

7 semaines

PERIODE 1

COMPRENDRE, MEMORISER ET INTERPRETER DES COMPTINES

APPRENDRE A ECOUTER

Objectifs

- ✓ COMPRENDRE UNE COMPTINE
- ✓ Replacer les illustrations dans l'ordre d'une comptine
- ✓ Retrouver des images illustrant une comptine
- ✓ MEMORISER UNE COMPTINE
- ✓ Retrouver les mots manquants d'une comptine
- ✓ INTERPRETER UNE COMPTINE
- ✓ Trouver des gestes qui illustrent un jeu de doigt
- ✓ Remplacer un mot par un geste qui le caractérise. Mimer un jeu de doigts
- ✓ Moduler sa voix en fonction d'un code

- ✓ Identifier la provenance d'un son
- ✓ Reproduire un rythme
- ✓ Identifier des sons d'instruments et varier leurs intensités
- ✓ Identifier les sons produits par des instruments à percussion
- ✓ Identifier la provenance d'un son et l'associer à sa représentation
- ✓ Identifier différents passages dans un extrait musical. Localiser un son.

Activités et supports

- ✓ Comptines diverses : mon petit ours, deux petits bonshommes, le loup, que fait ma main ?, un éléphant blanc, mon chapeau, pique et croque ...
- ✓ Cahier de comptine et boîte à comptine

- ✓ Instruments à percussions en bois : claves, wood blocks, maracas, castagnettes ...
- ✓ Instruments en métal : triangle, clochette, tambourins avec cymbalettes
- ✓ Loto sonore des animaux et de la nature
- ✓ Extrait : Casse -Noisette

<p>PERIODE 2</p>	<p>APPRENDRE A ARTICULER</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Répéter un mot puis une phrase entendue ✓ Prononcer distinctement les sons d'une mot ✓ Distinguer et prononcer des mots à consonance proche ✓ Répéter en articulant ✓ Inventer des pseudos-mots et articuler ✓ Prononcer distinctement les syllabes d'un mot ✓ Prendre conscience de la forme de la bouche lors de l'articulation d'un mot 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Marionnette ✓ Mots-images ✓ Virelangues ✓ Comptine : am stram gram ✓ L »album : la grenouille à grande bouche
<p>PERIODE 3 6 semaines</p>	<p>DECOUVRIR LES SYLLABES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scander les syllabes d'un énoncé ✓ Frapper les syllabes d'un mot ✓ Compter les syllabes d'un mot ✓ Coder les syllabes d'un mot 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le langage robot ✓ Le jeu des cerceaux ✓ Un défi pour 2 joueurs ✓ Les valises aux syllabes ✓ Jeu de bataille
	<p>COMPRENDRE LES NOTIONS DE DEBUT ET FIN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendre la notion de sequence ✓ Comprendre les termes relatifs à la notion de sequence : début, fin, première et dernière ✓ Faire le lien entre la notion de sequence sur le plan visuo-spatial et celle sur le plan auditif. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 6 histoires en sequences illustrées à l'aide de 4 images

<p>PERIODE 4 6 semaines</p>	<p>DECOUVRIR LES SYLLABES D'ATTAQUE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifier des phrases, des mots et des syllabes identiques. ✓ Repérer une syllabe répétée en début de mot ✓ Identifier la syllabe d'attaque d'un mot ✓ Repérer des intrus parmi des mots ayant la même syllabe d'attaque ✓ Localiser, isoler et oraliser la syllabe initiale d'un mot ✓ Isoler mentalement et oraliser la syllabe initiale d'un mot ✓ Reconstituer la graphie d'un mot en assemblant les syllabes 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La comptine de papa ✓ Qui s'est trompé de famille ? ✓ Loto à colorier ✓ Paires de syllabes d'attaque ✓ Jeu de loto : « A chacun sa syllabe initiale » ✓ Loto des syllabes initiales : le 2 mots font la paire ✓ Jeu des tours
<p>PERIODE 5 10 semaines</p>	<p>REPERER LES SYLLABES FINALES ET LES RIMES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Repérer des syllabes finales répétées ✓ Identifier la syllabe finale d'un mot ✓ Repérer des mots ayant la même syllabe finale ✓ Localiser, isoler et oraliser la syllabe finale ✓ Isoler mentalement et oraliser la syllabe finale ✓ Prendre conscience des rimes ✓ Associer des mots qui riment 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le jeu de l'écho ✓ Les nouvelles familles ✓ Le bazar de Balthazar ✓ Le domino des syllabes finales ✓ Jeu de loto : les syllabes finales ✓ Jeu des camions

