'image représentant un mot de 2 syllabes formé par les deux premiers mots." <i>Matériel : Fiches Fusion n°1 et 2 (x6)</i>
PHO.70	<b>Atelier GS</b> <i>Objectif : trouver le mot bi syllabique obtenu par fusion de 2 mots.</i>	<b>Jeu loto fusion</b> 3 ou 4 joueurs. Chaque joueur dispose d'une planche de jeu. Les cartes sont retournées à l'envers sur la table. (jeu de carte 1 : mots bi syllabiques) Chacun leur tour, les élèves piochent une carte et énoncent le mot. Le 1er qui s'aperçoit qu'il a besoin de cette carte pour compléter sa planche gagne la carte. Le gagnant est celui qui complète sa planche le 1er. <i>Matériel : Jeu loto fusion (loto 1 orphys)</i>
PHO.71	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : Ajouter une syllabe pour former un mot.</i>	<b>"La fée des syllabes - Ajout d'une syllabe après" (étape 1)</b> Expliquer aux élèves qu'ils vont construire des mots. Pour cela, ils vont ajouter la syllabe TO dès que PE le dit. Ils pourront alors donner oralement le mot construit. Ex : devant PHO -> PHOTO Donner comme syllabe de départ : CHA, MO, RA, MAR, GA, BA, COU, PO, PLA, MAN, LO, BIEN, CUIS, COS. Puis procéder de même avec la syllabe TURE après les syllabes : PEIN, VOI, CONFI, COUVER, ECRI, CEIN, LEC, TOI, FAC, NA, FRI, CRÉA.
PHO.72	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : Ajouter une syllabe pour former un mot.</i>	<b>"La fée des syllabes - Ajout d'une syllabe avant" (étape 2)</b> Proposer aux élèves le jeu inverse, qui consiste à ajouter une syllabe avant la syllabe donnée. Demander aux élèves d'ajouter la syllabe PI aux syllabes suivantes : RATE, ZZA, LOTE, QÛRE, QUER, JAMA, ROUETTE, MENT, THON, SCINE, LULE, GEON. Procéder de même avec la syllabe BOU à ajouter aux syllabes : GIE - TEILLE - TON - LETTE - LON - GER - CHON - TIQUE - LANGER - QUET - SOOLE - CHEE
PHO.73	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : Ajouter une syllabe pour former un mot.</i>	<b>"La fée des syllabes - Ajout d'une syllabe au sein d'un mot" (étape 3)</b> Expliquer aux élèves qu'un monstre a volé certaines syllabes des animaux du zoo et que la fée a besoin de leur aide pour retrouver ces syllabes. Donner un nom d'animal en supprimant une syllabe de ce mot. L'élève interrogé pour prendre le bâtonnet doré, l'agite et donne la syllabe manquante. CRO DILE (CO) RHI NO ROS (Cé) E PHANT (Lé) HI PO TAME (PO)

		PE QUET (RO) <i>Matériel : bâtonnet peint en doré et pailleté sur le haut (mini baguette).</i>
PHO.74	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : Ajouter une syllabe pour former un mot.</i>	<b>"La fée des syllabes - Ajout d'une syllabe au sein d'un mot" (étape 3 bis)</b> Proposer la même activité avec les prénoms de la classe. <b>PRENOM DES ELEVES</b> <i>Matériel : bâtonnet peint en doré et pailleté sur le haut (mini baguette).</i>
PHO.75	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : inverser les syllabes d'un mot</i>	<b>"Les mots en verlan - inversion de syllabes à partir de mots-images".</b> Dans un premier temps, les élèves nomment et scandent les mots-images. Expliquer aux élèves qu'ils vont inverser les syllabes pour produire de nouveaux mots dans un nouveau langage : le verlan. Prendre un exemple : MOUTON -> TON/MOU. Procéder de même avec les mots images distribués à chaque élève. <i>Matériel : images p.143 (verlan)</i>
PHO.76	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : inverser les syllabes d'un mot</i>	<b>"Les mots en verlan - inversion de syllabes à partir d'objets de la classe".</b> Prononcer le nom d'un objet de la classe en verlan. Demander à un élève de chercher dans la classe cet objet : CISEAUX, LE-CO, YON-CRAY ; TRE-FEU ; BLEAU-TA, ZZLE-PU ; CEAU-PIN ; TURE-VOI ; SSEUR-CLA ; HIER-CA ; BLE-TA ; SE-CHAI ; TEAU-MAN ; NNET-BO ; DOISE-AR...
PHO.77	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : ajouter une syllabe à un mot.</i>	<b>"Le pays merveilleux"</b> Expliquer que l'on va voyager dans un pays merveilleux où tous les mots se terminent par une syllabe donnée. Les élèves vont s'entraîner à parler dans cette langue. 
PHO.78	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : entendre et repérer une rime.</i>	<b>"Comptine rimée" : rime en [i]</b> Dans un premier temps, écouter la comptine (CD piste 17) "Un petit chat gris". Demander aux élèves ce qu'ils entendent de particulier dans cette comptine. Si les élèves ne remarquent rien, citer alors les mots GRIS, RIZ, DIT, POLI, RIZ, GRIS. Leur expliquer que ces mots se terminent tous par le son [i] et que cela s'appelle une rime. Demander aux élèves de répéter la comptine en insistant sur la fin des vers en serrant les dents pour prononcer le son [i]. <p style="text-align: center;">Un petit chat gris qui mangeait du riz sur un tapis gris sa maman lui dit ce n'est pas poli de manger du riz sur un tapis gris.</p> <i>Matériel : CD piste 17</i>
PHO.79	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : entendre et repérer une rime.</i>	<b>"Comptine rimée" : rime en [a]</b> Même procéder avec la comptine LUCAS ET THOMAS <p style="text-align: center;"><b>LUCAS ET THOMAS</b> <i>Christina Dornier</i> Lucas le chat Et Thomas le rat, S'en vont à Cuba, Avec leur cabas, Pour faire la fiesta, Pacha le lama Les attend là-bas.</p> 
PHO.80	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : entendre et repérer une rime.</i>	<b>"Comptine rimée" : rime en [u]</b> Même procéder avec la comptine A-T-ON DÉJÀ VU ? <p style="text-align: center;"><b>A-T-ON DÉJÀ VU ?</b> <i>Christina Dornier</i> A-t-on déjà vu Se promener dans la rue Deux escargots nus Sur le dos d'une tortue?</p> 
PHO.81	<b>Regroupement GS</b> <i>Objectif : entendre et repérer une rime.</i>	<b>"Comptine rimée" : rime en [é]</b> Même procéder avec la comptine MA POUPEE

		<p><b>MA POUPÉE</b> Christina Daner</p> <p>Ma maman m'a acheté Une très belle poupée Qui n'arrête pas de pleurer, Pour pouvoir la calmer, Il faut d'abord la bercer, Puis la cajoler et la faire danser!</p> 
<b>PHO.82</b>	<p><b>Regroupement GS</b> Objectif : entendre et repérer une rime.</p>	<p><b>"Comptine rimée" : rime en [o]</b> Même procéder avec la comptine JOJO L'ARTICHAUT</p> <p><b>JOJO L'ARTICHAUT</b> Christina Daner</p> <p>De tous il est le plus beau Il habite dans le frigo A la même couleur qu'un haricot. Avec de gros biscotos C'est Jojo le plus costaud C'est Jojo le bel artichaut!</p> 
<b>PHO.83</b>	<p><b>Atelier GS</b> Objectif : Repérer une rime dans un mot.</p>	<p><b>"Le jeu du tapis"</b> Placer au sol le jeu du Tapis. Demander aux élèves de nommer les mots-images et d'en scander les syllabes. Former une pioche avec les mots-images. A tour de rôle, chaque élève prend un mot-image. Si le mot-image rime en [i], l'élève le pose sur le tapis. Sinon, il le pose à côté et cela jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mots-images. <i>Matériel : Jeu du tapis + mots images 1 et 2</i></p>
<b>PHO.84</b>	<p><b>Regroupement GS</b> Objectif : Associer des mots qui riment.</p>	<p><b>"A chacun sa boîte !" (étape 1)</b> Montrer les différents mots-images (n°1). Demander aux élèves de les nommer. Poser les 4 boîtes sur le sol. Placer une image de rime différente dans chacune des 4 boîtes. Donner un mot-image à chaque élève. Ils vont alors devoir le nommer et le placer dans la boîte contenant le mot-image ayant la même rime. Pour aider les élèves, dire oralement le mot-image de référence et le mot-image reçu en accentuant la rime afin qu'ils la perçoivent. <i>Matériel : Etiquettes mots à chacun sa boîte 1, 4 boîtes et les mots BOUCLIER, MANTEAU, COU, PAS.</i></p>
<b>PHO.85</b>	<p><b>Regroupement GS</b> Objectif : Associer des mots qui riment.</p>	<p><b>"A chacun sa boîte !" (étape 2)</b> Proposer des séries de mots images déjà classés par rime mais dans lesquelles figurent des intrus. Les élèves scandent chaque groupe de mots et trouvent la rime ainsi que le mot intrus de chaque groupe. <i>Matériel : Etiquettes mots à chacun sa boîte 2, 4 boîtes et les mots BROCOLI, ACCORDEON, TRAIN, TORTUE</i></p>
<b>PHO.86</b>	<p><b>Atelier GS</b> Objectif : Associer des mots qui riment.</p> 	<p><b>"Les boîtes à rimer" (2 séances)</b> Séance 1 : Donner à chaque élève une planche de jeu et une série de cartes. Nommer les mots-images pour s'assurer qu'ils sont connus des élèves. <b>Règle du jeu :</b> Chaque joueur place ses cartes dans les cases vides des planches de jeu ou des boîtes à compter. Pour cela, il s'agit de trouver quelle carte rime avec le mot-image de la planche et de la placer sous l'image en question. Lorsqu'un joueur a rempli sa planche ou sa boîte, il valide avec PE et reçoit un jeton dans son bol s'il n'a pas fait d'erreur. Il conserve sa planche et place sa série de cartes dans sa barquette et prend une nouvelle barquette contenant une autre série. Séance 2 : Si les mots ont déjà été travaillés auparavant, cette activité peut être réalisée en semi-autonomie. <i>Matériel : une planche de jeu par élève (plastifiée) + une série de cartes par élève (imprimer sur papier couleur), des jetons (documents boîte à rimer (1, 2, 3))</i> <i>Différenciation : Pour les élèves les moins performants, il est possible de proposer uniquement 2 mots de référence dans la boîte à compter nathan.</i></p>
<b>PHO.87</b>	<p><b>Atelier GS</b> Objectif : associer des mots qui riment.</p> 	<p><b>"Jeu des moyens de transport"</b> Placer au centre de la table le plateau du jeu. Montrer les cartes aux élèves et leur demander de les nommer. Placer les cartes face cachée au centre du plateau de jeu à la manière d'un memory. <b>Règle du jeu :</b> Chaque joueur choisit un moyen de transport, le nomme et en donne la rime (NB : prévoir deux plateaux de jeu pour diviser le groupe en 2). A tour de rôle, les joueurs retournent un mot-image et le nomment. Si le mot-image rime avec leur moyen de transport, ils le placent sur leur moyen de transport. Sinon, ils le reposent à la même place. Le premier à avoir rempli son moyen de transport a gagné. <i>Matériel : Un plateau de jeu agrandi (le jeu des moyens de transport) ; cartes du jeu les moyens de transport p.167.</i></p>
<b>PHO.88</b>	<p><b>Atelier GS</b> Objectif : repérer des mots qui riment.</p>	<p><b>Fiche élève "les rimes"</b> Il faut colorier sur chaque ligne les mots-images qui riment avec le mot-image de référence et barrer ensuite les intrus en faisant une croix dessus.</p>

		<p><i>Matériel : Fiche élève "les rimes", feutres</i>  <i>Différenciation : niveau 1 pour les plus faibles, niveau 2 pour les autres.</i></p>
<p><b>PHO.8g</b></p>	<p><b>Regroupement GS puis Atelier GS</b>  <i>Objectif : repérer des mots ayant la même rime.</i></p>	<p><b>"Projet de couverture d'album".</b>  A partir de la collection "P'tit garçon" (apporté par un élève), les élèves vont réaliser une couverture d'album les concernant. Rappeler les couvertures d'albums aux élèves pour qu'ils mettent en évidence la rime : La moto de Marco ; L'ambulance de Maxence, Le bateau de Léo, Le camion de Simon...)</p> <div data-bbox="995 293 1273 439" data-label="Image"> </div> <p>Rechercher avec eux des mots qui riment avec leur prénom : moyens de transport ou animaux (prévoir des mots-images pour les moins performants). Donner ensuite une feuille à chaque élève, il illustre et écrit le titre de la couverture ainsi inventée : Le train de Benjamin ; Le cargo de Mathéo...</p> <div data-bbox="767 533 1129 757" data-label="Image"> </div>