

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 27 - Identifier un phonème consonne dans un mot

### LUNDI

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

#### **A qui est cette moufle ? (Séance 1)**

Etape 1 : écoute de la comptine

- Ecouter (x2) la [comptine « A qui est cette moufle ? »](#). « Quel est le son répété ? ».
- Montrer la [carte du phonème \[M\]](#) aux élèves. Leur demander de le décrire, puis prononcer le son du nouveau phonème en disant : « le M de Matis le monstre fait Mmm, Mmm, Mmm » (placer les mains sur son ventre comme si on mangeait quelque chose de très bon).
- L'ensemble du groupe chante alors le phonème [M].
- Demander aux élèves de trouver des mots (de la comptine ou non) dans lesquels on entend le son [M].

Etape 2 : au tableau

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

**Matériel :** comptine « A qui est cette moufle ? » + carte-phonème « Matis le monstre ».

### MARDI

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

#### **A qui est cette moufle ? (Séance 2)**

Etape 1 : écoute de la comptine

- Ecouter (x2) la [comptine « A qui est cette moufle ? »](#). « Souvenez-vous, quel est le son répété ? ».
- Montrer la [carte du phonème \[M\]](#) aux élèves.
- L'ensemble du groupe chante alors le phonème [M].

Etape 2 : jeu oral

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

**Exemple de mots :** marmotte, maman, Nathan, moufle, écureuil, manger, Emma, domino, mur, myrtille, framboise, énerver, chameau, gomme, pomme, grenouille, mouche, chenille, mouton, tomate, panier...

Etape 3 : fiche d'institutionnalisation

- Distribuer la [fiche « A qui est cette moufle ? »](#) et demander aux élèves de colorier les dessins dans lesquels ils entendent le son [M] : moufle, mésange, mulot, main, mur, mouton, pommes, moulin.

**Matériel :** comptine « A qui est cette moufle ? » + carte-phonème « Matis le monstre » + fiche « A qui est cette moufle ? ».

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.*

#### **Le loto des phonèmes (séance 1)**

Étape 1 : mise en place du jeu

- Donner à chaque élève une **planche de loto**.
- Demander à chacun de nommer les mots-images présents sur sa planche.
- Placer des **jetons** au centre de la table dans une barquette.

Étape 2 : règle du jeu

- Chanter un des phonèmes étudiés. Demander aux élèves de le chanter à leur tour.
- Les joueurs regardent alors leur planche de loto. S'ils possèdent un mot-image contenant le phonème donné, ils placent un jeton dessus et disent lentement le mot en insistant sur le phonème recherché.
- Le premier à avoir placé un jeton sur l'ensemble des mots images a gagné.

Différenciation : Pour les élèves les moins performants, dire lentement les mots de leurs planches en insistant sur le phonème recherché.

**Matériel** : une planche de loto par élève + jetons.

### VENDREDI

*Identifier un phonème consonne dans un mot.*

#### **Le loto des phonèmes (séance 2 – idem séance 1)**

Liste des mots-images utilisés classés par phonèmes :

- B : abeille, banane, banc, bateau, bouteille, hibou, zèbre
- D : cadeau, dauphin, dent, dindon, judo
- F : café, dauphin, fée, fraise, fusée, girafe
- G : gants, kangourou, gazelle, gomme, grenouille, pingouin
- J : cage, jouets, judo, juge, jupe, girafe
- K : cadeau, café, cage, cochon, kangourou, volcan
- L : gazelle, lit, soleil, valise, vélo, volcan
- M : chameau, gomme, mouche, mouton, tomate
- N : banane, chenille, grenouille, panier, reine
- P : épée, jupe, panier, pinceau, pingouin
- R : fraise, girafe, grenouille, kangourou, reine, yaourt, zèbre
- S : ciseaux, cygne, pinceau, seau, soleil
- T : bateau, bouteille, mouton, tomate, yaourt
- V : avion, vache, valise, vélo, volcan
- Z : ciseaux, fraise, fusée, gazelle, valise, zèbre
- CH : chameau, chenille, cochon, mouche, vache

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 28 - Identifier un phonème consonne dans un mot

### LUNDI

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

#### Musi musicien

Etape 1 : écoute de la comptine

- Ecouter (x2) la [comptine « Musi musicien »](#). « Quel est le son répété ? ».
- Montrer la [carte du phonème \[Z\]](#) aux élèves. Leur demander de le décrire, puis prononcer le son du nouveau phonème en disant : « le Z de Zakari le zorro des bois fait Zzz, Zzz, Zzz » (tracer dans l'air le Z de Zorro).
- L'ensemble du groupe chante alors le phonème [Z].
- Demander aux élèves de trouver des mots (de la comptine ou non) dans lesquels on entend le son [Z].

Etape 2 : fiche d'institutionnalisation

- Distribuer la [fiche « Musi musicien »](#) et demander aux élèves de colorier les dessins dans lesquels ils entendent le son [Z] : *oiseau, prison, lézard, roses, arrosoir, raisin, maisons*.

**Matériel** : comptine « A qui est cette moufle ? » + carte-phonème « Zakari le Zorro des Bois » + fiche « Musi Musicien ».

### MARDI

Identifier un phonème consonne dans un mot.

#### Le loto des phonèmes (séance 3)

Etape 1 : mise en place du jeu

- Donner à chaque élève une [planche de loto](#).
- Demander à chacun de nommer les mots-images présents sur sa planche.
- Placer des [jetons](#) au centre de la table dans une barquette.

Etape 2 : règle du jeu

- Chanter un des phonèmes étudiés. Demander aux élèves de le chanter à leur tour.
- Les joueurs regardent alors leur planche de loto. S'ils possèdent un mot-image contenant le phonème donné, ils placent un jeton dessus et disent lentement le mot en insistant sur le phonème recherché.
- Le premier à avoir placé un jeton sur l'ensemble des mots images a gagné.

Différenciation : Pour les élèves les moins performants, dire lentement les mots de leurs planches en insistant sur le phonème recherché.

**Matériel** : une planche de loto par élève + jetons.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 29 - Identifier un phonème consonne dans un mot

### LUNDI

*Identifier un phonème consonne dans un mot.*

#### Les labyphonèmes

Etape 1 : mise en place du jeu

- Montrer le départ et l'arrivée sur une [planche de jeu \(matériel p. 226 et 227\)](#). Expliquer le principe du jeu.
- Donner à chaque joueur un [feutre non permanent](#) et une planche de jeu.
- Demander à chacun de chanter le phonème illustré sur sa planche.

Etape 2 : règle du jeu

- Chaque joueur trace un chemin dans le labyrinthe en fonction du phonème donné en haut de sa planche. Il se déplace dans le labyrinthe en passant uniquement par des mots-images contenant le phonème demandé.
- Ainsi, un joueur possédant la planche du phonème R n'aura le droit de passer que par le chemin sur lequel se trouvent des mots-images qui possèdent ce phonème.
- Lorsqu'un élève a terminé, il procède à la vérification avec l'enseignante et reçoit un [jeton](#) s'il a trouvé le bon chemin. Il peut alors échanger sa planche avec celle d'un camarade.
- Celui qui a le plus de jetons à la fin du jeu a gagné.

Différenciation : Donner en priorité les planches des phonèmes R et CH aux élèves les moins performants, et les planches des phonèmes V et M aux élèves les plus performants.

Matériel : 8 planches de jeu plastifiées par élève (p. 226 et 227) + feutres d'ardoise + jetons.

### MARDI

*Identifier un phonème consonne dans un mot.*

#### La roue des phonèmes

Etape 1 : mise en place du jeu

- Demander aux élèves de rappeler et de nommer les phonèmes présents sur la [roue des phonèmes \(matériel p. 229\)](#).
- Il est possible de demander aux élèves de chanter les phonèmes en faisant tourner la roue.
- Donner à chaque joueur des crayons de couleur et une [planche de jeu \(matériel p. 230\)](#).

Etape 2 : règle du jeu

- A tour de rôle, les joueurs font tourner la roue. Chaque joueur nomme le phonème obtenu et recherche sur sa planche un objet ou un animal dont le nom possède ce phonème. Il peut alors le colorier.
- La validation peut se faire par l'ensemble des joueurs présents.

Matériel : une planche de jeu par élève + 1 roue des phonèmes + crayons de couleur.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 29 - Identifier un phonème consonne dans un mot

### JEUDI

*Identifier un phonème consonne dans un mot.*

#### **Le loto des phonèmes (séance 4)**

Étape 1 : mise en place du jeu

- Donner à chaque élève une **planche de loto**.
- Demander à chacun de nommer les mots-images présents sur sa planche.
- Placer des **jetons** au centre de la table dans une barquette.

Étape 2 : règle du jeu

- Chanter un des phonèmes étudiés. Demander aux élèves de le chanter à leur tour.
- Les joueurs regardent alors leur planche de loto. S'ils possèdent un mot-image contenant le phonème donné, ils placent un jeton dessus et disent lentement le mot en insistant sur le phonème recherché.
- Le premier à avoir placé un jeton sur l'ensemble des mots images a gagné.

Différenciation : Pour les élèves les moins performants, dire lentement les mots de leurs planches en insistant sur le phonème recherché.

**Matériel** : une planche de loto par élève + jetons.

### VENDREDI

*Identifier un phonème consonne dans un mot.*

#### **Evaluation « les maisons des consonnes »**

**Fiche « les maisons des consonnes »** à proposer en l'adaptant au niveau des élèves.

**Matériel** : évaluation et mots-images « les maisons des consonnes » (matériel p. 232 et 233).

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 30 - Distinguer des phonèmes proches

### MARDI

*Distinguer des phonèmes proches.*

#### **Les sons proches (F / V)**

##### Etape 1 : F ou V ?

- Placer 2 cerceaux avec une [image des phonèmes](#) agrandie devant chacun d'eux.
- Demander aux élèves de chanter les 2 phonèmes de départ : Le F de Flore la fée fait Fff, Fff, Fff (remuer les bras comme des ailes de fée) / Le V de Viviane la vampire fait Vvv, Vvv, Vvv (déployer ses bras vers le haut comme si on volait).
- Donner à la moitié du groupe un [mot-image](#). Au signal (frapper dans ses mains), les joueurs forment un train derrière le cerceau qui contient le phonème présent dans leur mot-image.
- Lors de la vérification, chaque élève composant le train du phonème [F] nomme son mot-image. La partie de la classe n'ayant pas encore participé valide son choix. Procéder de même avec le phonème [V] puis inverser les rôles.
- Pour finir la séance, procéder à un petit jeu oral.
- Les élèves sont assis par terre. Donner un mot oralement, les élèves font les gestes de Flore la fée ou Viviane la vampire en fonction du son entendu.

Différenciation : pour aider les élèves les moins performants, prononcer les mots en insistant, en prolongeant le phonème concerné.

Matériel : fiches lettres-phonèmes F et V + mots-images (p. 236).

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 30- Distinguer des phonèmes proches

### JEUDI

*Distinguer des phonèmes proches.*

### **Les sons proches (S / Z)**

Étape 2 : S ou Z ?

- Montrer aux élèves les [images agrandies des 2 phonèmes](#) et chanter les sons : Le S de Sophie la sorcière fait Ssss, Ssss, Ssss (geste du serpent) / Le Z de Zakari le Zorro des bois fait Zzzz, Zzzz, Zzzz (tracer un Z avec le bout du doigt, comme Zorro qui signe du bout de son épée).
- Montrer aux élèves une série de [mots-images \(p. 237\)](#). S'assurer que tous les connaissent.
- Constituer 2 équipes : l'équipe du phonème Z et l'équipe du phonème S. Les placer face à face.
- A tour de rôle, les joueurs retournent une carte. Si le mot-image contient le phonème de l'équipe, l'élève gagne un [jeton](#) pour son équipe.
- Donner un exemple : si l'équipe du son [Z] tire le mot-image ZEBRE, elle gagne un point. Par contre, si elle tire le mot SOURIS, elle n'en gagne pas.

**Matériel** : [fiches lettres-phonèmes S et Z + mots-images \(p. 237\) + jetons.](#)

### VENDREDI

*Distinguer des phonèmes proches.*

### **Attention, sons proches !**

- [Fiche d'institutionnalisation « Attention, sons proches ».](#)

**Matériel** : [évaluation et mots-images « Attention, sons proches » \(matériel p. 238 et 239\).](#)

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

### SEMAINE 3I - Distinguer des phonèmes proches

#### LUNDI

*Distinguer des phonèmes proches.*

#### **Loto des sons proches (Séance 1)**

**(F / V / S / Z / I / CH / K / G)**

Loto des sons F/V/S/Z / I / CH / K / G

Matériel : loto des sons proches (avec mots-images)

#### MARDI

*Distinguer des phonèmes proches.*

#### **Loto des sons proches (Séance 2)**

**(F / V / S / Z / I / CH / K / G)**

Loto des sons F/V/S/Z / I / CH / K / G

Matériel : loto des sons proches (avec mots-images)

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 3I- Identifier le phonème qui diffère dans des mots à consonance proche

### JEUDI

*Identifier le phonème qui diffère dans des mots à consonance proche.*

#### **Le prince de Motordu (S1)**

Etape 1 : découverte d'un album (couverture + titre)

- Faire découvrir aux élèves l'album « [La belle lisse poire du prince de Motordu](#) ». « Que voyez-vous sur la couverture ? A votre avis, de quoi pourrait parler cette histoire ? »
- Leur expliquer que le prince de Motordu prononce mal certains mots et qu'il va falloir essayer de déchiffrer correctement l'histoire. Les amener à comprendre que « lisse poire » = « histoire ».

Etape 2 : lecture de l'album

- Lecture de l'album avec traduction des mots modifiés : « crapauds » = « drapeaux » par exemple.
- Conclure en expliquant aux élèves que l'on s'entraîne à parler et à articuler correctement pour éviter les confusions et comprendre ce que dit l'autre.

**Matériel : un album « la belle lisse poire du prince de Motordu » par groupe.**

### VENDREDI

*Identifier le phonème qui diffère dans des mots à consonance proche.*

#### **Le prince de Motordu (S2)**

Etape 1 : rappel de l'album « le prince de Motordu »

- « Quel est le titre de cet album ? Qu'a-t-il de particulier ? Pourquoi est-ce important de bien prononcer tous les sons ? »

Etape 2 : tri de mots-images à consonance proche

- Présenter aux élèves des « [mots-images à consonance proche](#) » (p.245). Leur demander de les nommer et de scander les syllabes.
- Demander aux élèves d'associer 2 mots que le prince de Motordu aurait pu confondre. Les élèves doivent alors réaliser des paires de mots ayant une consonance proche. Ils peuvent essayer d'identifier le phonème qui diffère entre les deux mots.
- Pour les aider, prononcer lentement en segmentant les mots en phonèmes.

**Matériel : un album « la belle lisse poire du prince de Motordu » + mots-images (p.245).**

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 32 - Distinguer des phonèmes proches / Localiser et coder un phonème dans un mot

### LUNDI

Identifier le phonème qui diffère dans des mots à consonance proche.

#### Le prince de Motordu (S3)

Etape 1 : rappel de l'album « le prince de Motordu »

- « Quel est le titre de cet album ? Qu'a-t-il de particulier ? Pourquoi est-ce important de bien prononcer tous les sons ? »

Etape 2 : identification du phonème qui diffère entre 2 mots à consonance proche

- Nommer oralement 2 mots dont la consonance est proche, les élèves doivent nommer le phonème qui diffère.

*Danse / lance – Râteau / radeau – Sable / table – Poids / roi – Loi / toi – Deux / le – Chalet / valet*

Etape 3 : traduction d'une phrase du prince de Motordu

- Dire une phrase dans le langage du prince de Motordu et demander aux élèves de la traduire dans notre langue

*Pruneau a pris son râteau pour traverser la rizière : Bruno a pris son radeau pour traverser*

*Magie fait un jour de*

*la semaine*

*Parc met son chapeau*

*à l'envers*

*Le va a bu*

*La jolie b*

*jolie fille*

*Le garçon l'embrasse.*

*A la germe, la boule a pondu des jeux : A la ferme, la poule a pondu des œufs.*

Non publié pour des raisons de droits d'auteurs

### MARDI

Localiser et coder un phonème dans un mot.

#### Où est caché le phonème ?

Etape 1 : cache-cache au tableau

- Expliquer aux élèves que le phonème [o] a décidé de jouer à cache-cache dans les mots et qu'ils vont devoir le trouver.

- Afficher au tableau un [mot-image \(p. 247\)](#). Exemple : BATEAU.

- Coller alors les 2 [cartes rondes](#) sous ce mot ([p. 247](#)). Placer préalablement au dos de la 2<sup>ème</sup> carte le phonème stylisé [o].

- Amener les élèves à se rappeler que les 2 ronds sous le mot-image correspondent aux syllabes du mot.

- Demander aux élèves de scander le mot en tapant dans les mains et pointer simultanément les syllabes dessinées. Leur demander si le phonème [o] se trouve dans la 1<sup>ère</sup> ou dans la 2<sup>ème</sup> syllabe.

- Vérifier leur réponse en soulevant la carte ronde de la 2<sup>ème</sup> afin que les élèves voient le phonème stylisé [o].

- Procéder de même avec les mots suivants : COWBOY, CHAPEAU, BONNET, COLLIER, CRAPAUD. Dans un 2<sup>nd</sup> temps, proposer les autres mots.

Etape 2 : cache-cache oral

- Dire oralement des mots contenant le phonème [o] aux élèves. A tour de rôle, leur demander de scander les syllabes des mots et de dire où se situe le phonème.

**Mots à proposer :** soleil – pinceau – sauter – blaireau – chameau – haricot – potiron – chapiteau – koala – renardeau – rhinocéros – éléphanteau – chocolat – domino – cocorico

**Matériel :** mots-images + cartes rondes (p. 247)

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 32- Localiser et coder un phonème dans un mot

### JEUDI

*Localiser et coder un phonème dans un mot.*

#### **Codage du phonème caché**

Etape 1 : découverte du codage

- Expliquer aux élèves que l'activité va consister à chercher le phonème [L] dans des mots.
- Afficher alors au tableau le mot-image LAPIN (p. 249). Demander à un élève de le coder en syllabes, en dessinant 2 cercles en dessous du mot-image.
- Demander à la classe si le phonème [L] se trouve dans la 1<sup>ère</sup> ou la 2<sup>ème</sup> syllabe du mot LAPIN.
- Expliquer que pour montrer où se trouve le phonème recherché, il suffit de tracer un point à l'intérieur de la syllabe où il se trouve. Les élèves prononcent le phonème [L].

Etape 2 : codage sur ardoise

- Montrer un mot-image aux élèves en le nommant. Demander aux élèves de coder les syllabes du mot puis de localiser par un point le phonème [L].
- La correction se fait au tableau après chaque mot-image.

Différenciation : pointer les syllabes lorsqu'elles sont dites pour faciliter la localisation du phonème.

Matériel : mots-images p. 249

### VENDREDI

*Localiser et coder un phonème dans un mot.*

#### **Phonème, où es-tu ? (Séance 1)**

Etape 1 : classement de mots bisyllabiques

- Placer dans le tableau à 2 colonnes les étiquettes rondes (p. 251).
- Montrer le tableau aux élèves et les laisser expliquer ce qu'ils comprennent. Expliquer que le phonème recherché aujourd'hui est le phonème [J].
- Donner à chacun un mot-image (p. 252). Les élèves vont alors le nommer, en scander les syllabes puis le classer dans la 1<sup>ère</sup> colonne si le phonème est dans la 1<sup>ère</sup> syllabe et dans la 2<sup>ème</sup> colonne s'il est dans la 2<sup>ème</sup> syllabe.
- La validation s'effectue au fur et à mesure par l'ensemble de la classe.

Etape 2 : jeu des intrus

- Un enfant va se cacher pendant qu'un autre inverse 2 étiquettes. L'enfant caché doit retrouver les mots qui sont dans la mauvaise colonne.

Matériel : étiquettes rondes p. 251 (facultatif : possibilité de dessiner au tableau directement) + mots-images (p. 252).

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 33 - 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<sup>ère</sup> colonne si le phonème est dans la 1<sup>ère</sup> syllabe, dans la 2<sup>ème</sup> colonne s'il est dans la 2<sup>ème</sup> syllabe et dans la 3<sup>ème</sup> colonne s'il est dans la 3<sup>ème</sup> 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<sup>ère</sup> syllabe, il avance d'un caillou ; s'il est dans la 2<sup>ème</sup> 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<sup>er</sup> 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 - Segmenter un mot en phonèmes / Fusionner des phonèmes

### LUNDI

*Segmenter un mot en phonèmes.*

#### Jeux de segmentation

##### Etape 1 : jeu de l'escargot

- Demander aux élèves de décrire la démarche d'un escargot.
- Leur expliquer qu'ils vont parler comme des escargots, c'est-à-dire très lentement.
- Prendre un morceau de pâte à modeler, en faire un escargot et le faire avancer lentement sur la table (ou prendre un petit objet). Dire alors un mot en séparant chaque phonème. Exemple : pour le mot « poulet », dire « p ou l et » en faisant avancer l'escargot / objet.
- Demander aux élèves de faire de même avec leur prénom à tour de rôle.
- Dans un 2<sup>nd</sup> temps, les élèves pourront choisir un mot-image et utiliseront le même procédé.

##### Etape 2 : jeu des jetons

- Les joueurs tirent à tour de rôle un mot-image (p. 259). Ils le nomment en langage escargot.
- Ils vont désormais transformer les mots en jetons, chaque jeton représentant un phonème.
- Donner un exemple avec le mot requin : segmenter le mot en phonèmes et poser un jeton pour chaque phonème prononcé. Ainsi, le mot sera représenté par 4 jetons.
- Les joueurs gagnent alors ces jetons. Au bout de 4 tours, on les compte. Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons.

**Matériel : petit objet / escargot + mots-images p. 259 + jetons.**

### MARDI

*Fusionner des phonèmes.*

#### Deux phonèmes côte à côte

##### Etape 1 : phonème-consonne L

- Expliquer aux élèves que lorsque 2 phonèmes sont l'un à côté de l'autre, ils chantent l'un après l'autre pour former une syllabe.
- Prendre un phonème-consonne, par exemple le phonème L. Demander aux élèves de chanter ce phonème. Puis montrer le phonème I et demander également de le chanter.
- Placer les 2 phonèmes côte à côte au tableau. Demander aux élèves de les chanter l'un après l'autre et de dire la syllabe formée lorsque ces 2 phonèmes se donnent la main.
- Utiliser le même procédé en gardant le même phonème-consonne L avec d'autres phonèmes-voyelles : A, E, O, U, OU.

##### Etape 2 : d'autres phonèmes-consonnes

- Utiliser la même démarche avec d'autres phonèmes-consonnes comme M, ou S qui seront associés aux phonèmes-voyelles.

##### Etape 3 : phonème-voyelle placé avant

- Expliquer maintenant qu'on va commencer par chanter le phonème-voyelle auquel on ajoutera ensuite un phonème-consonne.
- Commencer en montrant le phonème A puis placer à côté de celui-ci le phonème S. Demander aux élèves de les chanter l'un après l'autre pour obtenir le mot AS.
- Procéder de même avec d'autres phonèmes.

**Matériel : plateau « jeu de la rivière » + mots-images**



Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 35 - Associer un phonème à un graphème

### LUNDI

*Associer un phonème à un graphème.*

#### **Écriture tâtonnée (S1)**

Étape 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, L, R).
- Les phonèmes doivent être visibles par l'ensemble des élèves pendant les étapes qui suivent.

Étape 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.

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

- Dans un 1<sup>er</sup> 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.**

### MARDI

*Associer un phonème à un graphème.*

#### **Écriture tâtonnée (S2)**

Étape 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, L, R).
- Les phonèmes doivent être visibles par l'ensemble des élèves pendant les étapes qui suivent.

Étape 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.

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

- Dans un 1<sup>er</sup> 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.

Étape 4 : écriture de mots simples

**Matériel : fiches lettres-phonèmes + ardoises + feutres.**

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 35- Lire des mots simples

### JEUDI

Lire des mots simples.

#### Le loto des mots (S1)

- Préparer l'activité : distribuer à chaque élève une [grille de mots](#) et son tas de [cartes images](#)
- face cachée
- Annoncer un mot. Pour cela, vous choisissez un mot parmi ceux qui sont écrits sur la grille.
- Chaque élève garde sa grille et cherche le mot qui correspond à son image. Il colle la carte dans sa pioche.
- Continuer.

*Non publié pour des raisons de droits d'auteurs*

**Matériel :** 36 cartes-images + grilles de mots.

### VENDREDI

Lire des mots simples.

#### Le loto des mots (S2)

- Préparer l'activité : distribuer à chaque élève une [grille de mots](#) et son tas de [cartes images](#)
- face cachée
- Annoncer un mot. Pour cela, vous choisissez un mot parmi ceux qui sont écrits sur la grille.
- Chaque élève garde sa grille et cherche le mot qui correspond à son image. Il colle la carte dans sa pioche.
- Continuer.

*Non publié pour des raisons de droits d'auteurs*

**Matériel :** 36 cartes-images + grilles de mots.