

# "La conscience phonologique"

## Dossier d'activités



Travail réalisé par Charlotte GUELENNE

Année 2012-2013

Je soussignée Charlotte Guelenne, institutrice maternelle dans la commune d'Attert, ai réalisé ce projet durant l'année scolaire 2012-2013.

Je tiens à remercier tous ceux qui m'ont aidée tout au long de la réalisation de ce dossier.

Merci à Jean-François Fonck, directeur des écoles d'Attert-Nothomb d'avoir lancé ce projet et de m'avoir fait confiance.

Merci aux institutrices et instituteurs de la commune, d'avoir accepté de consacrer un peu de leur temps à répondre à mes questions et à m'éclairer sur certains points.

Merci à Marie Perleau, institutrice maternelle, d'avoir continué l'élaboration des activités durant mon congé d'écartement.

Merci également à ma famille pour leur soutien et leurs encouragements.

## I. Introduction

## II. Partie théorique

### 1. Quelques définitions

### 2. Ce qu'est la conscience phonologique

### 3. L'importance de la conscience phonologique

### 4. La nature de la conscience phonologique

### 5. Déroulement des activités et progression

#### a. Jeux d'écoute

#### b. Jeux basés sur la conscience syllabique

#### c. Jeux basés sur les rimes

#### d. Jeux basés sur les phonèmes

1. Les jeux basés sur l'isolation et l'identification des phonèmes

2. Les jeux basés sur la manipulation, la segmentation et la fusion des phonèmes

#### e. Jeux basés sur les mots et les phrases

## III. Partie pratique

### Chapitre 1: les jeux d'écoute

1. Percevoir des sons

2. Localiser des sons

3. Discriminer des sons

4. Reproduire des sons

### Chapitre 2: la conscience syllabique

1. Découvrir les syllabes

2. Manipuler les syllabes

3. Supprimer les syllabes

4. Fusionner les syllabes

+ phonalbum: les syllabes: "Chabadababa, mon chat transforme-toi!"

### Chapitre 3: les rimes

1. Découvrir les rimes et mémoriser des comptines ou des poèmes comprenant des rimes

2. Manipuler les rimes

3. Trouver des rimes à partir d'un mot cible

+ phonalbum: les rimes: "Valentine aime les comptines."

## **Chapitre 4: les phonèmes**

### **Partie 1**

1. L'isolation des phonèmes
2. L'identification des phonèmes

### **Partie 2**

1. La fusion
  2. La segmentation des phonèmes
- + phonalbum: les phonèmes: "Aladin et les mots magiques."

## **Chapitre 5: les mots et les phrases**

1. Les mots
2. Les phrases

## **IV. Conclusion**

## **V. Bibliographie**

## **VI. Annexes**

# I. Introduction

Des enseignants de la commune d'Attert se sont rendu- compte que de nombreux enfants sont suivis par une logopède dès la troisième maternelle et donc que certains d'entre eux avaient des difficultés lors de l'apprentissage de la lecture en première primaire.

Les membres de l'équipe éducative se sont concertés avec la direction pour faire une demande d'élaboration d'un projet. Celui-ci ciblerait le savoir écouter, car bien que travaillé quotidiennement dans les classes, ce savoir ne primait pas dans les compétences principales. Il a donc été décidé qu'un dossier sur la conscience phonologique, visant la perception et la manipulation des sons, allait être mis en place au sein des classes maternelles et de première primaire de la commune.

Pour mener à bien ce projet, j'ai réalisé de nombreuses recherches et je me suis référée à différents ouvrages afin de trouver des activités en accord avec l'objectif recherché.

Dans ce dossier, on trouve une partie théorique reprenant la définition de la conscience phonologique et l'importance de la travailler dès la petite section. Puis une partie pratique scindée en chapitres, représentant les unités sonores du langage. Dans chacun de ceux-ci, une progression d'activités à mettre en place tout au long des maternelles et du premier cycle du primaire est présentée. Le matériel nécessaire pour l'élaboration des diverses activités est proposé dans les annexes.

Les parties concernant les syllabes, les rimes et les phonèmes sont finalisées par l'exploitation de trois livres, « *Les Phonalbums* », qui vous aideront à synthétiser et à vérifier d'une manière ludique et attrayante, la compréhension des exercices réalisés au préalable.

Ce projet peut être aussi bénéfique pour les enfants ayant des troubles du langage et de l'attention que pour ceux qui n'en rencontrent pas. Cependant, pour qu'il le soit, il est nécessaire de réaliser quotidiennement les activités, de préférence la matinée pour profiter au maximum de leur concentration, et ne pas hésiter de faire un rappel de ce qui a déjà été vu.

En conclusion, je pense que ce projet doit se dérouler sur une période suffisamment longue de manière à respecter le rythme de chacun des enfants.

## II. Partie théorique

### 1. Quelques définitions:

- La syllabe est la fusion des phonèmes qui découpent naturellement un mot lorsqu'on le prononce.  
Ex: cadeau = *ca* et *eau*
- Les pseudo-mots sont des mots qui ne veulent rien dire.  
Ex : *moutue* (fusion entre la syllabe *mou* de *mouton* et la syllabe *tue* de *tortue*)
- Le phonème constitue la plus petite unité sonore du langage oral. Si on observe la lettre, un phonème correspond au son de celle-ci.  
Ex: la lettre *f* correspond au phonème [ffff] (la manière dont elle chante)
- Le graphème est la transcription d'un phonème.  
Ex : on peut proposer le graphème *o - au - eau* pour le phonème [o].

### 2. Ce qu'est la conscience phonologique :

La conscience phonologique est définie comme la capacité à percevoir, à découper et à manipuler les unités sonores du langage telles que la syllabe, la rime et le phonème.

La prise de conscience d'unités phonologiques, comme la syllabe et le phonème, et l'apprentissage des correspondances entre unités orthographiques et phonologiques sont essentiels à l'acquisition de la lecture et de l'écriture.

### 3. L'importance de la conscience phonologique:

De nombreuses recherches ont démontré que la conscience phonologique joue un rôle majeur dans l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. Les enfants dyslexiques et les mauvais lecteurs ayant un trouble de traitement phonologique ne peuvent accéder à l'apprentissage qui consiste à faire correspondre le graphème et le phonème (la correspondance entre le son et la lettre).

Le lien entre conscience phonologique et lecture s'explique par le fait que l'orthographe française est une orthographe alphabétique où les caractères « graphèmes » représentent une unité sonore « phonème ». Pour maîtriser le principe alphabétique, l'élève doit donc avoir acquis un niveau minimum de traitement phonémique.

L'acquisition et la manipulation de la phonologie dans le langage oral s'inscrivent dans une progression phonologique.

Dès la petite section maternelle, le travail repose sur une sensibilisation aux différents sons de la langue française. Ce travail s'affine au cours de la moyenne section et de la grande section maternelle. Ce travail s'effectue à travers la manipulation de la syllabe, des rimes et des codes alphabétiques, afin d'amener l'enfant aux phonèmes.

Dans le primaire, le travail s'oriente spécifiquement sur la perception, la manipulation phonémique ainsi que son automatiser, avec en parallèle un travail sur la conversion des phonèmes en graphèmes.

Les enfants qui démontrent de bonnes habilités dans les activités d'éveil à la conscience phonologique évolueront facilement et efficacement dans l'apprentissage de la lecture.

Les enseignants qui font systématiquement des activités d'éveil à la conscience phonologique avec leurs élèves ont constaté que non seulement cet entraînement améliore l'apprentissage de la lecture, mais qu'il réduit également le nombre d'enfants qui risquent de faire face à un problème d'apprentissage en lecture.

#### **4. La nature de la conscience phonologique:**

Avant d'apprendre le code alphabétique, les enfants doivent prendre conscience que les sons des lettres constituent également les sons du langage.

On appelle phonème la plus petite unité sonore du langage (son), qui correspond à une lettre dans un système d'écriture alphabétique.

Le défi consiste donc à faire prendre conscience aux enfants de l'existence des phonèmes afin qu'ils puissent les isoler et par la suite, les manipuler pour lire et écrire.

#### **5. Déroulement des activités et progression:**

**Le but de ce dossier est de présenter une série d'activités concrètes qui favoriseront le développement de la conscience phonologique des enfants d'âge préscolaire et du premier cycle du primaire.**

**Ces jeux se dérouleront soit collectivement, soit par niveau sous forme d'ateliers de 4 ou 5 enfants.**

Pour que ces activités soient efficaces, il est nécessaire qu'elles soient réalisées régulièrement au cours de l'année scolaire. Les enseignants sont donc encouragés à insérer dans leur pratique quotidienne les différents jeux proposés dans ce dossier.

Les activités sont présentées dans un ordre croissant de difficulté, les objectifs visés vont en se complexifiant. Le passage d'une activité à une autre plus complexe dépend donc des progrès de la classe.

Pour que les ateliers fonctionnent correctement, le déroulement des séances devra s'organiser de la manière suivante :

- présentation de l'activité;
- réalisation, répétition;
- consolidation par le réinvestissement de l'activité, même après en avoir étudié de nouvelles.

Ces activités se répartissent en cinq grands groupes :

- **a. Jeux d'écoute** : utiles pour amener les enfants à porter une attention sélective aux sons, les initier à l'art d'écouter de façon attentive et analytique c'est-à-dire à l'écoute active.

*Les jeux d'écoute sont réalisés dans les classes de 1<sup>re</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> maternelle et 1<sup>re</sup> primaire.*

- **b. Jeux basés sur la conscience syllabique** : ils amènent les enfants à prendre conscience que les mots sont formés de syllabes. A travers une série de jeux, les enfants apprennent à segmenter les mots en syllabes puis à fusionner les syllabes en mots.

*Les jeux de conscience syllabique sont réalisés dans les classes de 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> maternelle et 1<sup>re</sup> primaire.*

- **c. Jeux basés sur les rimes** : utiles pour amener les enfants à être attentif à la structure sonore des mots. Leur attention est donc attirée sur les sons qui composent les mots.

*Les jeux de rimes sont réalisés dans les classes de 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> maternelle et 1<sup>re</sup> primaire.*

- **d. Jeux basés sur les phonèmes : ces jeux sont divisés en deux groupes bien distincts :**

1. Les jeux basés sur l'isolation et l'identification des phonèmes : développer chez les enfants la conscience que les mots sont constitués de sons et les amener à identifier ces sons.

*Les jeux de sons initiaux et sons finaux sont réalisés dans les classes de 3<sup>ème</sup> maternelle et de 1<sup>re</sup> primaire.*

2. Les jeux basés sur la manipulation, la segmentation et la fusion des phonèmes : développer l'habileté des enfants à segmenter les mots en phonèmes, et inversement à fusionner les phonèmes pour former un mot.

*Les jeux de phonèmes sont réalisés dans les classes de 1<sup>re</sup> primaire.*

- **e. Jeux basés sur les mots et les phrases**: ils développent chez les enfants la conscience que le langage est constitué de phrases et que les phrases sont constituées de mots.

*Les jeux de mots et de phrases sont réalisés de 1<sup>re</sup> primaire.*



## III. Partie pratique

### Chapitre 1: les jeux d'écoute

Les activités de ce chapitre visent deux buts:

- ✓ le premier est de familiariser les enfants avec les termes utilisés dans les activités de langage ;
- ✓ le second est de les initier à l'écoute attentive.

Dans un premier temps, on demande aux enfants d'identifier plusieurs sons familiers puis dans un deuxième temps, on demande à ce qu'ils portent leur attention sur l'exécution des consignes verbales.

#### Les étapes progressives:

1. Percevoir des sons
2. Localiser des sons
3. Discriminer des sons
4. Reproduire des sons

### Chapitre 2: la conscience syllabique

Dans ce chapitre, les enfants sont amenés à découvrir que certains mots peuvent être divisés en petites parties que l'on nomme " les syllabes".

Contrairement aux mots, les syllabes n'ont aucune signification.

#### Les étapes progressives:

1. Découvrir les syllabes
2. Manipuler les syllabes
3. Supprimer les syllabes
4. Fusionner les syllabes

Voici quelques conseils pour réaliser correctement ces activités:

- ✓ Le nombre de syllabes doit se calculer selon la prononciation du mot.
- ✓ Il est important de réaliser les activités dans l'ordre où elles apparaissent, c'est-à-dire d'abord les activités de segmentation, puis celles de fusion syllabique.

**N.B :** En ce qui concerne **la prononciation du e muet :**

→ Il n'est pas pris en compte dans les activités destinées aux enfants de **maternelle** car celles-ci visent le **savoir parler** (découpage phonique).

→ Il est pris en compte dans les activités destinées aux enfants du **primaire**, car celles-ci visent le **savoir écrire** (découpage graphique pour l'acquisition de l'orthographe).

### Chapitre 3: les rimes

Les jeux de rimes ont comme avantages d'amener les enfants à faire porter leur attention sur la structure sonore des mots, et d'éveiller leur conscience au fait que le langage n'est pas seulement porteur de sens et d'un message, mais qu'il a également une forme.

#### Les étapes progressives:

1. Découvrir les rimes et mémoriser des comptines ou des poèmes comprenant des rimes
2. Manipuler les rimes
3. Trouver des rimes à partir d'un mot cible

## Chapitre 4: les phonèmes (les sons)

### Partie 1 : l'isolation et l'identification des phonèmes

Cette partie doit permettre aux enfants d'apprendre à identifier les phonèmes (les sons) situés en début et en fin de mot, de découvrir comment ils "sonnent", et comment ils sont perçus quand ils sont prononcés seuls.

**Exemple : le mot *savon* devient *ssss-avon*.**

Une fois que les enfants ont compris le concept de phonème initial, on peut passer à celui de phonème final.

Les étapes progressives:

1. L'isolation des phonèmes, c'est-à-dire reconnaître les sons individuels qui composent un mot;
2. L'identification et la manipulation des phonèmes, c'est-à-dire reconnaître le même son dans différents mots;

### Partie 2 : la fusion et la segmentation des phonèmes

Quand les activités de la partie 1 auront été bien comprises et acquises, on pourra passer, dans les classes de 1<sup>re</sup> primaire, à la fusion et enfin à la segmentation des mots en sons (c'est-à-dire en phonèmes).

**Exemple, le mot *scie* devient *s-i*.**

Les étapes progressives:

1. La manipulation et fusion des phonèmes, c'est-à-dire écouter une séquence de sons et les combiner afin de former un mot;
2. La segmentation des phonèmes, c'est-à-dire diviser le mot en sons, dire chaque son en tapant ou comptant.

## Chapitre 5: les phrases et les mots

Ces activités amènent les enfants à comprendre que le langage est formé de phrases de longueur différente et que ces phrases, à leur tour, sont formées de mots qui sont aussi d'inégale longueur.

*Ce chapitre a pour objectif de faire prendre conscience aux enfants:*

1. Que la phrase est un ensemble de mots qui véhicule une seule idée;
2. Que la phrase est formée d'une suite de mots, que chaque mot porte un sens, et que le mot existe aussi en dehors de la phrase;
3. Que le sens d'une phrase dépend des mots qu'elle contient et de leur ordre.

## 1. Percevoir des sons

### 1.1. Ecoute les bruits autour de toi !

Objectif : Amener les enfants à développer leur capacité d'écoute.

Matériel : Enregistrements de sons (facultatif)

Activité : (en collectif)

L'environnement est rempli de sons et de bruits divers.

Les enfants doivent écouter attentivement pour entendre des bruits provenant de la classe ainsi que de l'extérieur de la classe.

Avant de commencer le jeu, l'enseignant fait noter la différence qu'il y a lorsque l'on écoute avec les yeux fermés ou lorsque l'on écoute avec les yeux ouverts.

L'adulte demande ensuite aux enfants de fermer les yeux et d'écouter pendant un court moment, puis il les invite à nommer les différents bruits qu'ils ont entendus.

Variante :

Refaire ce jeu dans un endroit différent (dans la cour) ou avec des sons ou des bruits préenregistrés.

### 1.2. Ecoute les suites de sons produits !

Objectif : Développer la mémoire auditive et la capacité d'attention.

Matériel : Objets qui permettent de produire des bruits intéressants et particuliers

#### **Exemples :**

- taper sur un mur, une table, ses cuisses
- souffler
- souffler dans un sifflet
- frapper dans les mains
- faire claquer sa langue
- tousser
- froisser du papier
- couper avec des ciseaux
- laisser tomber des objets
- ouvrir une fenêtre, un tiroir
- verser un liquide
- déchirer du papier
- ...

Activité : (en collectif)

Dans un premier temps, les enfants doivent reconnaître des bruits produits isolément, puis un bruit dans une suite donnée.

L'enseignant demande aux enfants de se cacher les yeux puis fait un bruit familier qu'ils vont devoir reconnaître. Lorsqu'ils l'auront tous reconnu, ils refont le jeu mais cette fois-ci avec deux bruits, trois, ... en leur demandant de nommer ceux-ci dans le bon ordre.

Variante :

- Faire la même activité mais en omettant un bruit dans la série que les enfants devront identifier.
- Les enfants font eux-mêmes un bruit et leurs camarades doivent le reconnaître.

## 2. Localiser des sons

### 2.1. La chanson

Objectif : Développer une attention sélective aux sons.

Matériel : Un foulard

Activité : (en collectif)

Un enfant chante une chanson alors qu'un autre, ayant les yeux bandés, doit identifier la voix de son camarade et le situer dans la classe.

**En 1<sup>re</sup> primaire** : l'enfant peut changer le timbre de sa voix ou camoufler sa voix avec ses mains, un récipient, ...

### 2.2. Les instruments de musique

Objectif : Développer une attention sélective aux sons.

Matériel : Des instruments de musique et un foulard

Activité : (en collectif)

Avant de commencer l'activité, l'enseignant nomme les instruments avec les enfants.

Une fois cela fait, il bande les yeux d'un enfant. Un de ses camarades de classe se place dans un coin de la classe et joue d'un instrument de musique. L'enfant aux yeux bandés doit tendre le doigt vers le lieu d'émission de l'instrument.

### 2.3. Roméo et Juliette

Objectif : Développer une attention sélective aux sons

Matériel : Un foulard

Activité : (en collectif)

Un enfant avec les yeux bandés "Roméo" doit localiser sa "Juliette" qui l'appelle.

### 2.4. Le réveil caché

Objectif : Améliorer la capacité d'écoute.

Cette activité demande une écoute sélective pendant une longue période de temps.

Matériel : Un Réveil qui fait "tic-tac"

Activité : (en collectif)

L'enseignant demande à un enfant de mettre les mains sur ses yeux, et pendant ce temps, il cache un réveil dans la classe (le réveil ne doit pas être visible).

Ensuite, l'enfant doit ouvrir les yeux et situer d'où provient le son du réveil.

Pour plus de facilité, il est préférable de délimiter l'endroit où se situe le réveil (la délimitation doit être plus précise pour les enfants de maternelle).

Variante:

Prendre une dizaine de boîtes à chaussures et cacher un réveil dans l'une d'entre elle.

Un enfant, désigné, doit retrouver dans quelle boîte est le réveil.

## 2.5. Le roi du silence

Objectif : Améliorer la capacité d'écoute.

Matériel : Un foulard et un trésor

Activité : (en collectif)

Les enfants forment une grande ronde (ils sont bien espacés les uns des autres). Un enfant (le roi ou la reine) est au centre de cette ronde, les yeux bandés. Un trésor est posé derrière lui.

Il doit défendre son trésor en indiquant, du doigt, la direction du bruit dû au déplacement d'un autre enfant (le voleur) qui, démasqué, devra retourner à sa place.

Celui qui n'a pas été repéré, s'empare du trésor et devient le roi.

Variante :

Le trésor est un objet qui émet du bruit lorsqu'on le bouge (ex : des grelots, des maracas, ...).

Le voleur doit s'emparer du trésor et retourner à sa place sans être démasqué.

## 2.6. A pas de velours

Objectif : Améliorer la capacité d'écoute.

Matériel : Des instruments de musique

Activité : (en collectif)

Les enfants forment un cercle dans lequel l'enseignant est assis au centre, les yeux fermés.

Chacun à leur tour, les enfants doivent venir piocher un instrument de musique dans la malle sans faire de bruit.

## **3. Discriminer des sons**

### 3.1. "Jacques a dit"

Objectif: Développer l'habilité à comprendre des consignes verbales et développer l'attention auditive.

Activité: (en collectif)

L'enseignant donne une consigne verbale aux enfants. Si la consigne est précédée de "Jacques a dit", les enfants doivent l'exécuter, sinon ils doivent rester immobiles. Faire plusieurs parties avant de commencer à éliminer les enfants qui se trompent afin de laisser le temps à chacun de bien assimiler la règle du jeu.

Les enfants qui se trompent sont éliminés et vont s'asseoir à leur place.

Ce jeu doit être réalisé plusieurs fois afin que chaque enfant l'assimile correctement.

### 3.2. Les animaux

Objectif : Développer l'attention et la discrimination auditive.

Matériel : Des illustrations, des dessins représentant les animaux

Activité : (en collectif)

L'enseignant détermine des couples d'animaux : chiens, chats, oiseaux, vaches ... (donner des illustrations de ces animaux aux enfants).

Yeux fermés, les enfants se déplacent dans la salle en imitant le cri de leur animal. Les couples essayent de se retrouver.

### 3.3. Le prénom chuchoté

Objectif : Amener les enfants à identifier un mot parmi plusieurs mots prononcés simultanément.

Matériel : Un foulard

Activité : (en collectif)

L'adulte amène un enfant dans un coin de la classe, lui bande les yeux et ensemble, ils choisissent secrètement le prénom d'un camarade de la classe.

Les autres enfants doivent se tenir debout en cercle et chuchoter leur prénom.

« L'enfant qui écoute » est guidé autour du cercle par l'adulte, et doit essayer de retrouver le prénom de l'enfant qu'il a choisi afin de lui donner une accolade.

### 3.4. L'appel murmuré

Objectif: Développer l'attention et la concentration

Activité : (en collectif)

L'enseignant appelle un enfant en murmurant ou en articulant son prénom. Celui-ci doit venir près de lui sans un bruit ; il appelle alors un autre enfant ou, si la classe est trop nombreuse, deux enfants à la fois.

### 3.5. Le défilé des animaux

Objectif: Développer l'attention et la discrimination auditive.

Matériel: Un tambourin

Activité: (en collectif)

L'enseignant frappe sur un tambourin. S'il frappe fort, les enfants marchent d'un pas lourd comme des éléphants ; s'il frappe doucement, ils marchent sur la pointe des pieds, comme des petites souris. Lorsque les enfants distinguent facilement les sons forts des sons doux, l'instituteur ajoute une frappe moyenne. Dans ce cas, les enfants sautillent comme des lapins.

### 3.6. Les jumeaux

Objectif : Développer l'attention et la discrimination auditive

Matériel : Des instruments de musique ou des objets

Activité : (en collectif)

Les enfants sont répartis en 2 équipes et sont assis dos à dos. Dans chacune des équipes, ils disposent des mêmes instruments ou objets. Un enfant de l'équipe 1 émet un son et l'enfant qui a le même objet dans l'équipe 2 lui répond.

### 3.7. Le loup et l'agneau

Objectif : Localiser la source sonore.

Matériel : Un bandeau et des grelots

Activité : (en collectif)

Le loup aveugle (yeux bandés) doit essayer d'attraper l'agneau (un enfant qui court en agitant des grelots) d'après le son de sa clochette. Le reste de la classe forme une ronde autour du loup et de l'agneau afin de former une clôture pour assurer la sécurité de ceux-ci.

### 3.8. Le jeu du téléphone

Objectif : Rendre attentif aux messages, quelle que soit la prononciation de l'interlocuteur.

Activité : (par niveau, en atelier)

Les enfants sont assis en cercle (un groupe de 5 enfants au maximum pour les maternelles et la classe entière pour les 1<sup>ère</sup> primaire).

L'enseignant murmure un mot ou une phrase à l'oreille de l'enfant situé à sa gauche ; celui-ci murmure à son tour le message à son voisin de gauche, etc.

Le jeu se poursuit jusqu'au dernier enfant qui devra dire à haute voix le message qu'il a entendu.

Pour rendre le jeu plus facile sur le plan linguistique, il est préférable de commencer par murmurer un mot, puis, peu à peu, augmenter la difficulté en murmurant des phrases de plus en plus longues.

### 3.9. Te souviens-tu ?

Objectif : Développer l'habilité à comprendre des consignes verbales et la mémoire séquentielle.

Activité : (par niveau, en atelier)

Dire oralement de façon séquentielle, une série d'actions.

L'instituteur demande à l'enfant d'exécuter ces actions en respectant l'ordre dans lequel elles ont été dites.

En fonction des habilités et de l'âge de l'enfant désigné, il faut modifier le nombre de consignes et leur degré de complexité syntaxique.

#### **Exemples :**

- Facile : « Lève-toi, va à la table, prends le livre ».
- Difficulté moyenne : « Rampe sous la table, lève-toi, prends trois livres, souris. »
- Difficile : « Tiens-toi sur ton pied droit, fais quatre sauts jusqu'à la table, prends deux livres tout en souriant à Marie ».

## 4. Reproduire des sons

### 4.1. L'écho

Objectif: Développer l'attention et la mémoire auditive.

Matériel: Un tambourin (facultatif)

Activité: (en collectif)

L'instituteur frappe une séquence rythmée dans ses mains ou sur le tambourin. Les enfants reproduisent la séquence en frappant des mains: ils font l'écho aux sons émis par l'enseignant.

Lorsque la classe a répété l'exercice à quelques reprises, à tour de rôle, chacun des enfants peut devenir meneur de jeu.

### 4.2. La fanfare

Objectif: Développer l'attention auditive et suivre un rythme.

Matériel: Un tambourin, autres objets sur lesquels on peut frapper: bâtonnets de bois, blocs, ...

Activité: (en collectif)

L'instituteur frappe sur un tambourin un tempo régulier. Les enfants se déplacent dans la classe en frappant dans leurs mains ou en cognant les objets choisis l'un contre l'autre.

Les déplacements se font tout en suivant le rythme dicté, autant avec les pieds qu'avec les mains.

Sans avertissement, l'instituteur ralentit ou accélère le rythme, et les enfants doivent suivre le nouveau tempo.

*Il est préférable de réaliser cette activité en trois étapes:*

- uniquement les pieds
- uniquement les mains (avec ou sans objets)
- les pieds et les mains



### 1. Découvrir les syllabes

#### 1.1. Le robot

Objectif: Prendre conscience que les mots sont divisibles en petites parties, les syllabes.

Matériel : Des petites antennes de robot et un robot.

Activité: (en collectif)

L'enseignant fait l'appel du matin en segmentant les prénoms des enfants.

« Ce matin, c'est le petit robot qui a une drôle de façon de parler, qui va faire l'appel des prénoms. »

a. Le robot appelle les enfants un à un en prenant le temps de bien marquer chaque syllabe.

**Exemple** : « Ré-mi, Lé-a, ... »

b. Un enfant place les antennes sur sa tête, il regarde les photos des enfants de la classe ou pour les grands, leurs étiquettes prénoms et les prononce à la façon du robot.

c. Répétez les prénoms des enfants à la manière du robot, mais cette fois-ci en frappant dans les mains pour scander chaque syllabe.

#### 1.2. La comptine du robot

Objectif : Accentuer le rythme des syllabes par le mouvement.

*Le robot s'ennuyait : il a décidé d'aller marcher.*

*Marcher, marcher, marcher, marcher. (mime)*

*Le robot se réchauffait : il a décidé d'aller nager.*

*Nager, nager, nager, nager. (mime)*

*Le robot se grattait : il a décidé de s'balancer.*

*Balancer, balancer, balancer, balancer.*

*Le robot s'impatientait : il a décidé de sauter.*

*Sauter, sauter, sauter, sauter.*

Activité : (en collectif)

L'enseignant explique aux enfants que le robot a une démarche un peu particulière et qu'ils vont l'imiter. Il leur récite la comptine tout en mimant les pas et les mouvements de bras saccadés du robot.

Ensuite, les enfants miment la comptine, et exécutent les verbes d'action en respectant le rythme des syllabes :

« Marcher » : deux pas ;

« Nager » : deux mouvements de bras ;

« Balancer » : faire trois mouvements d'épaule ;

« Sauter » : deux sauts.

### 1.3. Les cerceaux (Voir annexe 1 p. 53)

Objectif: Accentuer le rythme des syllabes par le mouvement.

Matériel: Des cerceaux, des images d'animaux

Activité: (en collectif)

Dans la salle de psychomotricité, l'enseignant place quatre chemins de cerceaux dont le nombre diffère de 1 à 4.

Les enfants vont devoir associer leur prénom à un des quatre chemins de cerceaux.

Pour cela, ils doivent faire correspondre le nombre de syllabes présent dans leur prénom au nombre de cerceaux constituant le chemin. Ceux-ci vont individualiser la syllabe en sautant dans les cerceaux qui correspondent aux syllabes que leur prénom contient.

**Exemple** : Vic/ to/ ria va prendre le chemin constitué de 3 cerceaux.

Variante :

Réaliser la même activité en montrant des images aux enfants. Celles-ci doivent représenter des mots qui contiennent 1, 2, 3 ou 4 syllabes. Les enfants vont verbaliser les images puis ils associent ceux-ci au bon chemin.

### 1.4. Le jeu de l'écho

Objectif: Amener les enfants à comprendre que les mots sont formés de syllabes.

Activité : (en collectif)

L'enseignant dit un mot en frappant le nombre de syllabes. L'enfant répond en faisant de même puis peut frapper à son tour un nouveau mot afin qu'un camarade de la classe lui réponde.

Variante :

Inviter les enfants à frapper les différentes parties de leur corps, comme leur ventre ou leurs genoux, en prononçant les syllabes des mots.

### 1.5. Pioche dans la boîte

Objectif: Amener les enfants à comprendre que les mots sont formés de syllabes.

Matériel: Une boîte contenant des petits objets.

Activité: (par niveau, en atelier) ou (en collectif)

L'enseignant a rassemblé les objets dans une boîte tout en prenant soin d'y mettre des objets dont les noms comptent un nombre de syllabes différent. Il demande à un enfant de fermer les yeux, de prendre un objet au hasard dans la boîte et de nommer cet objet. Les autres enfants doivent répéter le nom de l'objet choisi en scandant les syllabes et en frappant dans leurs mains.

## 1.6. Les jetons

Objectif: Consolider la conscience syllabique.

Matériel: Des jetons

Activité: (par niveau, en atelier)

Des jetons symbolisant des syllabes sont placés sur la table devant chaque enfant.

Au fur et à mesure qu'un enfant nomme la syllabe d'un mot, il les aligne dans le sens de la lecture.

**Exemple:** Mous/ ti/ que

Variante :

Les enfants doivent trouver eux-mêmes des mots d'une, deux ou trois syllabes (pour les 3<sup>ème</sup> maternelle et les 1<sup>re</sup> primaire).

## **2. Manipuler les syllabes**

### 2.1. Couper en deux

Objectif : Comprendre la division syllabique de mots de deux syllabes.

Activité : (par niveau, en atelier)

L'enseignant dit un mot de deux syllabes et demande aux enfants de le répéter. Ensuite, il modèle la division syllabique de mots de deux syllabes à l'aide de ses mains. Pour cela, il place ses deux poings fermés l'un à côté de l'autre et les sépare en disant le mot. Lors de la diction de la première syllabe du mot, il lève son poing gauche et ouvre sa main.

**Exemple :** en prononçant *mou* du mot *mouton*, l'instituteur lève son poing gauche et ouvre sa main.

Il répète la même opération pour la seconde syllabe avec le poing droit.

Les enfants vont pratiquer la division syllabique à l'aide de leurs mains avec d'autres mots de deux syllabes.

### 2.2. Casse-tête syllabique (Voir annexe 2 p.59)

Objectif : Savoir segmenter les mots en syllabes. Comprendre la division syllabique de mots de plusieurs syllabes.

Matériel : Images coupées en autant de pièces de casse-tête qu'il y a de syllabes dans les mots représentés.

Activité : (par niveau, en atelier)

Ce jeu consiste à diviser des images qui illustrent des mots de deux syllabes en deux morceaux de casse-tête. L'enseignant demande aux enfants de former le casse-tête, de dire le mot au complet et de prononcer les deux syllabes.

Lorsque les enfants auront bien assimilé le déroulement de l'activité, il est préférable de la refaire avec des images de mots de trois puis de quatre syllabes (suivant le niveau des enfants).

### 2.3. Les mots sonores

Objectif: Savoir segmenter les mots en syllabes.

Matériel: 3x3 objets d'une, deux et trois syllabes.

- 3 objets : verre - poupée - biberon
- 3 fiches couleurs : bleu- rouge - violet
- 3 vêtements : pull - jupe - pantalon

Activité : (par niveau, en atelier)

a. **Phase d'imprégnation** : l'enseignant frappe les syllabes pour chaque mot.

Les élèves apprennent les syllabes de ces mots en les frappant.

b. **Jeu** : l'instituteur annonce la catégorie (objet/couleur/vêtement) et frappe dans ses mains autant de syllabes qu'il y en a dans le mot. Les enfants doivent retrouver l'objet et le montrer.

Variante :

Quand le jeu est bien maîtrisé, un enfant devient le maître du jeu.

### 2.4. Jeu de bataille (Voir annexe 3 p.63)

Objectif : Savoir segmenter les mots en syllabes et savoir compter le nombre de syllabes dans un mot.

Matériel : Des images de fruits et légumes

Activité : (par niveau, en atelier)

L'enseignant place devant les enfants des cartes avec des images. Ils en retournent chacun une, verbalisent le nom de l'animal ou de l'objet qui se trouve sur leur carte puis frappent les syllabes du mot. C'est l'enfant dont la carte comporte un mot ayant le plus de syllabes qui gagne la partie. Si plusieurs enfants ont une carte comportant le même nombre de syllabes, ils jouent à la bataille. Ils retournent donc une nouvelle fois une carte afin de se départager.

### 2.5. Localise la syllabe

Objectif : Savoir segmenter les mots en syllabes et savoir localiser une syllabe dans un mot.

Matériel : Des jetons, des cartes avec deux ou trois cases.

Activité : (par niveau, en atelier)

L'enseignant dit un mot de deux syllabes aux enfants et leur demande de localiser la syllabe finale. Devant les enfants se trouve une carte composée de deux cases. Ils doivent placer un jeton dans la case correspondant à la place de la syllabe demandée.

**N.B : Suivre les étapes ci-dessous pour réaliser cette activité :**

1. Donner des mots de deux syllabes et demander aux enfants de situer la syllabe finale ;
2. Donner des mots de deux syllabes et demander aux enfants de situer la syllabe initiale;
3. Donner des mots de trois syllabes et passer par les mêmes étapes.

**Pour les primaires :** donner des mots de trois syllabes et leur demander de situer la syllabe intérieure.

## 2.6. Repère l'intrus

Objectif : Savoir localiser une syllabe dans un mot, savoir repérer l'intrus en début de mot.

Matériel : Des cartes-images.

Activité : (par niveau, en atelier)

L'enseignant montre trois ou quatre cartes-images aux enfants (cartes représentant des objets, des animaux, ...) et leur demande de verbaliser celles-ci.

Les enfants doivent chercher le mot intrus, celui qui ne commence pas par la même syllabe.

**Exemple :** *table- tapis- râteau*

## 2.7. Le domino des syllabes

Objectif : Associer des mots selon leur syllabe finale ou initiale.

Matériel : Un jeu de domino d'animaux ou d'objets sur les syllabes.

Activité : (par niveau, en atelier)

Les cartes du domino sont placées au centre de la table.

Les enfants verbalisent les images, puis ils reconstituent le domino en associant la syllabe finale et la syllabe initiale de deux images.

## **3. Supprimer les syllabes**

Les activités sur la suppression des syllabes se retrouvent dans le phonalbum "Chabadababa, mon chat transforme-toi!"

## **4. Fusionner des syllabes**

### 4.1. Le jeu des prénoms

Objectif : Créer de nouveaux mots ou des pseudo-mots en fusionnant des syllabes.

Matériel : Les photographies des enfants de la classe.

Activité : (par niveau, en atelier)

L'enseignant a découpé au préalable les photographies de chaque enfant en fonction du nombre de syllabes qui le compose.

Grâce à celles-ci, ils vont créer des nouveaux prénoms ou des pseudos-mots bi-syllabiques en utilisant les syllabes des photos découpées.

**Exemple:** *Marie + Martin = Matin*

*Charlotte + Arthur = Chathur*

### 4.2. Le jeu des animaux (voir le jeu « Syllabozoo »)

Objectif : Créer de nouveaux mots ou des pseudo-mots en fusionnant des syllabes.

Matériel : Des images d'animaux ou le jeu « Syllabozoo »

Activité : (par niveau, en atelier)

Idem que pour le jeu des prénoms. Les enfants doivent créer des animaux extraordinaires en fusionnant le début du nom d'un animal avec la fin du nom d'un autre animal.

**Exploitation du livre « Chabadababa, mon chat transforme-toi ! »**  
(Voir annexe 4 p.68)

**1. Découvrir les syllabes**

**Séquence 1**

Objectifs : - Découvrir puis se repérer dans la structure narrative de l'album.  
- En reformuler les évènements clés.

**A. Découvrir l'album et en comprendre la structure.**

Matériel : L'album « Chabadababa, mon chat transforme-toi ! »

Activité : (en collectif)

L'enseignant lit l'histoire entièrement, sans le support des illustrations, pour focaliser le travail d'écoute et entraîner la mémoire auditive des enfants. Ensuite, il laisse les enfants s'exprimer sur les contenus, les personnages et le déroulement de l'intrigue afin de s'appropriier le texte. Lorsqu'ils ont oralisés, l'adulte présente les illustrations.

Enfin, faire reformuler les passages de l'album en essayant d'y associer :

- ➔ **La couleur de la potion magique et le résultat de la transformation du chat ;**
- ➔ **La couleur de la potion magique, le résultat de la transformation du chat et le jour de la semaine.**

**B. Réinvestissement d'une lecture et recherche.**

Matériel : Le tableau collectif A à double entrée (prévoir un cache pour masquer la colonne 4 du tableau non utilisée), 14 cartes-images A'.

Activité : (en collectif)

L'enseignant demande aux enfants de se remémorer la structure du récit par la verbalisation des différentes étapes pour ensuite présenter le tableau A, vide et les 14 étiquettes A' :

- ➔ **7 chaudrons** (à colorier avant la séance selon les couleurs de la potion magique)
- ➔ **7 cartes-images correspondant aux transformations du chat : chameau- chalet- chapeau- chamois- chagrin- charrue- chasseur.**

Les enfants remplissent les colonnes 2 et 3 du tableau, ligne par ligne, en respectant la chronologie de l'histoire.

- ➔ **« Que se passe-t-il le lundi ? En quoi la potion orange transforme-t-elle le chat ? »**

Faire placer sur la ligne du lundi les deux cartes correspondantes et relire le tableau complété.

Puis construire collectivement une phrase à structure répétitive et l'oraliser en suivant la ligne du tableau, **exemple** : « Lundi la potion orange transforme le chat en chameau. »

Faire de même pour tous les autres jours de la semaine.

## Séquence 2

- Objectifs : - Découvrir la syllabe d'un mot.  
- Compter les syllabes d'un mot.  
- Identifier une syllabe particulière (qui se répète dans plusieurs mots).

### A. Découverte de la syllabe

Matériel : tableau A

- 14 cartes-images A' et 14 cartes-images A''
- un carton fléché B pour chaque enfant
- 4 jetons bleus et 1 jeton rouge par enfant

Activité : (par niveau, en atelier)

#### ***Etape 1***

L'enseignant invite les enfants à se remémorer la phrase à structure répétitive pour le lundi : « Lundi, la potion orange transforme le chat en chameau. » puis il rappelle le nom des 14 cartes-images A'.

Ils identifient en les verbalisant les 14 nouvelles cartes-images (A''), placées sur la table près du tableau à remplir : *mot, sœur, rue, mois, lait, grain, pot* et 7 x *chat*.

Faire reconstituer *chameau* à l'aide des cartes-images et des questions suivantes :

- ➔ **A votre avis, combien d'étiquettes va-t-on choisir pour fabriquer chameau ?**
- ➔ **Avant de répondre, fermez les yeux et écoutez attentivement : chat/mot.**
- ➔ **Qui peut répéter chameau en frappant dans ses mains ?**
- ➔ **Combien de fois as-tu frappé ?** (Deux fois parce que tu as ouvert la bouche deux fois)
- ➔ **Qui peut trouver les deux étiquettes qui correspondent aux deux syllabes du mot *chameau* ?** (une syllabe est prononcée chaque fois que l'on frappe dans les mains *chat/mot*)

Amener les enfants à remplir la colonne 4 du tableau avec toutes les cartes-images.

Dire collectivement les mots illustrés de cette colonne et compter les syllabes pour chacun.

Faire remarquer que tous ces mots sont composés de deux syllabes dont une qui se répète : *chat* (d'où les deux points en haut de la colonne 4).

#### ***Etape 2***

L'enseignant fait compter le nombre de syllabes des mots de la colonne 1 (jours de la semaine).

Puis il distribue le carton fléché B et donne 5 jetons (4 bleus et 1 rouge) à chacun des enfants : **les cases correspondent aux syllabes, la flèche donne le sens de la lecture.**

Chaque enfant énonce, à tour de rôle, un jour de la semaine en plaçant simultanément un jeton bleu sur la case à chaque syllabe prononcée.

#### ***Etape 3***

Faire répéter la syllabe particulière, que l'on retrouve dans chacun des jours : DI.

Effectuer le même exercice en plaçant cette fois le jeton rouge sur la case correspondant à l'articulation de la syllabe DI.

Faire identifier l'intrus et demander d'argumenter. (***Dimanche***, parce que c'est le seul jour de la semaine qui possède la syllabe DI en début de mot).

## B. Entraînement : « Le loto des syllabes »

Matériel : Une planche de loto C par enfant, 64 cartes-images C'

Activité : (par niveau, en atelier)

Les cartes-images sont disposées au centre de la table, face visible, et chaque enfant a une planche de loto devant lui.

**Fonctionnement du loto** : un point correspond à une syllabe, donc 2 points à 2 syllabes, ...

On pose la carte sur une case blanche, les cases grises n'étant pas à remplir.

Inviter les enfants à choisir une carte, dire le mot et compter son nombre de syllabes. Puis leur demander de placer la carte sur la ligne correspondante.

**Exemple** : panier → 2 syllabes → 2<sup>e</sup> ligne (2 points)

- Chaque enfant procède ainsi à tour de rôle jusqu'au remplissage complet de sa planche.

## 2. Manipuler les syllabes

### Séquence 3

Objectifs : - Manipuler mentalement les syllabes d'un mot en repérant puis en répétant la syllabe finale d'un mot bi-syllabique.

- Effectuer le même travail avec la syllabe initiale.
- Repérer une syllabe cible dans un mot.

#### A. Répéter la syllabe finale de mots bi-syllabiques

Matériel : 24 cartes-images C' (uniquement celles des mots bi-syllabiques)

Activité : (par niveau, en atelier)

L'enseignant demande à un enfant de compter le nombre de syllabes de la formule magique "chabadababa". Faire remarquer la particularité (répétition de BA en syllabe finale).

Proposer aux enfants d'en créer d'autres mais uniquement avec des mots de 2 syllabes.

Présenter les cartes-images C' et les verbaliser : *souris, balai, igloo, pinceau, radis, serpent, soleil, mouton, gâteau, couteau, moto, canards, marteau, vélo, menton, drapeau, tapis, ballon, lapin, fourmi, cadeau, dragon, poireau, ciseaux.*

Chaque enfant reçoit trois cartes-images, posées à l'envers devant lui. Chacun, à tour de rôle, retourne une carte, énonce le mot découvert à son voisin de droite qui répète le mot en doublant la syllabe finale.

**Exemple** : 1<sup>re</sup> joueur : *balai*  
2<sup>ème</sup> joueur : *balai lai*

#### B. Répéter la syllabe initiale de mots bi-syllabiques

Matériel : 24 cartes-images C' (uniquement celles des mots bi-syllabiques)

Activité : (par niveau, en atelier)

L'adulte propose aux enfants de constituer de nouvelles formules magiques mais cette fois en doublant la 1<sup>re</sup> syllabe du mot. Les enfants reçoivent trois cartes-images, posées à l'envers devant eux. Chacun, à tour de rôle, retourne une carte, énonce le mot découvert à son voisin de droite qui répète le mot en doublant la syllabe initiale.

**Exemple** : 1<sup>re</sup> joueur : *souris*  
2<sup>e</sup> joueur : *sou souris*



### C. Jouer avec les familles de mots ayant une syllabe commune.

Matériel : Le plateau de jeu D, une boîte remplie de 32 cartes-images D'.

Activité : (par niveau, en collectif)

Partir de la formule magique "*chabadababa*" pour faire comprendre aux enfants que des syllabes cibles peuvent se trouver à des places variables dans des mots plus longs ; ainsi dans cette formule on retrouve la syllabe **BA** en milieu de mot.

Présenter le plateau de jeu et les 32 cartes-images afin de s'accorder sur le vocabulaire à retenir. Le plateau comporte 4 mots cibles monosyllabiques : *lit, verre, chat, rat*.

#### **Voici les 4 familles de mots :**

- LI : *alligator, limonade, raviolis, militaire, jolie, libellule, pélican, livre.*
- VER : *couverture, vernis, hiver, pull-over, ver, gouvernail, verglas, univers.*
- CHA : *château, châtaigne, échalote, cachalot, échafaudage, échasses, chacal, chapiteau.*
- RA : *râteau, pyramide, pirates, caméra, parachute, radis, parapluie, rame.*

Chaque enfant reçoit 4 cartes. Chacun, à tour de rôle, oralise le mot correspondant au dessin et le place sur la case qui convient sur le plateau de jeu (en cas d'erreur, il garde sa carte). Le premier qui a placé ses 4 cartes gagne.

### **3. Supprimer les syllabes**

#### **Séquence 4**

Objectifs : - Supprimer la syllabe initiale puis finale d'un mot bisyllabique et d'un mot trisyllabique.

- Inverser des syllabes.

#### A. Supprimer une syllabe à l'aide de cartes-images.

Matériel : 16 cartes-images E et 8 cartes-croix E'

Activité : (par niveau, en atelier)

#### ***Etape 1***

Les enfants reçoivent deux cartes E et les pose à l'envers devant eux. Chacun à tour de rôle, retourne une carte et dit le mot représenté en frappant les syllabes.

Faire remarquer le trait vertical partageant le mot en 2 syllabes et le point en haut à gauche identifiant la première syllabe. Puis, faire de même pour toutes les cartes en soulignant le point commun de tous ces mots : ils comportent deux syllabes.

#### ***Etape 2***

Les cartes sont redistribuées et chaque enfant reçoit une carte croix E' qu'il positionne sur la case d'une carte-image. Cacher d'abord la syllabe initiale puis par la suite, la syllabe finale.

**But de l'activité :** Les enfants doivent dire le mot en restant muet sur la syllabe barrée.

Chaque enfant, à tour de rôle, frappe les 2 syllabes du mot représenté sur sa carte-image, puis oralise la syllabe restante sans prononcer la syllabe barrée.

## B. Supprimer une syllabe à l'aide de cartes-images.

Matériel : Un carton fléché B et 4 jetons par enfant, 16 cartes-images C' (uniquement celles de trois syllabes)

Activité : (par niveau, en atelier)

Chaque enfant reçoit 4 jetons et un carton B. Il énonce un mot de trois syllabes et le répète en posant simultanément un jeton sur une case à l'émission de chaque syllabe. Supprimer un des 3 jetons et demander à un enfant de répéter le mot amputé de cette syllabe. Présenter l'exercice de manière progressive : suppression de la syllabe finale, puis initiale et enfin, plus difficile, de la syllabe médiane.

## **4. Fusionner les syllabes**

### **Séquence 5**

Objectifs : - Fusionner 2 puis 3 syllabes pour constituer des nouveaux mots ou des pseudo-mots.

#### A. Reconstituer et faire deviner des mots à l'aide de cartes-images.

Matériel : 16 cartes-images C' (uniquement les monosyllabiques), 14 cartes-images A''.

Activité : (par niveau, en atelier)

L'enseignant dispose au centre de la table les 16 cartes-images C' (*chat, noir, nez, pont, rond, deux, main, lit, rat, bol, fleur, scie, loup, roue, joue, dent*) et les cartes A'' (*sœur, rue, mois, lait, grain, pot, mot et 7 chats*) qui représentent toutes des mots monosyllabiques.

**Menez le jeu :** Dites un des mots bi-syllabiques suivants : *chat/mot, chat/mois, chat/rue, chat/lait, chat/pot, chat/grain, chat/sœur, rue/scie, rat/lit, deux/main, deux/dent.*

Demander à chaque enfant de composer le mot devant lui en choisissant les 2 cartes-images qui lui sont nécessaires. Puis inviter les enfants à choisir, à tour de rôle, 3 cartes-images qu'ils assemblent devant eux pour soumettre « la devinette » à leur voisin de droite. Ce dernier verbalise le pseudo-mot de 3 syllabes.

#### B. Créer des pseudo-mots.

Matériel : 16 cartes-images C' (uniquement les monosyllabiques), 14 cartes-images A''.

Activité : (par niveau, en atelier)

L'adulte dispose les cartes-images C' et A'' au centre de la table et demande à un enfant de mener le jeu. A tour de rôle, chacun verbalise un pseudo-mot de 3 syllabes en s'appuyant visuellement sur les cartes sans les manipuler.

**Exemple :** *rat/loup/chat*

Le voisin de droite constitue le pseudo-mot énoncé en choisissant les 3 cartes nécessaires qu'il aligne dans le bon ordre.

### 1. Découvrir les rimes et mémoriser des comptines ou des poèmes comprenant des rimes

#### 1.1. Poèmes, chansons et comptines

Objectif : Développer la conscience des rimes.

Matériel : Recueil de poèmes, de chansons ou de comptines connus des enfants et comportant des rimes.

Activité : (en collectif)

L'enseignant récite ou lit le poème à haute voix, en accentuant les rimes. Ensuite, il récite un vers à la fois et demande aux enfants de répéter celui-ci à l'unisson.

Variante :

- Réciter le poème en murmurant, mais dire les mots qui riment à haute voix.
- Récite le poème à haute voix, mais murmurer les mots qui riment.

**Suite à cette activité, expliquer aux enfants la signification des mots *rime* et *rimer*.**

### 2. Manipuler les rimes

#### 2.1. L'intrus

Objectif : Développer la conscience des rimes.

Matériel : Des images représentant des mots connus des enfants.

Activité : (par niveau, en atelier)

Choisir quatre images parmi lesquelles est glissé un intrus. L'enseignant montre les quatre images aux enfants. Ils les verbalisent, puis il leur demande de trouver l'image du mot qui ne rime pas avec les autres.

**Exemple** : *chocolat, matelas, pyjama, et l'image de l'intrus, mouton.*

Variante :

Toutes les images sont à la disposition des enfants, chacun doit trouver trois images représentant des mots qui riment.

#### 2.2. La pêche aux rimes

Objectif : Développer la conscience des rimes.

Matériel : Des images représentant des mots connus des enfants.

Activité : (par niveau, en atelier)

Les images sont placées au centre de la table et l'instituteur demande aux enfants de les verbaliser. L'enseignant dit un son et les enfants recherchent les images des mots qui riment avec le son proposé.

### 2.3. La comptine des animaux

Objectif : Distinguer la notion de rime des mots de leur représentation.

Matériel : Les images de la comptine : les animaux et les meubles.

**Le lapin est dans son bain  
La souris est dans son lit  
L'écureuil, dans son fauteuil  
Le scarabée, sur la cheminée  
La chouette sous la couette  
La mouette sur les toilettes  
L'éléphant sur le divan  
Le boa sur le matelas  
Le loir dans l'armoire.**

Activité : (en collectif) ou (par niveau, en atelier)

« Nous allons inventer une comptine avec des rimes. »

L'enseignant présente les images aux enfants. Il dispose les images d'animaux en colonne sur la partie gauche de la table (ou du tableau) et sur la partie droite de la table, les cartes sont présentées dans le désordre. Il invite les enfants à associer les images d'animaux aux images de meubles en faisant attention de respecter la rime.

Lorsque tous les animaux sont associés à un meuble, l'instituteur demande aux enfants de trouver une petite phrase qui décrirait ce que fait le lapin avec son bain (aller, prendre, sauter...), ce que fait le boa avec son matelas, ...

### 2.4. Le memory des rimes

Objectif : Associer deux sons identiques.

Matériel : Des paires d'images

Activité : (par niveau, en atelier)

Les images sont placées face cachée au centre de la table. Les enfants doivent retrouver les paires de mots qui riment.

**Exemple** : citrouille-grenouille, soleil-réveil, beurre-fleur, fraise-chaise, ...

### 2.5. Le domino des rimes

Objectif : Associer deux sons identiques.

Matériel : Un jeu de domino d'animaux ou d'objets sur les rimes.

Activité : (par niveau, en atelier)

Les pièces du domino sont placées au centre de la table. Les enfants verbalisent les images, puis ils associent deux pièces de domino constituées d'images ayant la même rime finale.

## 2.6. Le loto des rimes

Objectif : Associer deux sons identiques.

Matériel : Planches de jeu de 4 à 6 images, des cartes-images à placer sur les planches de jeu.

Activité : (par niveau, en atelier)

Les cartes-images sont placées au centre de la table et chaque enfant à une planche de jeu devant lui. Ils vont rechercher les cartes-images qui riment avec les images de leur planche de jeu et les associer.

**Exemple** : placer la carte « citron » sur l'image « bonbon » de sa planche de jeu.

*Pour plus de facilité, coller une gommette de couleur dans un coin de la carte-image pour aider les enfants à placer celle-ci au bon endroit. (Exemple : la carte qui a un rond rouge doit se positionner sur la planche de jeu où se trouve également un rond rouge).*

*Puis, refaire l'activité sans les aides.*

## 2.7. Les boîtes à rimes

Objectif : Amener les enfants à associer des sons identiques.

Matériel : Des boîtes à chaussures, des images diverses.

Activité : (par niveau, en atelier) ou (en collectif)

L'enseignant donne un son à chaque boîte, par exemple « on ». Parmi les diverses images proposées, les enfants recherchent et rangent celles qui riment avec le son « on ».

**Exemple** : bonbon, pantalon, cornichon.

*Cette activité peut se dérouler lors de l'étape suivante : « Trouver des rimes ». Les enfants recherchent des mots qui riment avec le son donné.*

## **3. Trouver des rimes à partir d'un mot cible**

### 3.1. Tête de linotte

Objectif : Utiliser le sens des phrases pour trouver des rimes.

Matériel : Une poupée ou un ours en peluche

Activité : (en collectif)

« Mon amie la poupée a décidé d'inventer une comptine avec tous les prénoms de la classe. Malheureusement elle n'arrive pas à la terminer, elle ne trouve aucune rime car c'est une tête de linotte. Nous allons l'aider. »

L'enseignant rappelle la notion de rime et demande aux enfants de trouver des rimes correspondant à leur prénom.

Pour aider les enfants, l'instituteur propose la première phrase aux enfants en **exemple** :

« Juliette fonce en trottinette » puis les phrases incomplètes qu'avait commencées la poupée par **exemple** : « Léa vole en ... ; Arthur roule en ... » et les enfants doivent trouver les rimes en s'aidant des verbes inducteurs de sens.

### 3.2. Le bateau est rempli de ...

Objectif : Amener les enfants à évoquer des rimes rapidement sans se servir d'indices.

Matériel : Un ballon

Activité : (en collectif)

Les enfants sont assis en cercle. Commencer le jeu en disant « le bateau est rempli de *chats* ».

Lancer ensuite le ballon à un enfant. Celui-ci doit trouver une rime au mot *chat*

(**exemple** : « Le bateau est rempli de *chocolats* ») puis vous relance le ballon.

Répéter la rime initiale, puis lancer le ballon à un autre enfant. Continuer jusqu'à ce que les enfants n'aient plus d'idées, ensuite recommencer avec une nouvelle « cargaison ».

Une fois que les enfants sont habiles à ce jeu, ils peuvent se lancer le ballon entre eux plutôt que de repasser par l'adulte.

### 3.3. L'album des rimes

*Pour cette activité, on peut partir du livre « Ca n'existe pas ! »*

Objectif : Permettre aux enfants de faire la démonstration de leur maîtrise de la rime.

Matériel : Le livre « Ca n'existe pas ! », du papier, des crayons, des marqueurs, de la peinture, ...

Activité : (par niveau, en atelier)

L'enseignant raconte l'album aux enfants et leur explique qu'il aimerait inventer une histoire similaire afin de créer un livre. Il demande aux enfants de créer une phrase qui ressemble à celle du livre et de l'illustrer.

**Exemple** : « Un chat qui mange des pizzas, ça n'existe pas ! »

Les illustrations peuvent être affichées ou assemblées sous forme de cahier ou de livre.

**Exploitation du livre « Valentine aime les comptines »**

(Voir annexe 5 p.77)

**1. Découvrir les rimes et mémoriser des comptines ou des poèmes comprenant des rimes**

**Séquence 1**

Objectifs : - Découvrir puis se repérer dans la structure narrative de l'album axée sur la rime.  
- Prendre conscience de la rime dans une comptine.  
- Définir la notion de rime.  
- Mémoriser les comptines de l'album.

A. Découvrir l'album et mémoriser les étapes du récit.

Matériel : Cartes-images F

Activité : (en collectif)

L'instituteur lit l'album sans dévoiler les illustrations. Faire repérer les personnages et leur nom en les listant au tableau à l'aide des cartes F : laisser les enfants proposer l'ordre d'apparition, même s'il ne correspond pas à la structure narrative du livre.

**Voici la liste :**

- Valentine la fouine
- Edouard le loir
- Léon le cochon
- Josette la chouette
- Jojo le lionceau
- Noé le chimpanzé
- Laurie la souris
- Andréa le boa
- Garou le loup

Relire l'histoire en montrant les illustrations. Amener les enfants à mémoriser l'ordre d'apparition des personnages dans l'histoire en utilisant les indices temporels, qui suivent le déroulement de la journée.

**S'appuyer sur ce type de questions :**

<i>Comment se déroule la journée de Valentine ?</i>	<i>Qui va-t-elle voir ?</i>
Très tôt le matin	le loir
Au petit déjeuner	le cochon
Au moment de la toilette	la chouette
Dans la journée, à l'école	le lionceau
Au goûter	le chimpanzé
A la fin de la journée, dans le jardin	la souris
Au dîner	le boa
Au coucher	le loup

Afficher cette liste au tableau, à l'aide des cartes-images F présentées aléatoirement. Puis associer chacun des objets présentés sur les cartes restantes à un animal.

On obtient ainsi trois colonnes :

Au lever	Le loir	Peignoir
Au petit déjeuner	Le cochon	Biberon
Au moment de la toilette	La chouette	barrettes
A l'école	Le lionceau	Pinceau
Après l'école	Le chimpanzé	Goûter (banane)
Après le goûter	La souris	Accessoires de magie (chapeau et baguettes)
Au dîner	Le boa	Pizza
Au coucher	Le loup	doudou

Valider le tableau obtenu, en vérifiant, à l'aide des illustrations de l'album, l'ordre d'apparition des personnages et le déroulement de la journée.

Faire constater aux enfants qu'il reste 3 étiquettes, les nommer :

*Valentine- comptine- fourchette*

En déduire que Valentine ne peut s'associer à aucune étape de la journée car elle est en permanence présente.

« **Pourtant on peut lui associer une carte, laquelle ? Fourchette ou comptine ?** »

Faire justifier comptine parce que l'on entend « pareil ».

Préciser que « comptine » et « Valentine » sont deux mots qui riment.

Proposer une phrase simple pour chaque ligne du tableau et la faire répéter.

**Exemple :** *Le loir a un peignoir. Le cochon a un biberon. La chouette fait sa toilette. ...*

B. Associer les personnages aux mots de l'histoire pour repérer la rime et la définir.

Matériel : Cartes-images F et G

Activité : (par niveau, en atelier)

Proposer à chaque enfant de construire une étape de l'histoire en s'appuyant sur les illustrations de l'album. Pour cela, disposer les cartes-images F au centre de la table puis lire une étape de l'histoire. Un enfant prend l'image de l'animal cité et y associe la carte-image objet qui correspond (faites le même exercice avec 2 ou 3 animaux de l'album).

**Exemple :** *loir- peignoir*

Ensuite, fermer le livre et mélanger les cartes. Chaque enfant choisit une carte-image animal et y associe la carte-image objet qui correspond. La rime devient ainsi le repère essentiel.

Faire répéter une structure syntaxique simple à adapter en fonction des cartes que les enfants ont en leur possession (vérifier ainsi la pertinence de la rime) :

- ➔ **Bonjour, Monsieur le loir, vous avez un peignoir !**
- ➔ **Bonjour, Monsieur le cochon, vous avez un biberon !**
- ➔ **Bonjour, Madame la chouette, vous avez des barrettes !**
- ➔ ...

Ranger toutes les cartes et disposer de nouvelles cartes-images G au centre de la table.

Elles représentent toutes des mots de l'histoire. Verbaliser celles-ci avec les enfants : *miroir, tiroir, chaudron, crème de marron, couettes, frisettes, seau, musée, oranger, grignoter, logis, amis, pacha, chipolata, cou, bambou*. Ajouter les cartes objets F et distribuer une carte « animal » à chacun. Demander aux enfants d'attribuer de nouveaux éléments (ainsi que les précédents) à son animal en respectant la rime.

**Vous menez le jeu :** Prenez une à une les cartes objets, nommez-les et demandez : « *Qui veut cet objet ? Pourquoi ?* »



L'enfant répond en justifiant : « *Le tiroir pour Edouard le loir, à cause de la rime en OIR.* »

Il récupère la carte et la place à côté de la carte-image animal.

Pour terminer la séance, faire relire individuellement les séries de mots réalisées par les enfants :

**Exemples :** *loup- bambou- cou- doudou*

*loir- tiroir- miroir- peignoir*

**Parallèlement, veillez à mémoriser les comptines de l'album.**

## 2. Manipuler les rimes

### Séquence 2

Objectif : - Manipuler les rimes : les reconnaître et les associer.

A. Associer des cartes-images à 4 des 8 animaux de l'histoire : *loir- cochon- chouette- chimpanzé.*

Matériel : Cartes-images F et H

Activité : (par niveau, en atelier de 4 enfants)

Attribuer un nom d'animal à chaque enfant en lui donnant carte-image de l'animal correspondant.

Déposer une à une les cartes-images H au centre de la table en énonçant le vocabulaire à retenir :

- ➔ *brouette, chaussette, fourchette, assiette, trompette ;*
- ➔ *pantalon, citron, mouton, ballon, bonbon ;*
- ➔ *armoire, poire, balançoire, noir, arrosoir ;*
- ➔ *nez, blé, fée, bébé, cahier.*

Faire associer ces cartes H à l'animal qui possède la même rime.

**Vous menez le jeu :** prendre les cartes une à une, les nommer et demander aux enfants :

« *Qui veut cette carte ? Pourquoi ?* »

L'enfant prend la carte et se justifie. Si c'est correct, il pose la carte à côté de son animal.

Faire lire à chaque enfant la série constituée. Puis refaire deux nouvelles parties afin que chaque enfant puisse reconstituer les 4 séries.

B. Associer des cartes-images aux 4 autres animaux : *loup- lionceau- boa- souris.*

Matériel : Cartes-images F et I

Activité : (par niveau, en atelier de 4 enfants)

Attribuer un nom d'animal à chaque enfant en lui donnant une carte animal correspondante.

Déposer une à une les cartes-images I au centre de la table en énonçant le vocabulaire à retenir :

- ➔ *genou, chou, igloo, bijoux, roue ;*
- ➔ *bras, pyjama, chat, matelas, chocolat ;*
- ➔ *bateau, château, escargot, couteau, râteau ;*
- ➔ *tapis, lit, scie, radis, bougie.*

Faire associer ces cartes I à l'animal qui a la même rime.

**Vous menez le jeu :** prendre les cartes une à une, les nommer et demander :

« *Qui veut cette carte ? Pourquoi ?* »

L'enfant prend la carte et se justifie. Il pose la carte à côté de son animal.

Faire lire à chaque enfant la série constituée. Puis refaire deux nouvelles parties afin que chaque enfant puisse reconstituer les 4 séries.

### C. Associer les cartes-images correspondant aux 8 animaux de l'histoire en jouant avec le dé I'.

Matériel : Cartes-images F, H et I et le dé I'.

Activité : (par niveau, en atelier de 8 enfants)

Distribuer une à une les cartes-images H et I (10 par enfant), puis placer les cartes cibles animaux F sur la table, en colonne. Faire verbaliser toutes les cartes distribuées.

**But du jeu :** Le gagnant est celui qui a placé toutes ses cartes, en ligne, à côté de la carte cible animal.

**Règle du jeu :** Chaque enfant lance le dé à tour de rôle.

Si le loir sort, l'enfant qui a lancé le dé doit chercher dans ses cartes un mot rimant en "OIR".

Il place la carte-image à côté du mot cible puis il passe le dé à son voisin.

Si aucune carte ne correspond à l'animal du dé joué, le joueur passe son tour

### **3. Trouver des rimes à partir d'un mot cible**

#### **Séquence 3**

Objectifs : - Trouver des rimes à partir d'un mot cible

- Réinvestir la notion de rime à travers des productions collectives et individuelles.

Utiliser la structure du titre de l'album pour créer de nouvelles phrases.

Matériel : Bandes J

Activité : (en collectif mais en petit groupe)

Analyser la structure du titre de l'album : « *Valentine aime les comptines* ». Repérer la place des deux mots qui riment : « *Valentine* » au début, « *comptines* » à la fin du titre.

A tour de rôle, les enfants trouvent un mot qui rime avec leur prénom (avec l'aide des camarades et de l'enseignant si nécessaire).

Distribuer une bande J à chaque enfant (le prénom est écrit au début de la bande ou l'enfant inscrit lui-même son prénom s'il y arrive) et chacun illustre le mot qui rime à la fin de celle-ci.

Ensuite, chaque enfant dit sa phrase et montre son dessin à la classe.

## Chapitre 4 : les phonèmes (les sons)

**N.B :** Les sons finaux sont beaucoup plus difficiles à percevoir. Il est donc préférable de commencer les activités sur les sons initiaux et de terminer par les sons finaux.

### Partie 1 : l'isolation et l'identification des phonèmes

#### 1. L'isolation des phonèmes

##### 1.1. Devine qui

Objectif : Percevoir des phonèmes isolés et prendre conscience que les phonèmes font partie des mots.

Activité : (en collectif)

Les enfants sont assis en cercle et l'enseignant leur pose une question: « **Devinez quel prénom je vais dire ?** »

Prononcer le phonème initial du prénom choisi. Puis, commencer le jeu par les consonnes fricatives (*s, z, f, v, ...*) comme dans « *Sophie* » car elles sont plus faciles à percevoir.

*(La prononciation du phonème doit être étirée : /ssss/.)*

Poursuivre avec les consonnes occlusives (*d, t, k, g, ...*) comme dans « *Daniel* ».

*(La prononciation ne peut être étirée donc celles-ci doivent être prononcées plusieurs fois : d/ d/ d/ d/.)*

Encourager les enfants à nommer toutes les possibilités si le phonème choisi existe dans plusieurs prénoms.

Variante :

Un enfant sera meneur du jeu.

##### 1.2. Mots commençant par le même son

Objectif : Renforcer l'idée qu'un phonème peut apparaître dans différents mots et inviter les enfants à prêter attention à la position de leurs lèvres et de leur langue quand ils prononcent un phonème.

Matériel : Cartes-images pour chaque phonème étudié.

Activité : (en collectif)

Se procurer trois ou quatre illustrations pour chaque phonème étudié.

**Exemples :** - série d'illustrations pour le phonème /s/ (souris, céleri, ...)

- série d'illustrations pour le phonème /f/ (fusée, feu, ...)

Choisir des illustrations commençant par une seule consonne, de préférence une consonne fricative. Montrer une série d'illustrations aux enfants et leur demander de verbaliser les objets représentés. Ensuite, demander à l'un d'entre eux de choisir une carte-image de la série et de la nommer. Répéter le nom en étirant la consonne initiale et inviter les enfants à faire de même.

Un autre enfant fait le même exercice. Pour finir, reprendre les deux cartes-images et demander : « **Ces deux mots commencent-ils par le même son ? Par quel son commencent-ils ?** »

**Durant l'activité, les enfants doivent s'observer et décrire le mouvement de leurs lèvres et la position de leur langue lorsqu'ils prononcent un son.**

### 1.3. Mots se terminant par le même son

Objectif : Amener les enfants à découvrir l'existence des phonèmes finaux en explorant leur prononciation.

Matériel : Cartes-images pour chaque phonème étudié.

Activité : (en collectif)

Ce jeu se joue de la même manière que le jeu 1.2, à la différence que le but de ce jeu-ci est d'identifier les mots qui se terminent par le même phonème. Se procurer trois ou quatre illustrations pour chaque phonème étudié.

**Exemples** : série d'illustrations pour le phonème /s/ (tasse, pouce, os, mousse, ...)

## **2. L'identification des phonèmes**

### 2.1. Le robot mange-son

Objectif : Regrouper les mots qui commencent par le même son.

Matériel :

- Cartes-images de mots familiers ou de mots tirés d'un thème, mélangées dans un sac opaque.
- Boîtes à souliers sur lesquelles on a dessiné ou collé une illustration de robot (une pour chaque son ciblé). Sur le ventre de chaque robot, coller l'illustration d'un mot qui commence par le son ciblé.

Activité : (en collectif)

Expliquer aux enfants que le robot / **rrr** / ne mange que les mots qui commencent par le son / **rrr** / comme dans **robe**.

Demander à chaque enfant de piocher une carte dans le sac et de la verbaliser. Si le mot commence par le son ciblé, le robot peut manger cette carte. Sinon, on met la carte de côté.

Pour augmenter la difficulté, répéter l'activité avec deux ou trois robots qui mangent des sons différents.

Variante :

Demander aux enfants de nommer de mémoire d'autres mots que le robot pourrait manger.

### 2.2. L'intrus

Objectif : Trouver parmi trois mots celui qui ne contient pas le phonème cible.

Matériel : Série de trois mots illustrés dont deux contiennent un phonème cible.

**Exemple** : phonème cible / **f** /

- *Fusée, fenêtre, chaise*
- *Fumée, mur, four*
- *Camion, phare, farine*

Activité : (en atelier)

Rappeler aux élèves ce qu'est un intrus. Puis, annoncer le phonème cible et modélez l'activité en utilisant la première série de mots illustrés.

Répéter l'activité avec toutes les séries de trois illustrations en sollicitant la participation des enfants.

### 2.3. Je pense à quelque chose

Objectif : Amener les enfants à évoquer des mots à partir d'un phonème initial donné.

Activité : (en collectif)

« Nous allons jouer à un jeu appelé « Je pense à quelque chose ». Je vais penser à quelque chose et vous devrez deviner ce à quoi je pense. Je vais vous donner des indices. »

Le premier indice sera le phonème initial du mot que l'enseignant a en tête.

Donner ensuite des indices significatifs jusqu'à ce que les enfants devinent le mot.

Inviter les enfants à tenter leur chance en répondant après chaque indice afin qu'ils évoquent un grand nombre de mots commençant par le phonème désigné.

**Exemple :**

*Vous : Le nom de l'animal auquel je pense commence par le son /sss/. Par quel son commence son nom ?*

*Enfants : Sss*

*Vous : Cet animal a quatre pattes et mange du fromage.*

*Enfants : Ssserpent*

*Vous : Ssserpent. C'est un bel essai. Quel est le premier son de ssserpent ?*

*Enfants : Sss*

*Vous : Bien ! Et combien de pattes a-t-il ?*

*Enfants : Il n'a pas de pattes*

*Vous : Est-ce que les serpents mangent du fromage ?*

*Enfants : Non !*

*Vous : L'animal auquel je pense a aussi des oreilles toutes rondes. Qui est-ce ?*

*Enfants : Sssouris !*

### 2.4. Accroche l'image à la branche

Objectif : Savoir identifier des phonèmes initiaux.

Matériel : Cartes-images représentant des mots commençant par 3 phonèmes différents, les photos des enfants de la classe et une image ou un dessin d'arbre à trois branches.

Activité : (en atelier)

Placer l'arbre au centre de la table et les cartes-images tout autour. En haut de chaque branche est accrochée une photo différente indiquant le phonème initial choisi.

Les enfants doivent placer les cartes-images sur la branche correspondant au phonème initial et verbaliser leur choix : « *Tel mot commence comme tel prénom, j'entends le son [...] au début du mot* ».

**Phonalbum : les phonèmes**  
**Partie 1 : l'isolation et l'identification des phonèmes**

**Exploitation du livre « Aladin et les mots magiques »**  
(Voir annexe 6 p.83)

**1. L'isolation des phonèmes**

**Séquence 1**

Objectif: Découvrir et se repérer dans la structure narrative de l'album, axée sur le phonème.

A. Découvrir l'album et mémoriser les étapes du récit (rythme des saisons)

Activité: (en collectif)

L'enseignant lit l'album en montrant les illustrations. Vérifier la compréhension de l'histoire en questionnant les enfants:

- *Comment Aladin trouve-t-il la lampe?*
- *Qui a retenu les vœux d'Aladin?*
- *Pourquoi le génie ne répond-il pas aux exigences d'Aladin?*
- *Pourquoi le génie change-t-il d'attitude à la fin de l'histoire?*
- *Pouvez-vous me dire pourquoi le livre a pour titre : "Aladin et les mots magiques"?*

Il est important de faire relever les objets qui correspondent à chaque vœu d'Aladin: *vélo, jumelles, rollers, flan.*

B. Mémoriser les étapes du récit en remplissant le tableau à l'aide de cartes.

Matériel: Tableau L, les cartes-images L'

Activité: (en atelier)

**Etape 1**

Inviter les enfants à se remémorer le récit (sans relire l'album). Présenter le tableau L et les cartes L' (les nuages auront été préalablement coloriés). S'assurer que les mots illustrés ont été bien identifiés:

- *4 nuages: vert, jaune, rouge, fuchsia;*
- *4 vœux: vélo, jumelles, rollers, flan;*
- *8 qualificatifs pour les vœux: vainqueur, vert, jaune, jolie, rapide, rouge, fraise, figue.*

Remplir le tableau collectivement ligne par ligne. La première colonne indique la saison: il s'agit de faire correspondre le nuage dans lequel apparaît le génie, l'image représentant le vœu, puis les images des deux qualificatifs de l'objet désiré.

**Etape 2**

Les enfants s'entraînent à la lecture du tableau par la construction de phrases à structure identique, pour favoriser une première familiarisation avec les phonèmes à identifier:

**Exemples:**

- *Au printemps, le génie apparaît dans un nuage vert, Aladin veut un vélo vert de vainqueur.*
- *En été, le génie apparaît dans un nuage jaune, Aladin veut de jolies jumelles jaunes.*
- *En automne, le génie apparaît dans un nuage rouge, Aladin veut de rapides rollers rouges.*
- *En hiver, le génie apparaît dans un nuage fuchsia, Aladin veut un flan à la figue et à la fraise.*

## 2. L'identification des phonèmes

### Séquence 2

Objectifs: - Identifier le phonème initial commun dans des mots: /v/- /z/- /r/- /f/ puis /l/- /m/- /t/.  
- Associer une gestuelle à chaque phonème.  
- Identifier le phonème initial intrus dans une série d'images.

A. Identifier des phonèmes: /v/- /z/- /r/- /f/.

Matériel: - 4 nuages M de format A4 colorié en vert, jaune, rouge et fuchsia  
- 16 cartes-images L', tableau L et 20 cartes-images M'

Activité: (en atelier)

#### **Etape 1**

Rappeler la contrainte des vœux d'Aladin exigée par le génie: "*Trois mots au moins de ton vœu doivent commencer par le même son.*"

Vérifier cette contrainte en reprenant les 4 étapes de l'histoire et les mots retenus en s'aidant du tableau L. Faire identifier chaque phonème initial: /v/- /z/- /r/- /f/.

Placer 4 nuages de couleur M sur la table et distribuez en faisant nommer une à une les 16 cartes-images L'. Puis avec les enfants, placer toutes les images dans le nuage correspondant.

Tout ce qui commence par:

/v/ -> nuage vert

/z/ -> nuage jaune

/r/ -> nuage rouge

/f/ -> nuage fuchsia

**Exemple:** le *flan* va dans le nuage fuchsia

Chaque nuage étant complété, distribuer aux enfants les 20 nouvelles cartes M' en s'accordant sur le vocabulaire à retenir (**attention aux 4 intrus!**):

- phonème /v/: *volet, vache, voiture, voile;*

- phonème /z/: *girafe, jupe, genou, jambon;*

- phonème /r/: *radis, rideau, râteau, robinet;*

- phonème /f/: *fusée, fenêtre, fleur, phoque;*

- intrus: *maison, lit, ciseaux, cartable.*

**But du jeu:** placer dans le même nuage les mots qui commencent par le même son.

Chaque enfant dispose ses cartes à l'envers devant lui. A tour de rôle, chacun retourne une carte, verbalise l'objet et le nuage choisi.

**Exemple:**

- *fourchette* -> nuage fuchsia;

- *girafe* -> nuage jaune.

Le jeu se termine quand toutes les cartes sont retournées et les nuages complétés. Les intrus sont mis de côté.

## **Etape 2**

Faire relire chaque groupe de cartes reconstitué dans les nuages, en insistant sur le phonème initial et son point d'articulation. Associer alors une gestuelle à chaque phonème.

### **Voici des exemples de gestuelles à proposer aux enfants:**

*/v/*: sentir la vibration sur la lèvre inférieure avec son index et constater que les incisives sont visibles.

*/z/*: sentir la vibration en plaçant le dos de sa main sous la mâchoire. Constater que les lèvres sont en avant, les dents sont serrées et apparentes.

*/r/*: sentir la vibration en plaçant la main sur sa gorge.

*/f/*: sentir le souffle sur la main placée devant la bouche inférieure.

### B. S'entraîner à associer un mot à son phonème initial à l'aide d'images.

Matériel: 16 cartes-images L', 16 cartes-images M' (retirer les 4 intrus)

Activité: (en atelier)

Distribuer les 32 cartes et faire verbaliser:

- phonème */v/*: volet, vache, voiture, voile, vainqueur, vélo;

- phonème */z/*: girafe, jupe, genou, jambon, jumelles, jolie;

- phonème */r/*: radis, rideau, râteau, robinet, rollers, rapide;

- phonème */f/*: fusée, fenêtre, fleur, phoque, flan, fraise;

Les cartes sont retournées, face visible, devant chacun des enfants.

**Vous menez le jeu:** annoncer le son */f/*. Chaque enfant à tour de rôle, cherche et dépose une carte qui convient en verbalisant le mot et le phonème initial.

**Exemple:** "J'ai un flan, j'entends */f/*."

Si aucune carte ne correspond, l'enfant passe son tour. Effectuer le même jeu avec les phonèmes */v/*, */z/*, */r/*.

### C. Identifier 3 nouveaux phonèmes: /l/, /m/, /t/.

Matériel: 3 planches N, 24 cartes-images N'

Activité: (en atelier)

## **Etape 1**

Demander aux enfants de se remémorer les 4 vœux d'Aladin ainsi que les exigences du génie.

Disposer ensuite 9 cartes prélevées dans les cartes N' et les nommer:

- livre, loup, lion;

- maison, magicien, mauve;

- tarte, thon, tomate.

Enoncer un à un les 3 nouveaux vœux pour le génie.

### **Exemple:**

- Un livre sur les loups et les lions.

- Une maison de magicien toute mauve.

- Une tarte au thon et à la tomate.

A l'annonce de chacun des vœux, un enfant sélectionne les 3 cartes et répète les 3 mots correspondants. Le groupe valide ou non le vœu : "**Les trois mots comment-ils par le même son?**"



Suite à cela, disposez une à une les 24 cartes N' (dont les 9 déjà utilisées précédemment) en se mettant d'accord avec le vocabulaire à retenir:

- livre, loup, lion, lune, louche, lézard, lit, lapin;

- maison, magicien, mauve, mouton, manteau, monstre, melon, mur;

- tarte, thon, tomate, table, torchon, tasse, tortue, tour.

Retourner les cartes et les mélanger. Demander à chaque enfant d'en choisir 3 et de les placer devant lui, toujours à l'envers. Disposer les 3 planches N (tarte, maison, livre) et demander aux enfants de les décrire et d'analyser les 3 logos en haut à gauche (une oreille dans une bulle → symbole de "ce qu'on entend".)

A tour de rôle, les enfants retournent une carte et la placent sur la planche correspondante en insistant sur le phonème initial. Le jeu se termine quand toutes les cartes sont posées sur les planches.

## ***Etape 2***

Faire relire chaque planche complétée en insistant sur le phonème initial et son point d'articulation. Associer alors une gestuelle à chaque phonème.

### **Voici des exemples de gestuelles à proposer aux enfants:**

*/l/ : pointer l'index vers le haut au niveau de la joue et déplier le bras (geste correspondant au mouvement de la langue poussant le palais) ;*

*/m/ : faire des cercles sur son ventre avec sa main (geste associé à l'idée que "C'est bon!") ;*

*/t/ : pointer l'index vers l'avant en partant de la joue (geste correspondant au mouvement de la langue qui pousse les dents).*

### **D. Constituer des familles de 4 mots ayant un phonème commun et identifier un intrus.**

Matériel: 24 cartes-images N', les bandes de cases O

Activité: (en atelier)

Disposer une à une les 24 cartes N' vues lors de la séance 3 en demandant aux enfants de les nommer. Distribuer une bande O par enfant et les inviter à compléter les 4 cases avec 4 cartes dont le phonème initial est identique (comme les vœux).

Faire relire la bande complétée et valider.

Reposer les cartes au centre de la table et les mélanger. Un des enfants remplit sa bande O mais y introduit un intrus. Un de ses camarades doit le retrouver et justifier son choix.

## Partie 2 : la fusion et la segmentation des phonèmes

### 1. La manipulation et la fusion des phonèmes

#### 1.1. Casse-tête phonémique

Objectif : Comprendre la fusion des mots en phonèmes.

Matériel : Des images divisées en pièces de casse-tête.

Activité : (en atelier)

Chaque image est divisée en autant de pièces qu'il y a de sons dans le mot illustré.

**Exemple** : l'image d'un chou est divisée en deux morceaux : /ch/ et /ou/ alors que l'image d'un éléphant est divisée en cinq morceaux : /é/, /l/, /é/, /f/ et /an/.

L'enseignant peut utiliser une marionnette pour prononcer les différents sons du mot, puis demander aux élèves de fusionner les sons et de dire le mot complet.

### 2. La segmentation des phonèmes

#### 2.1. Tête, taille et orteils

Objectif : Pratiquer la segmentation des phonèmes en passant par le corps.

Activité : (en collectif)

Pour apprendre aux enfants à segmenter les sons d'un mot, leur demander de placer les mains sur leur tête lorsqu'ils prononcent le son initial d'un mot, sur leur taille lorsqu'ils prononcent le son du milieu et sur leurs orteils lorsqu'ils prononcent le son final.

#### 2.2. Le langage de la tortue

Objectif : Pratiquer la segmentation de sons en mots en avançant pas à pas avec leur image de tortue en même temps qu'ils prononcent chaque son.

Matériel : Pour chaque enfant : une tortue collée sur un bâtonnet.

Activité : (en collectif)

Les enfants ont en leur possession une image de tortue collée sur un bâtonnet. L'enseignant leur explique que les tortues bougent très lentement et qu'elles parlent également très l-e-n-t-e-m-e-n-t. Suite à cette mise en situation, l'enseignant indique aux élèves qu'il est temps de « parler comme les tortues ».

L'adulte dit des mots très lentement en prononçant chaque son. Les enfants lèvent leur tortue et les font avancer lentement en prononçant chaque son des mots qu'ils répètent.

### 2.3. Les cubes compte-phonèmes

Objectif : Décomposer le mot en phonèmes.

Matériel : Quatre cubes emboîtables par enfants, une liste de mots familiers à deux ou trois phonèmes (exemple : chat, bol, mouche, boa, thé, dos)

Activité : (en atelier)

« Nous allons découvrir combien de sons il y a dans le mot **mouche**. Regardez bien, je mets un cube chaque fois que j'entends un son. Écoutez bien : / **mmm** / **ououou** / **chchch** /.

J'ai utilisé trois cubes, donc il y a trois sons : / **mmm** / **ououou** / **chchch** /.

Je vais recommencer avec un autre mot : **bol**. Regardez bien, je mets un cube chaque fois que j'entends un son. Écoutez bien : / **b** / **ooo** / **lll** /. J'ai utilisé trois cubes, donc il y a trois sons : / **b** / **ooo** / **lll** /. »

Lorsque les enfants ont bien compris l'activité, l'enseignant dit un mot et leur demande de réaliser la tâche :

« Posez un cube à chaque fois que vous entendez un son. »

**Exemples :**

- chat : / **ch**, **ch**, **ch** / **aaa** /
- boa : / **b** / **ooo** / **aaa** /
- thé : / **t** / **é**, **é**, **é** /
- dos : / **d** / **ooo** /

**Phonalbum : les phonèmes**  
**Partie 2 : la fusion et la segmentation des phonèmes**

**Exploitation du livre « Aladin et les mots magiques »**  
**(Voir annexe 6 p.8)**

**1. La manipulation et la fusion des phonèmes**

**Séquence 1**

Objectifs : - Manipuler mentalement des phonèmes.  
- Repérer la place d'un phonème dans une syllabe et dans un mot.

A. « Les phrases rigolotes » : repérer le son qui rend le mot absurde dans une phrase et le remplacer. (Voir annexe 7 p.95)

Matériel : la liste des phrases rigolotes

Activité : (en collectif)

**Jeu 1**

Lire la première phrase rigolote : « *Aladin fait quatre bœufs.* » Laisser les enfants s'exprimer sur l'anomalie de la phrase. Faire deviner le bon mot et faites une relation : *bœufs/vœux*.

Puis conclure : ***on a changé le premier son.***

Poursuivre le jeu en veillant à interroger chaque enfant. Les joueurs doivent répéter la phrase en entier puis dire la phrase avec le mot qui lui redonne tout son sens.

**Jeu 2**

Relire une à une les phrases rigolotes de la liste. Demander à chaque enfant de rectifier la phrase par l'association des 2 mots clés.

**Exemple :**

*Boucle d'or mange la loupe des ours.*

Réponse : *loupe/soupe.*

B. Associer autant de carrés que de syllabes dans un mot. (Voir annexe 8 p.96)

➔ Placer un jeton, correspondant au son demandé, sur le carré symbolisant la syllabe qui le contient.

Matériel : Carrés blancs P, des petits jetons de couleur, la liste de mots triés par phonèmes.

Activité : (en atelier)

Disposer les carrés au centre de la table et distribuer trois jetons par enfants. L'enseignant annonce un mot au premier élève qui le représente devant lui à l'aide des carrés blancs : chaque carré représente une syllabe.

Demander à l'enfant de poser un jeton sur le carré dans lequel il entend le son /a/.

Faire valider et justifier la réponse par le groupe. Effectuer un tour de table en proposant un nouveau mot de la liste à chaque enfant.

Refaire un tour de table en proposant le même mot à l'ensemble du groupe. Chaque enfant matérialise le mot à l'aide des carrés (un carré ➔ une syllabe).

Faire répéter le mot par un enfant qui matérialise la place du phonème /a/ dans le mot à l'aide d'un ou plusieurs jetons. Continuer avec les autres mots.

## Séquence 2

Objectifs : - Associer un phonème à la lettre correspondante.  
- Fusionner deux phonèmes pour reconstituer une syllabe simple.

### A. Associer le phonème à la lettre correspondante sur la planche de loto.

Matériel : Planches Q pour le loto des lettres, une ardoise pour le meneur de jeu.

Activité : (en atelier)

#### Etape 1

Distribuer une planche de loto différente pour chaque enfant.  
Ecrivez une des lettres de la planche sur l'ardoise et présentez-la au groupe :

- **Qui connaît le nom de cette lettre ?** → *C'est la lettre V.*
- **Qui connaît le son de cette lettre ?** → *C'est /v/.*

Demander aux enfants de la trouver sur leur planche. Chaque enfant pose le doigt sur la lettre demandée. Faire un tour de table et demander à chacun d'énoncer soit **le nom**, soit **le son** de la lettre. Procéder de même pour chacune des 12 lettres.

#### Etape 2

Reproduire la même tâche en proposant l'ardoise à tour de rôle à chaque enfant qui écrira la lettre de son choix.

### B. Consolider l'automatisation de la correspondance entre la lettre et le son.

Matériel : Planches Q pour le loto des lettres, 2 dés Q', 12 jetons par enfant.

Activité : (en atelier)

#### Jeu 1

Distribuer une planche de jeu pour chaque enfant, de façon à ce que 2 enfants côte à côte n'aient pas la même. A tour de rôle, chaque enfant lance un des deux dés puis énonce **le nom** de la lettre qui apparaît.

Chacun énonce **le son** de la lettre en posant le jeton sur la case correspondante.

#### Exemple :

Il dit « *té* » puis l'ensemble du groupe pose un jeton sur la case correspondante en énonçant le son de la lettre /t/.

Inciter les enfants à varier dans le choix du dé (1 dé voyelle ; 1 dé consonne). Le jeu est terminé quand toutes les cases sont complétées d'un jeton.

#### Jeu 2

Un enfant meneur de jeu est isolé de ses camarades avec une planche de loto et ses 12 jetons.

Il propose **un phonème** en plaçant son jeton sur la lettre correspondante. Les autres enfants répètent **le phonème** et placent à leur tour leur jeton.

### C. Apprendre à fusionner deux phonèmes de type consonne/voyelle.

Matériel : 2 dés Q'

Activité : (en atelier)

#### **Jeu 1**

L'enseignant lance le dé « consonne », le place devant lui, énonce le son de la lettre qui apparaît, puis fait de même avec le dé « voyelle » en le plaçant à droite du dé « consonne ».

Il répète des deux sons puis les fusionne.

#### **Exemple :**

R A

/r/ /a/ -> RA

Demander aux enfants de reproduire à tour de rôle la même démarche en faisant circuler les 2 dés.

#### **Jeu 2**

Un enfant lance le dé « consonne » et énonce le son de la lettre qui apparaît. Son voisin fait de même avec le dé « voyelle » puis ensemble, ils fusionnent les deux phonèmes.

### D. S'entraîner à fusionner deux phonèmes de type voyelle/consonne.

Matériel : 2 dés Q'

Activité : (en atelier)

Cette séance, identique à la précédente (séance 3), permet d'axer le travail sur des syllabes de type voyelle/consonne.

#### **Exemples :**

AR et UF

Les jeux sont les mêmes mais on lance d'abord le dé « voyelle » puis le dé « consonne ».

## **2. La segmentation des phonèmes**

### Segmenter une syllabe simple en deux phonèmes.

Matériel : 2 dés Q', une ardoise pour le meneur de jeu.

Activité : (en atelier)

Ecrire une syllabe simple de type consonne/voyelle (RA) sur l'ardoise et la cacher face contre table. Enoncer distinctement : *j'ai écrit RA.*

Donner le dé des consonnes au premier enfant qui doit chercher la lettre R et énoncer le son de la lettre. Donner le dé des voyelles à son voisin qui doit chercher la lettre A et énoncer à son tour le son de cette lettre.

Demander aux enfants de placer les 2 dés côte à côte et retournez l'ardoise pour valider la réponse.

Faire plusieurs tours de table en :

- Variants le type de syllabes consonne/voyelle puis voyelle/consonne et éventuellement si le niveau le permet, consonne/voyelle/consonne.

- Changeant le meneur de jeu qui pourra, dans un premier temps, lire la syllabe écrite par l'enseignant puis l'écrire lui-même.

### 1. Les phrases

#### 1.1. Découverte de la notion de phrases

Objectif : Faire comprendre aux enfants que le langage oral est composé de phrases.

Activité : (en collectif)

a. Expliquer simplement qu'une phrase est une petite histoire : elle raconte quelque chose et elle dit de qui ou de quoi on parle.

**Donnez des exemples :**

- Maxime porte des chaussettes bleues.
- Nos masques sont presque finis.

Puis, faire quelques phrases en prenant comme sujets les prénoms des enfants de la classe.

Pour plus de clarté, faire également quelques énoncés sans sujets (**exemple** : « a les yeux bruns », « porte des chaussettes roses ») et expliquer aux enfants que ces exemples ne sont pas des phrases car on ne sait pas de qui ou de quoi on parle. Compléter ensuite ces phrases avec des sujets pour qu'elles soient correctes.

Puis faire de même avec des énoncés sans verbe (**exemples** : « les enfants », « Pierre ») et leur expliquer que, même si nous savons de qui on parle, nous ne savons rien sur « les enfants » ni sur « Pierre ».

b. Dire trois phrases qui ne forment pas un texte, séparées à l'oral d'un « blanc ».

**Exemples :**

- Hier j'ai joué aux dominos.
- Le chaton boit du lait.
- Le cinéma est tout près d'ici.

Demander aux enfants de les répéter dans l'ordre. Puis de répéter seulement la première, ou bien la dernière ou encore la deuxième.

#### 1.2. Compléter des phrases

Objectif : Faire prendre conscience que la langue orale est composée de phrases.

Activité : (en collectif)

a. Rappel de la séance précédente (1.1)

b. Faire des énoncés et demander aux enfants si ce sont des phrases ou non et leur demander d'expliquer pourquoi ce ne sont pas des phrases.

**Exemples :**

- Marie joue au ballon -> oui, c'est une petite histoire, c'est une phrase
- Les enfants -> non, ce n'est pas une petite histoire, ce n'est pas une phrase
- A les yeux bleus -> non, ce n'est pas une petite histoire

c. Faire compléter les groupes de mots ci-dessus pour en faire des phrases.

### 1.3. Créer des phrases (uniquement pour les enfants de 1<sup>re</sup> primaire)

Objectif : Faire prendre conscience que la langue orale est composée de phrases.

Matériel : Des images

Activité : (par niveau, en atelier)

Montrer une image aux enfants et leur demander de composer des phrases à partir de cette image. En utilisant une affiche ou une image comportant beaucoup de détails, multiplier le nombre de possibilités.

## **2. Les mots**

### 2.1. La notion de mots

Objectif : Faire prendre conscience aux enfants que la phrase est composée d'une suite de mots.

Matériel : Cartons de mots, marqueurs

Activité : (en collectif)

a. Faire une phrases de deux mots (**exemple** : « Jean rit »).

Expliquez aux enfants que cette phrase comprend deux parties, qui sont, en fait, deux mots.

Pour représenter concrètement les mots, construisez la phrase en utilisant un carton pour chaque mot et espacez les mots d'au moins dix centimètres.

b. Faire une nouvelle phrase de trois mots (**exemple** : « Luc est grand »). La placer juste sous la première, comme ceci :

→Jean rit

→Luc est grand

Compter le nombre de mots dans chacune de ces phrases et comparer leur longueur ; amener les enfants à conclure que la seconde phrase est plus longue que le première parce qu'elle contient plus de mots. Refaire le même exercice avec plus de phrases.

***Dire aux enfants que, lorsqu'on écrit, on sépare les mots par des petits espaces blancs.***

(Les enfants comprendront mieux cette notion après la réalisation de l'activité suivante « 2.2. Les mots dans une comptine »).



## 2.2. Les mots dans une comptine

Objectif : Faire prendre conscience aux enfants que les phrases sont composées d'une suite de mots.

Matériel : Divers instruments de musique

Activité : (en collectif)

Choisir une comptine connue des enfants.

- a. Dire la comptine tous ensemble.
- b. L'instituteur dit la comptine en marquant nettement les blancs entre les mots.
- c. L'instituteur et les enfants disent la comptine en tapant dans les mains pour marquer les blancs.

Variante :

La classe est séparée en plusieurs groupes d'enfants ; les enfants du premier groupe utilisent les maracas pour marquer les blancs du 1<sup>er</sup> vers ; les enfants du 2<sup>ème</sup> groupe utilisent les tambourins pour marquer les blancs du 2<sup>ème</sup> vers et ainsi de suite jusqu'à la fin de la comptine.

## 2.3. Les mots dans une comptine

Objectif : Faire prendre conscience que les phrases sont composées de mots.

Activité : (en collectif)

A partir de la même comptine que celle de l'activité précédente (voir 2.2).

- a. Dire la comptine tous ensemble
- b. L'instituteur donne le 1<sup>re</sup> mot de la comptine, les enfants donnent le 2<sup>ème</sup>, et ainsi de suite.
- c. Même activité en jouant sur l'intensité de la voix : 1<sup>re</sup> mot prononcé fort, 2<sup>ème</sup> mot dit tout bas, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la comptine.

## 2.4. Les mots-chaises

Objectif : Renforcer la conscience des mots en utilisant des objets concrets.

Matériel : Une chaise pour chaque mot de la phrase.

Activité : (en collectif)

L'enseignant place quatre chaises en ligne droite. IL demande à quatre enfants de s'asseoir sur les chaises et leur explique que chacun représentera un mot d'une phrase.

L'institutrice se déplace derrière les quatre chaises et touche à tour de rôle chaque enfant qui doit se lever et dire son mot. Cette activité peut être réalisée avec des phrases du type : « Mon ami court vite » ; « Mon chien aboie fort ».

Poursuivre l'activité avec des phrases de cinq ou six mots.

## 2.5. La représentation des mots d'une phrase

Objectif : Renforcer la conscience des mots en demandant aux enfants de les représenter par des objets (cubes).

Matériel : Des cubes d'un jeu de construction

Activité : (par niveau, en atelier)

Donner à chaque enfant six ou sept cubes ; ils s'en serviront pour représenter les mots d'une phrase que vous leur direz (un cube par mot).

Montrer d'abord aux enfants comment répéter la phrase, mot par mot, en faisant une pause claire entre chaque mot. Leur montrer qu'il faut placer les cubes de gauche à droite pour qu'ils commencent à assimiler la notion du sens de l'écriture.

Quand ils ont disposé les cubes devant eux, demandez à un enfant de répéter la phrase en montrant du doigt chaque cube tout en prononçant le mot correspondant. Puis tous les enfants répètent la phrase de la même manière.

***Pour commencer, les phrases doivent être courtes (deux ou trois mots). Une fois que les enfants ont compris le jeu et qu'ils l'ont bien assimilé, donnez-leur des phrases plus longues.***

## 1.6. A chacun son mot

Objectif: Renforcer l'idée qu'un mot existe par lui-même en dehors de tout contexte, et que le sens d'une phrase dépend des mots qui la composent et de l'ordre dans lequel ils apparaissent.

Matériel: Livre de comptines ou de poèmes familiers aux enfants

Activité: (en collectif)

Dans ce jeu, attribuer à chaque enfant un mot d'un vers tiré d'un poème ou d'une comptine qu'ils connaissent bien.

Les enfants se placent en ligne et prononcent leur mot à tour de rôle de façon à réciter tout le vers. S'ils disent les mots dans un autre ordre, la phrase change de sens où elle perd tout sens.

Variantes:

- Inviter les enfants à prononcer les mots de droite à gauche au lieu de gauche à droite.
- Inviter certains enfants à quitter la ligne (par exemple, toutes les filles, tous les enfants qui portent un pantalon bleu, ...). Demander aux enfants qui restent de dire les mots de gauche à droite.

***On conclura sur l'importance de mettre les mots dans le bon ordre.***

## IV. Conclusion

Ce projet sur la conscience phonologique est un projet pilote qui a pour but de mettre en valeur et de sensibiliser les enseignants à l'acquis du savoir écouter dès la petite section. C'est à travers différentes activités progressives que les enfants ont pu, de manière ludique, aborder cette compétence.

Je ne peux pas affirmer avec certitude que ce projet ait porté pleinement ses fruits. Cependant, à ce stade de l'année, des enseignants constatent que par rapport aux années précédentes certains de leurs élèves ont plus de facilités en lecture.

Par manque de temps, tous les chapitres de ce dossier n'ont pas été expérimentés avec les enfants, malgré cela les enseignants ont remarqué que ce projet aide certains d'entre eux en difficultés et qu'à long terme cela pourrait peut-être permettre d'éviter le passage chez une logopède.

J'espère que ce projet a séduit les enseignants et que dans les années à venir ces activités se poursuivront de manière quotidienne dans les classes maternelles et du premier cycle de primaire. C'est au fil du temps que l'on se rendra réellement compte si ce projet peut apporter une plus-value.

Je n'oublie pas que mon travail sur la « Conscience phonologique » n'est pas la seule piste d'exploitation.

## V. Bibliographie

### Livres

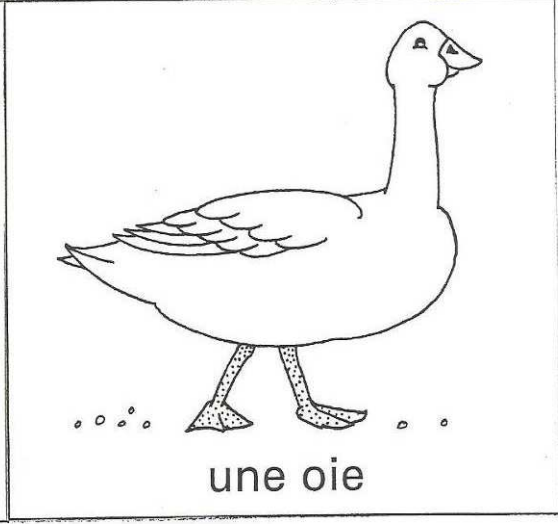
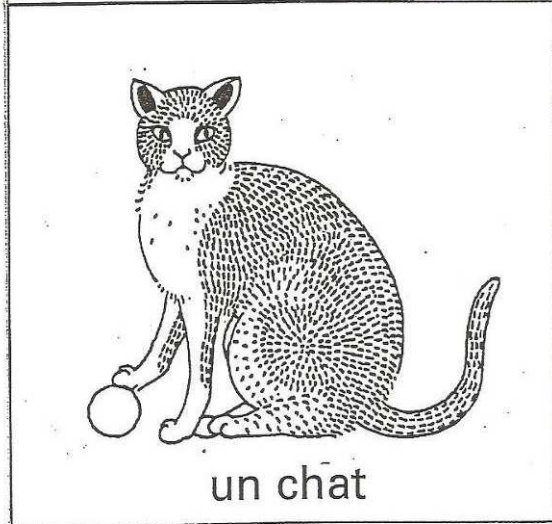
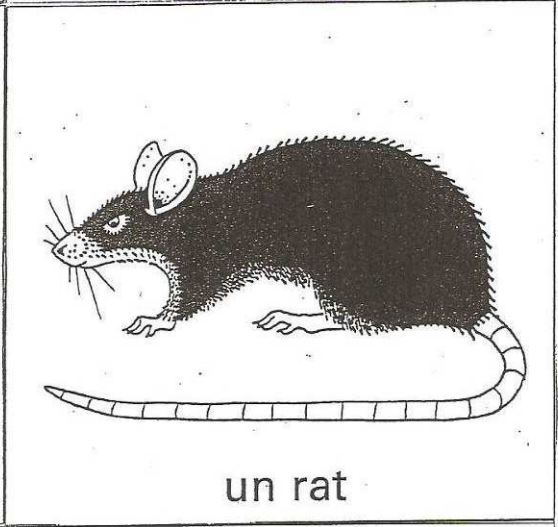
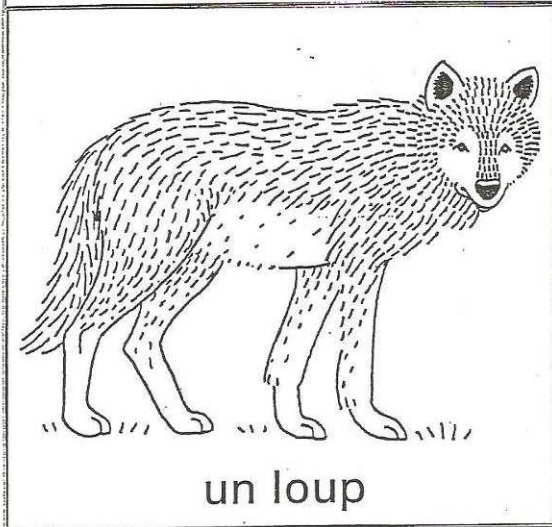
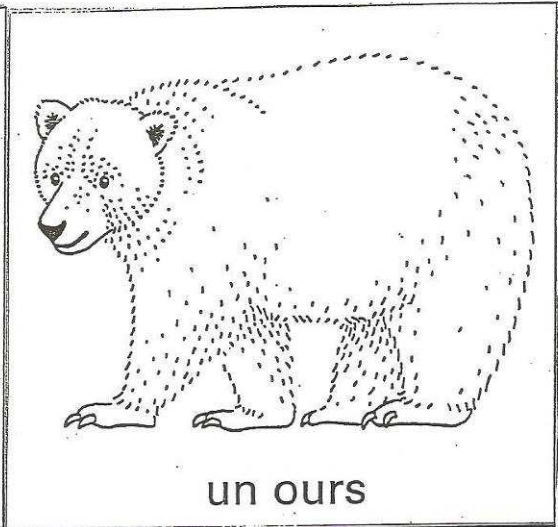
- ✓ « Emergence de l'écrit » d'André Gaudreau- Livre + CD audio - Editions Chenelière Education
- ✓ « Construire la conscience phonologique Petite, Moyenne et Grande sections (1DVD) » de Yolande Guyot-Séchet – Edition Retz
- ✓ « Apprendre à parler avec des comptines » de Marie Goëtz-Georges- Editions Retz
- ✓ « Conscience phonologique » de Marilyn Jager- Editions Chenelière Education
- ✓ Article « Ateliers de stimulation des habilités phonologiques » de CPMS
- ✓ Dossiers « La conscience phonologique... en quelques mots » et « Prévention de l'illettrisme : développer la conscience phonologique »
- ✓ « Jouer avec les sons » de Mélanie Tihon
- ✓ Outils pour enseigner- Editions de boeck

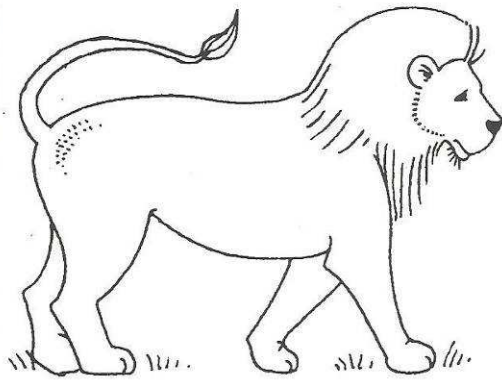
### Sites Internet

- ✓ Site « [www.fiche-maternelle.com/sons](http://www.fiche-maternelle.com/sons) »
- ✓ Site « [www.metaphonologique.deboeck.com](http://www.metaphonologique.deboeck.com) »

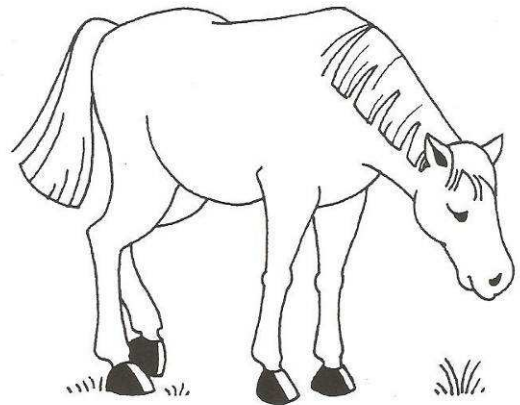
## VI. Annexes

### Annexe 1: "Les cerceaux"

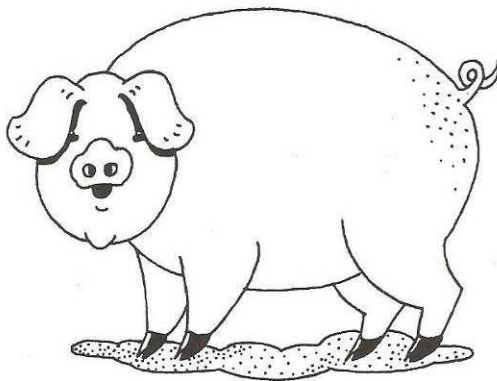




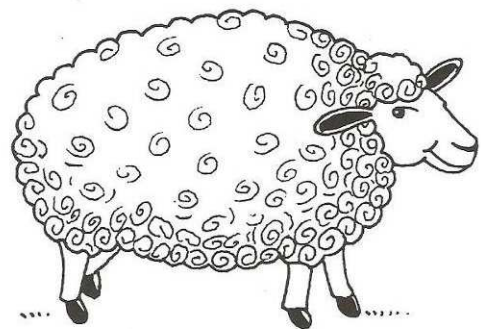
un lion



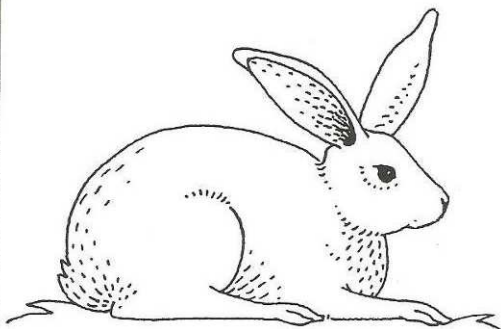
un cheval



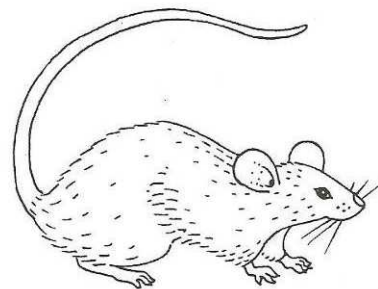
un cochon



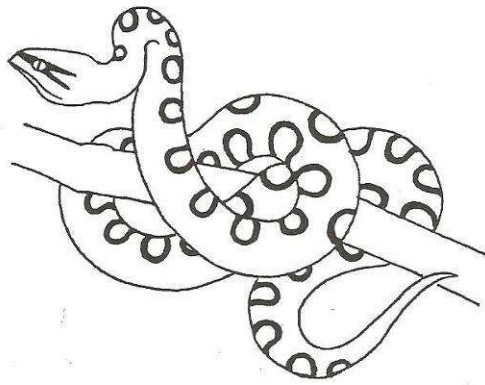
un mouton



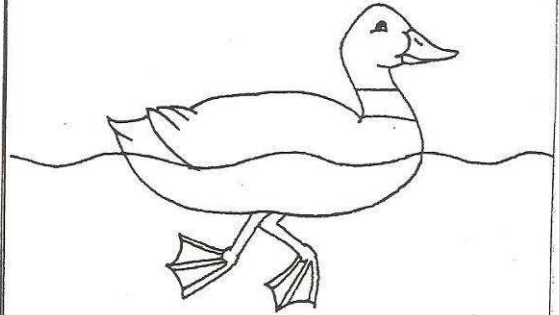
un lapin



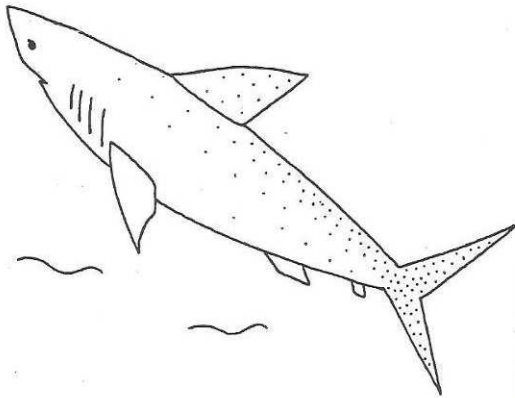
une souris



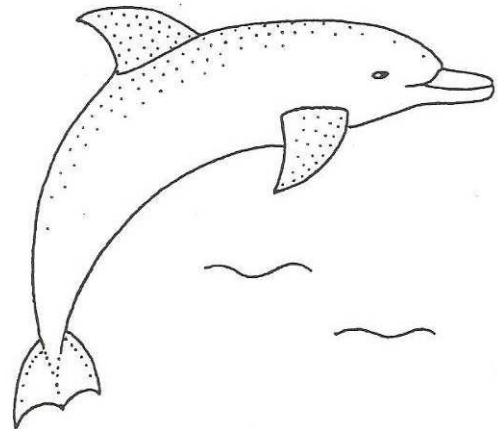
un serpent



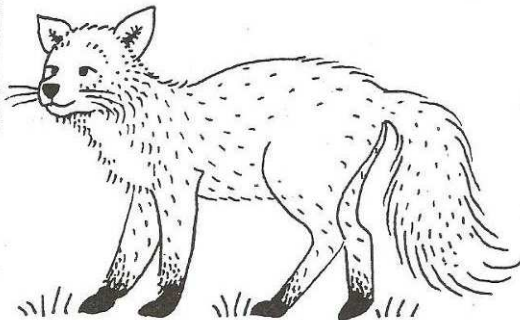
un canard



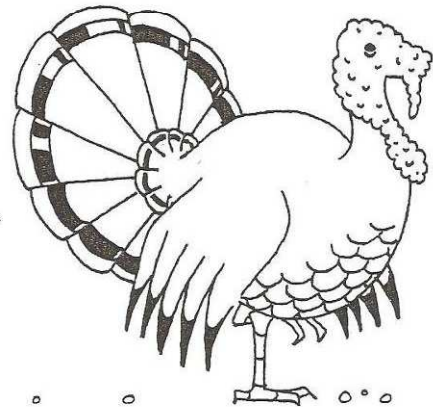
un requin



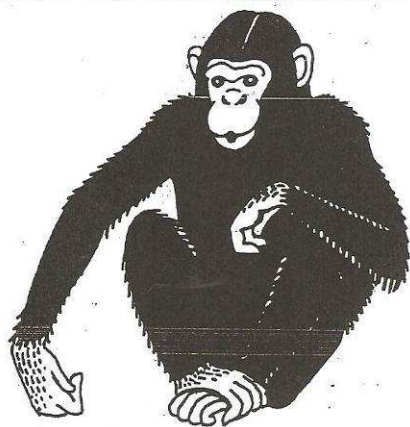
un dauphin



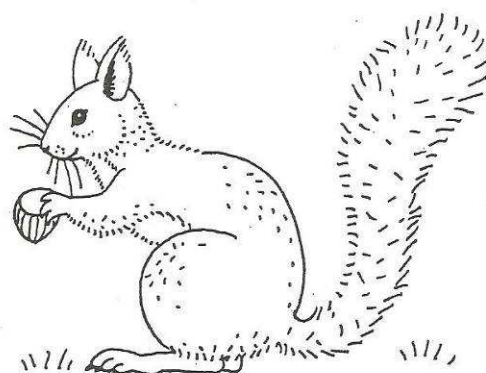
un renard



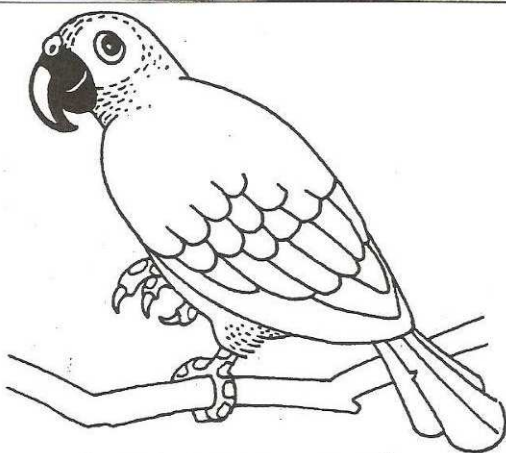
un dindon



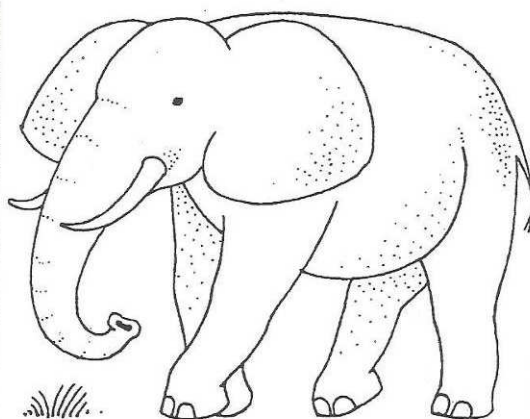
un chimpanzé



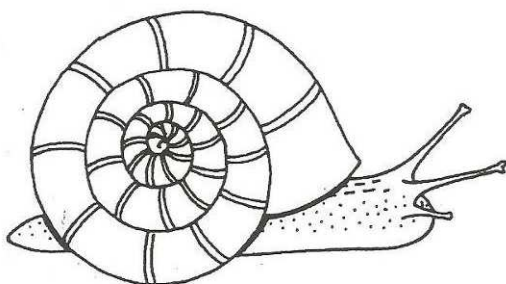
un écureuil



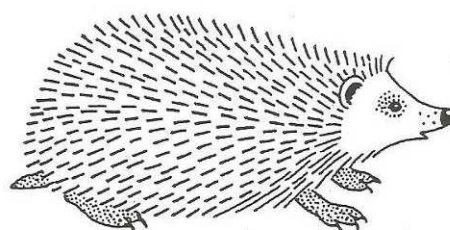
un perroquet



un éléphant

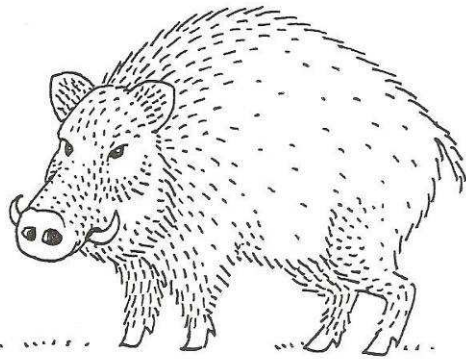


un escargot

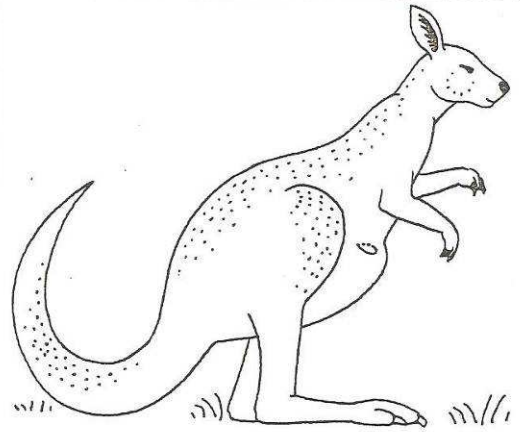


un hérisson

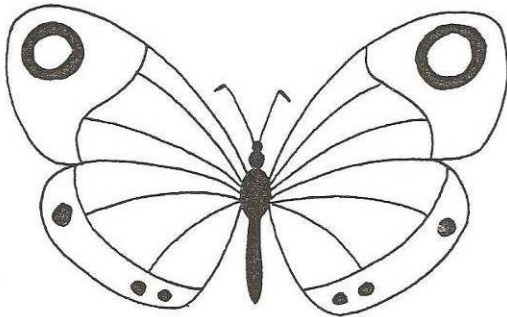




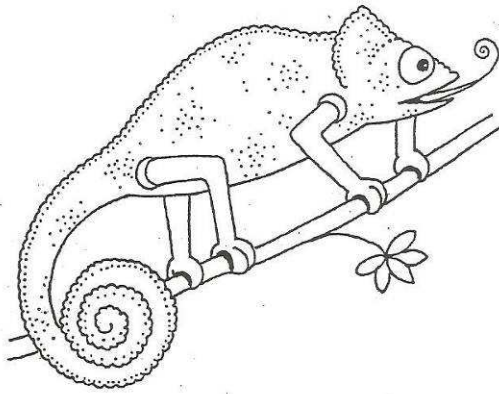
un sanglier



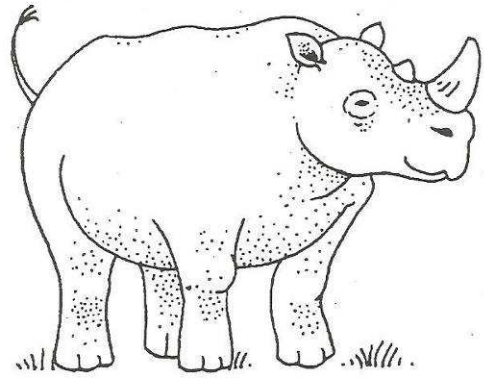
un kangourou



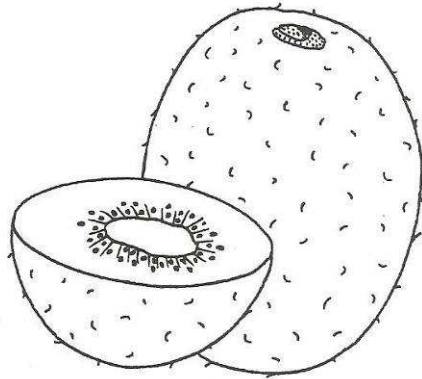
un papillon



un caméléon



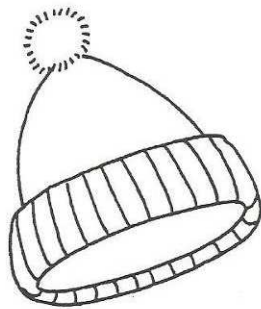
un rhinocéros



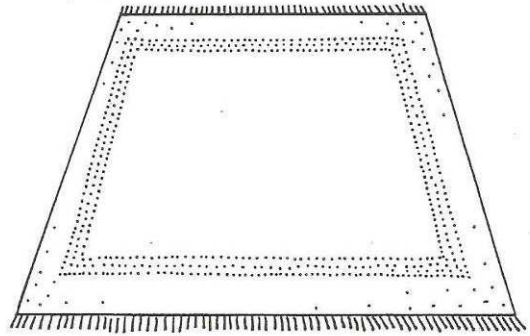
un kiwi



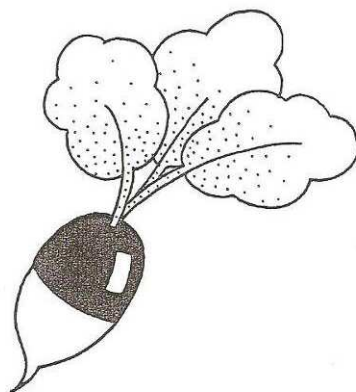
un bouton



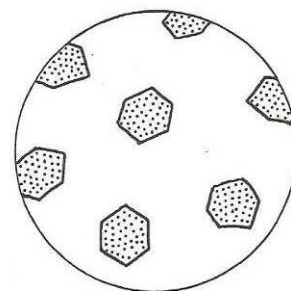
un bonnet



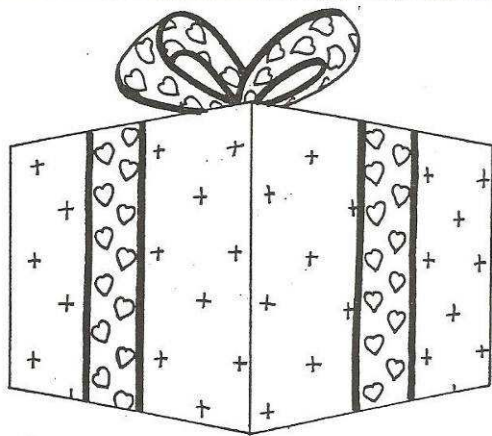
un tapis



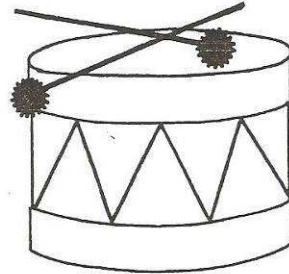
un radis



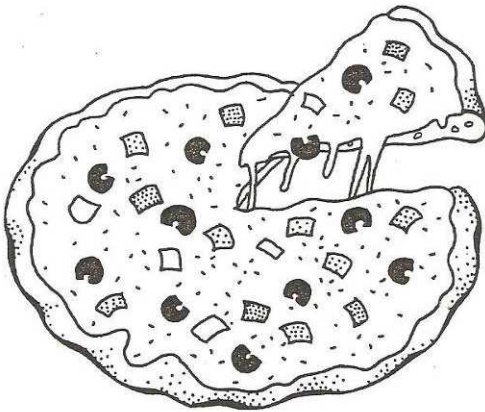
un ballon



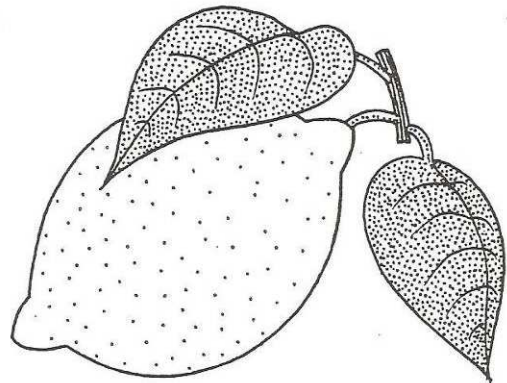
un cadeau



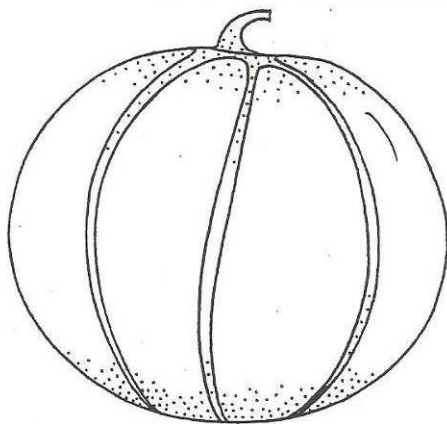
un tambour



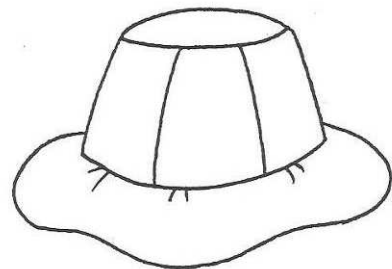
une pizza



un citron



un melon



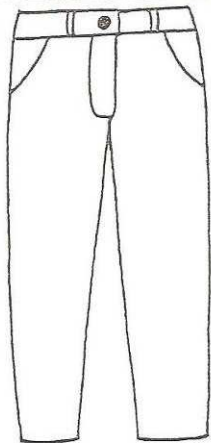
un chapeau



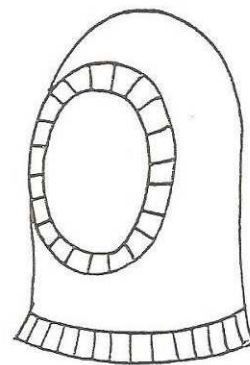
un anorak



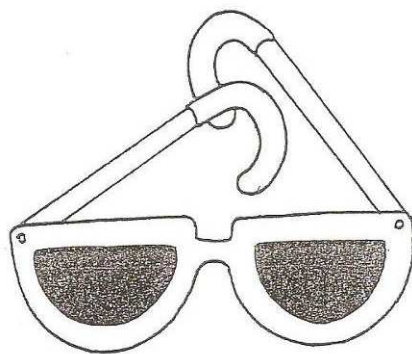
un pull-over



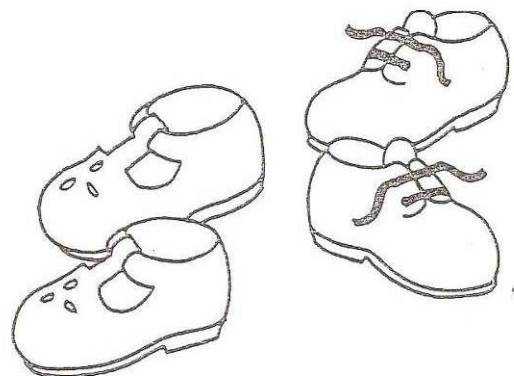
un pantalon



une cagoule



des lunettes



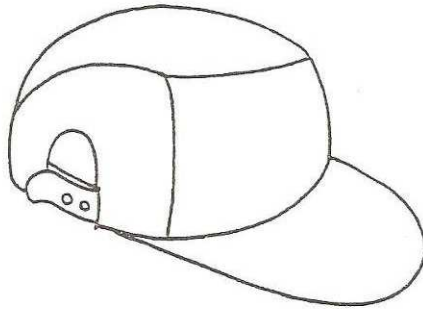
des chaussures



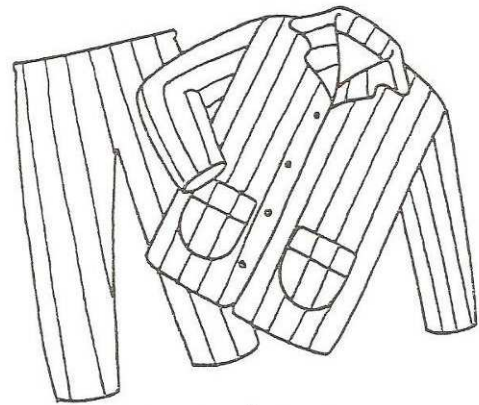
une cravate



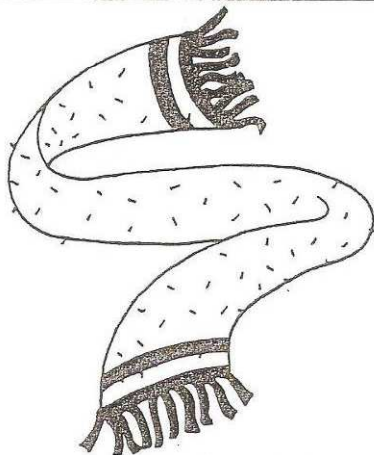
une chemise



une casquette

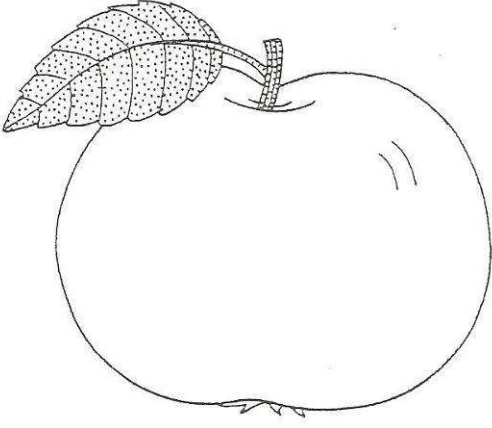
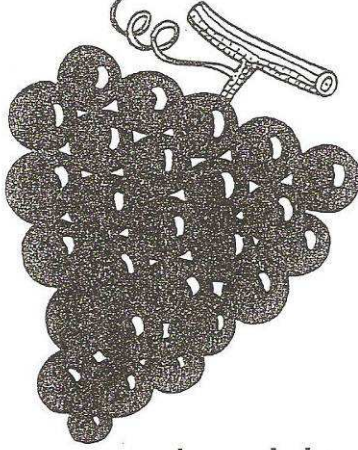
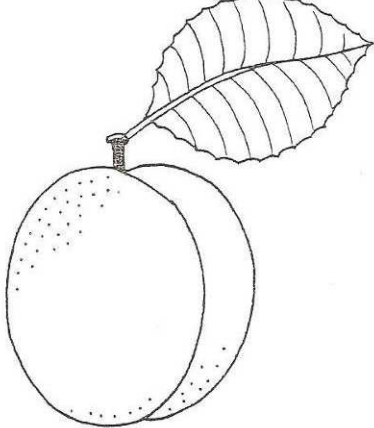
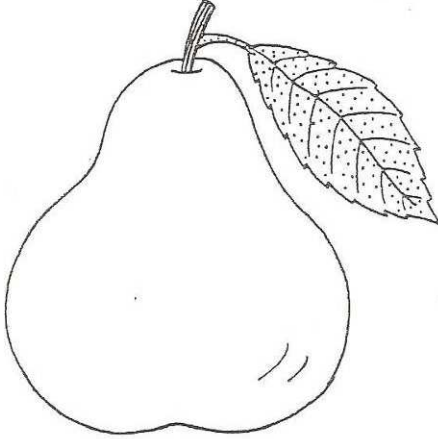
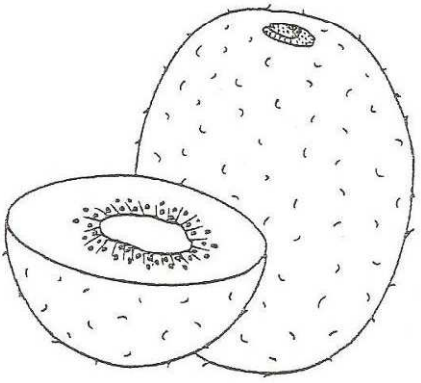
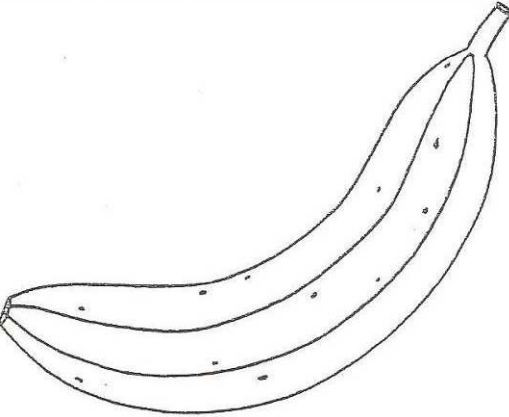


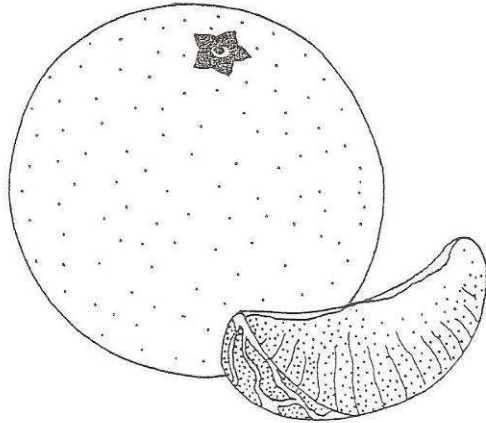
un pyjama



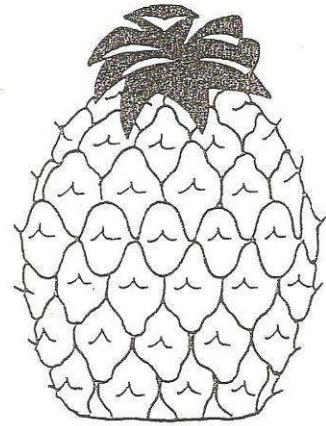
une écharpe

Annexe 3: "Jeu de bataille"

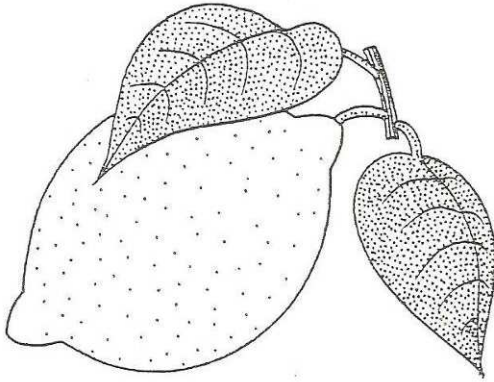
 <p>une pomme</p>	 <p>une grappe de raisin</p>
 <p>un abricot</p>	 <p>une poire</p>
 <p>un kiwi</p>	 <p>une banane</p>



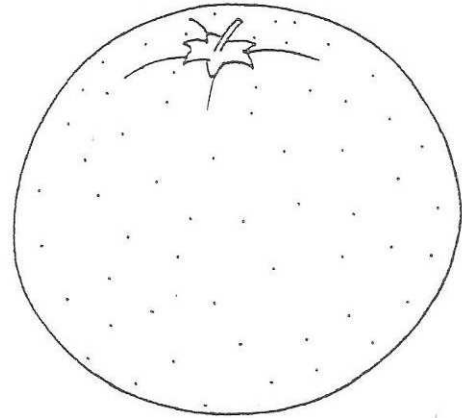
une orange



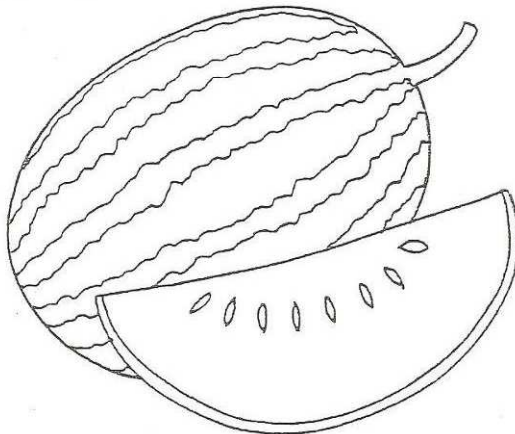
un ananas



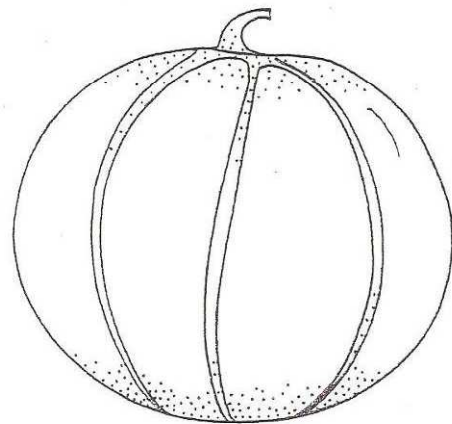
un citron



un pamplemousse

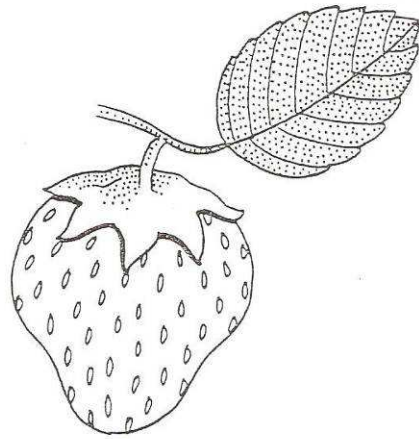


une pastèque

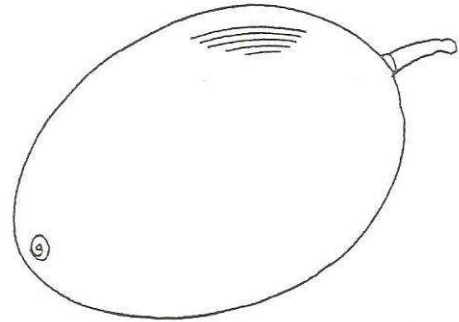


un melon

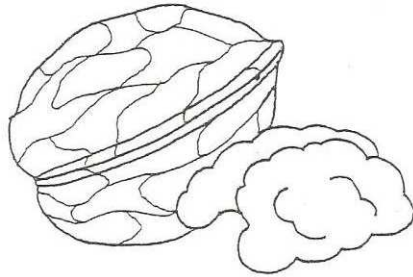




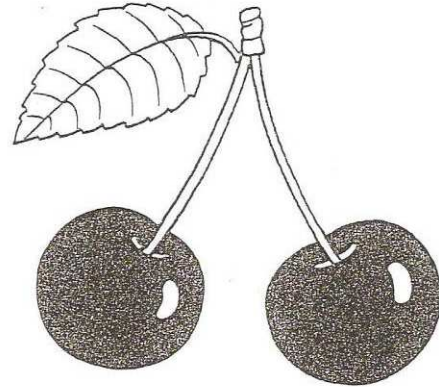
une fraise



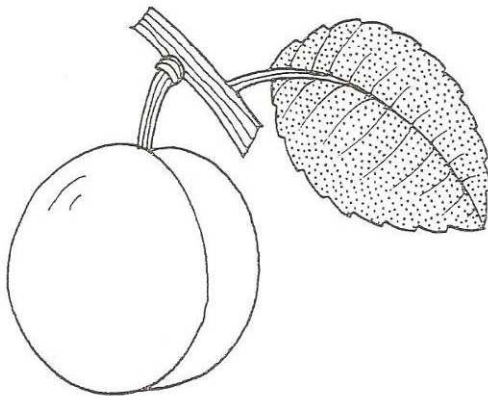
une mangue



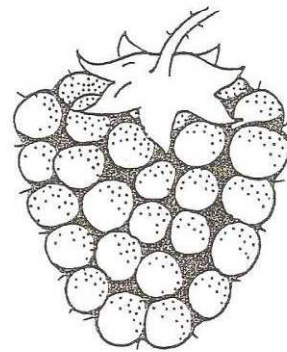
une noix



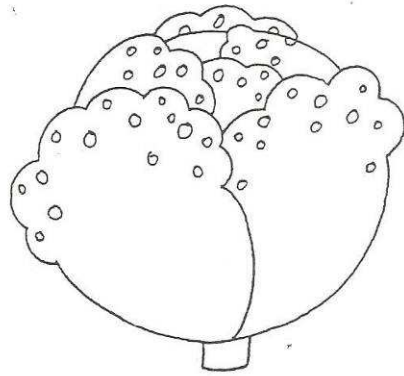
des cerises



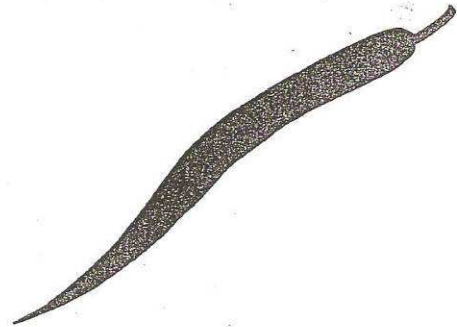
une prune



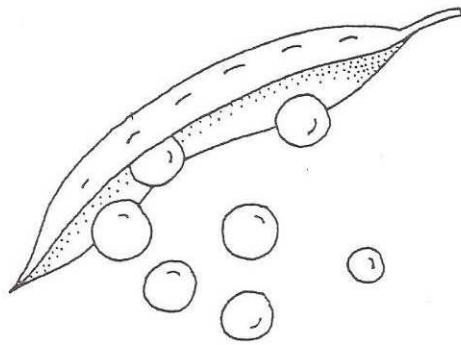
une framboise



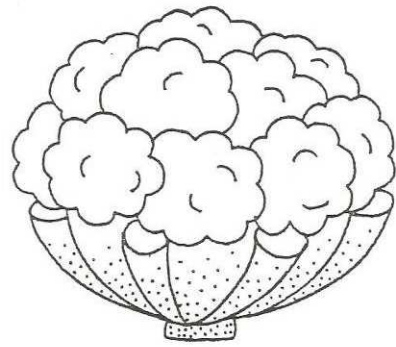
un chou



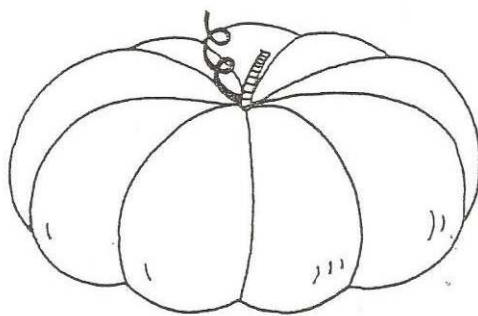
un haricot



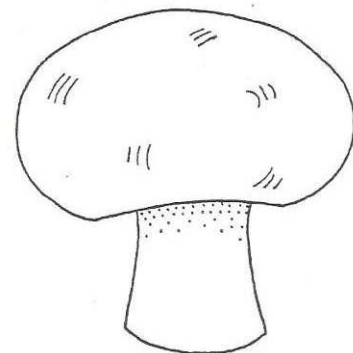
des petits pois



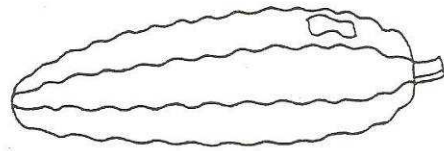
un chou-fleur



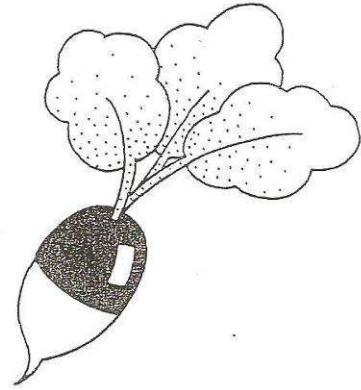
un potiron



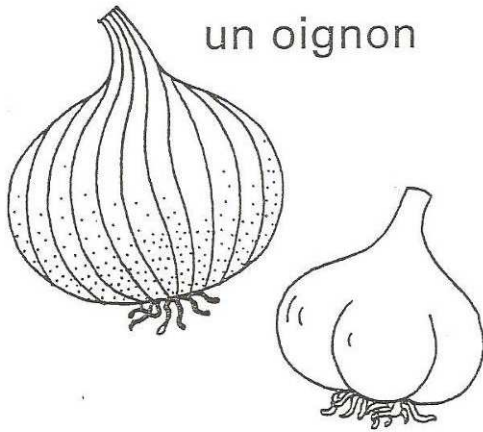
un champignon



un cornichon

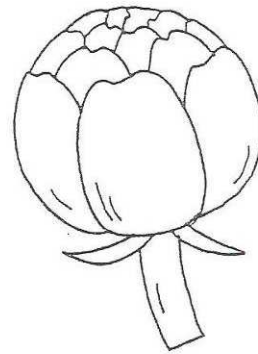


un radis

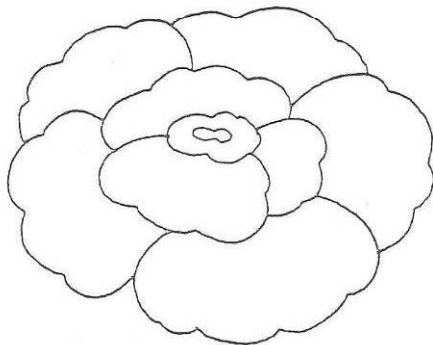


un oignon

un ail



un artichaut

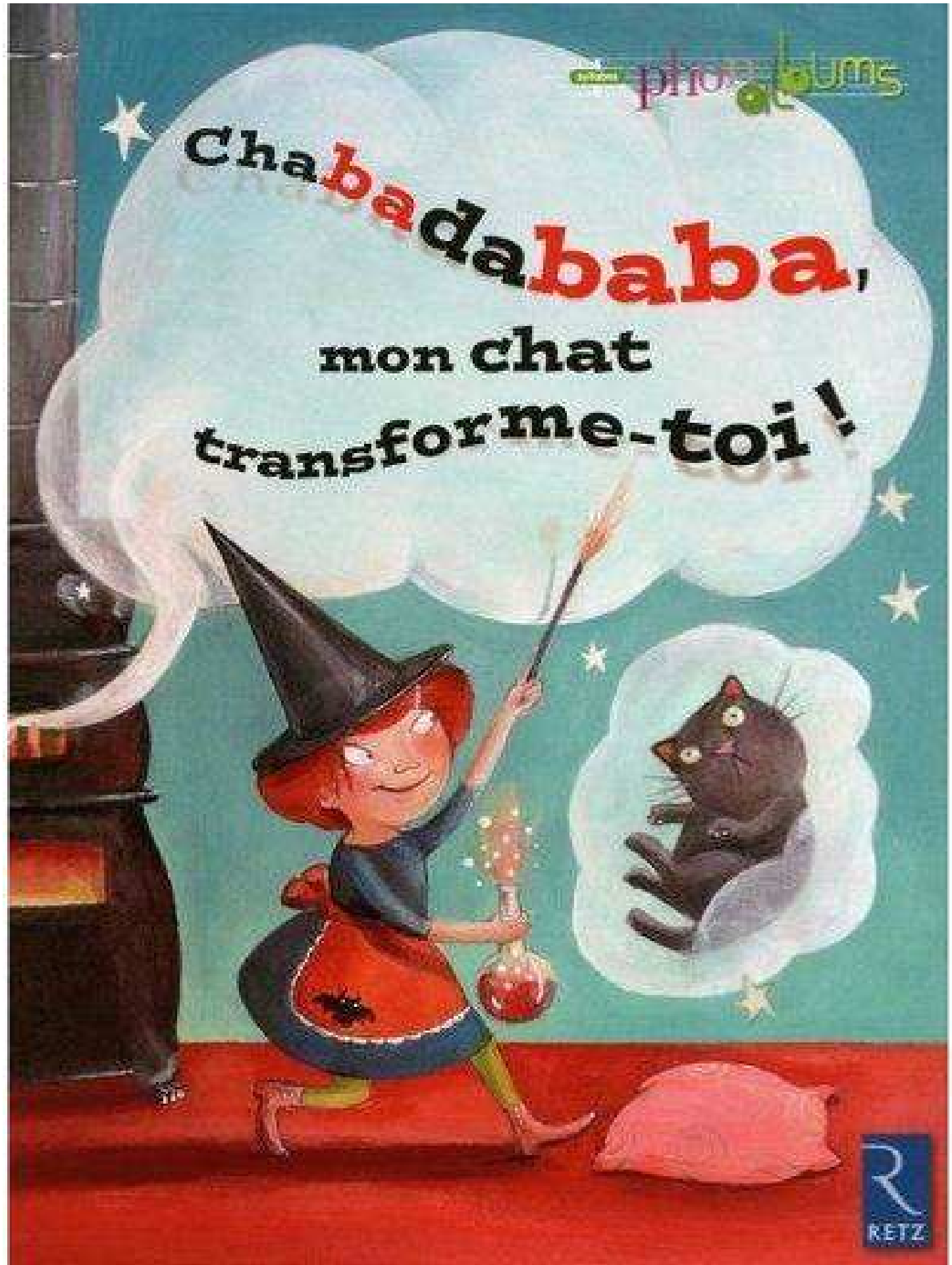


une salade



un poivron

**Chabadababa,**  
**mon chat**  
**transforme-toi !**



# Matériel à photocopier

- Les outils proposés ont été annotés dans l'ordre alphabétique, suivant le déroulement des séquences :
- Travail sur la syllabe (*Chabadababa*) : matériel annoté de A à E'.
  - Travail sur la rime (*Valentine*) : matériel annoté de F à K.
  - Travail sur le phonème (*Aladin*) : matériel annoté de à L à Q'.

Pour un meilleur repérage, les lettres d'appartenance au jeu figurent en petit sur chaque carte.

Il est conseillé d'**agrandir** et de **plastifier** tous les tableaux, les cartes, les cartons, les bandes et les planches. Les autres modalités particulières de préparation ou de présentation sont spécifiées à côté du matériel correspondant, entre parenthèses.




Matériel pour

## Chabadababa

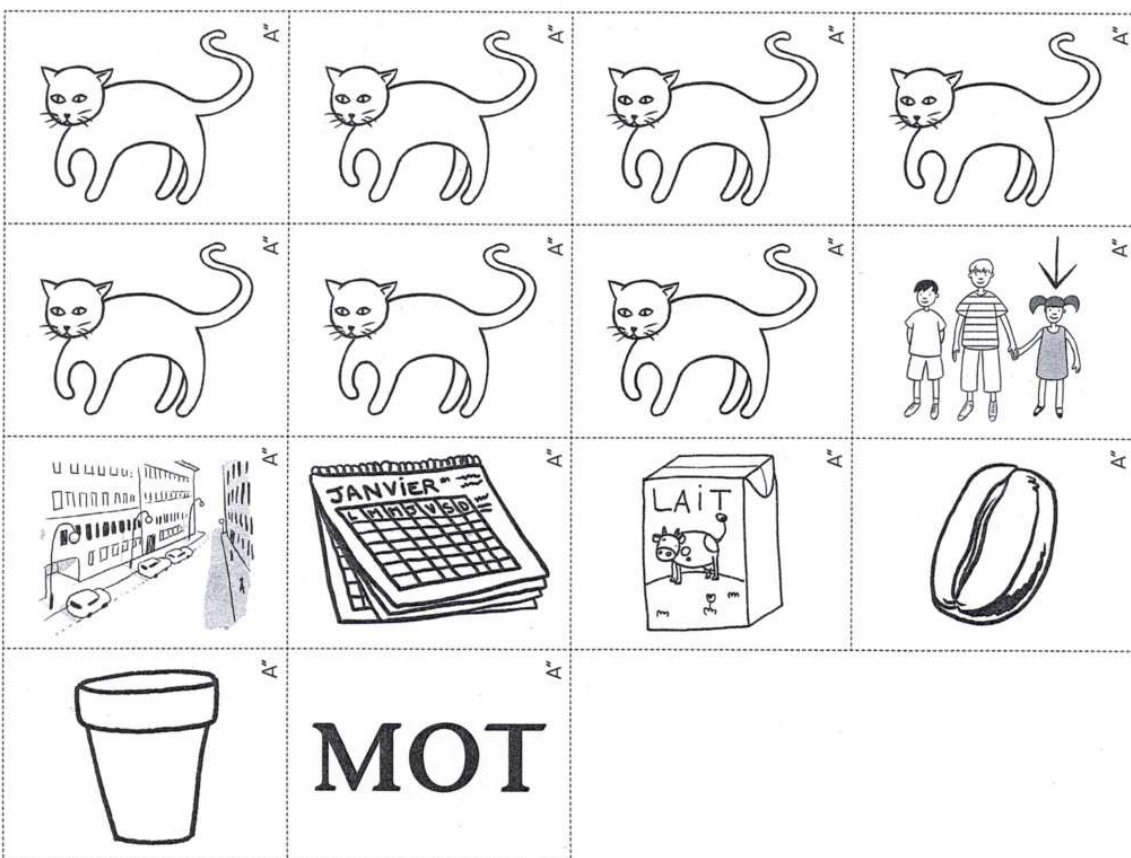
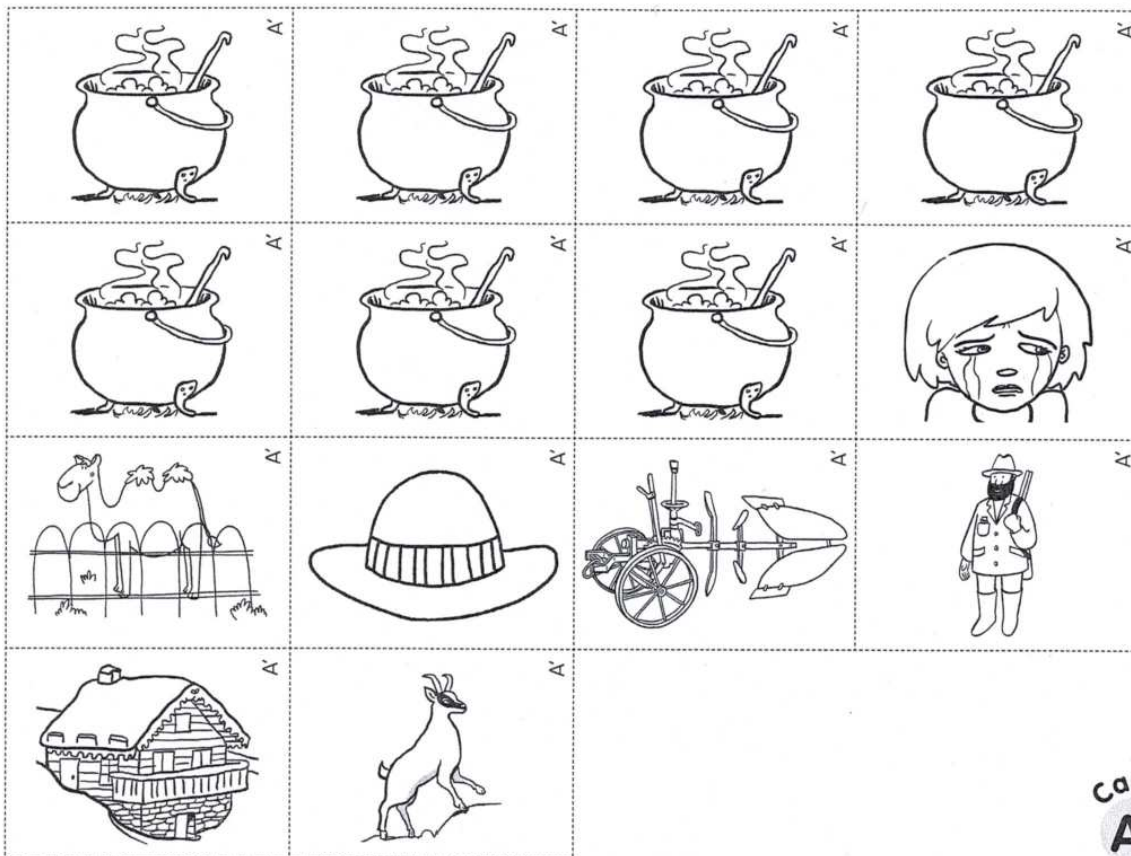
Carton flèche  
**B**

→			
→			
→			
→			
→			

(Tableau à agrandir au format A3.  
Prévoir de la pâte adhésive pour les cartes.)


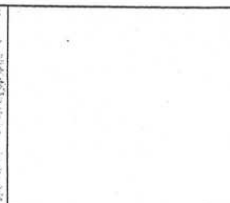
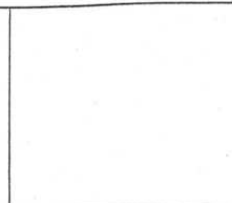



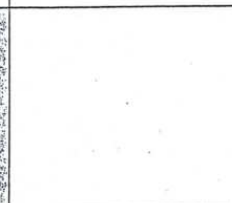
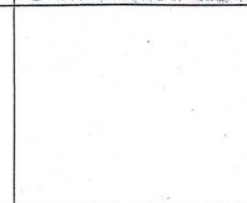
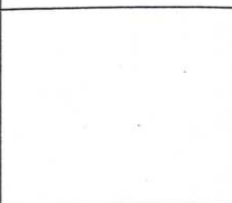


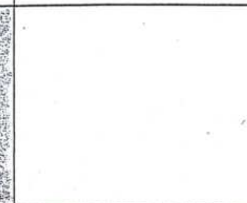


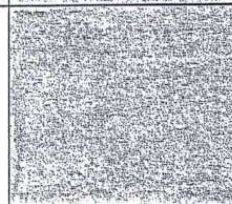
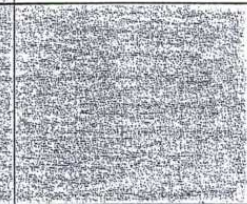

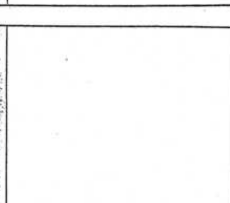
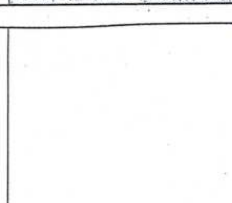
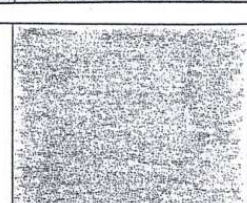


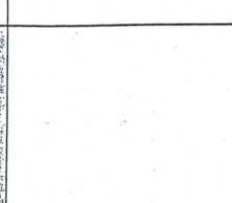

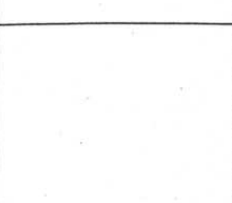
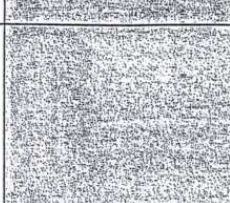

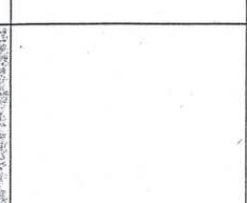
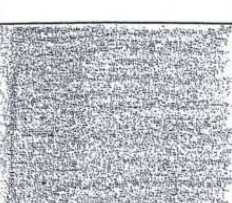

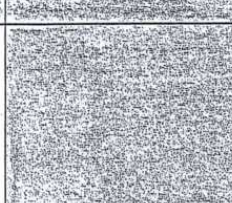
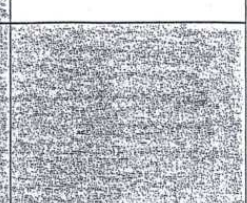
			
<b>LUNDI</b>			
<b>MARDI</b>			
<b>MERCREDI</b>			
<b>JEUDI</b>			
<b> VENDREDI</b>			
<b>SAMEDI</b>			
<b>DIMANCHE</b>			

(Coloriser les 7 chaudrons : orange, violet, indigo, noir, grenat, marron, jaune [couleur de beurre].)



11111

Nombre  
de syllabes

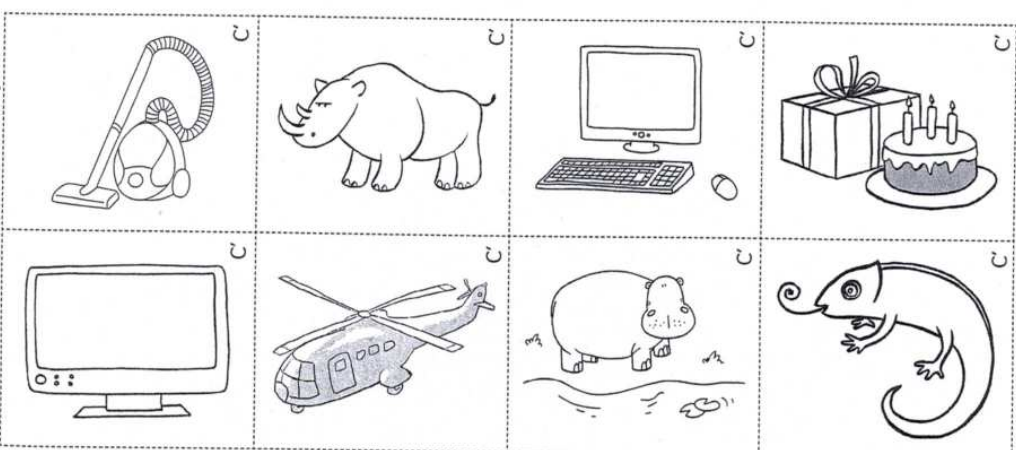
•				
••				
•••				
••••				
•				
••				
•••				
••••				



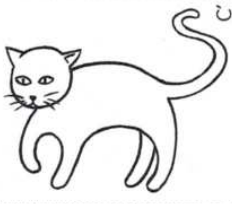
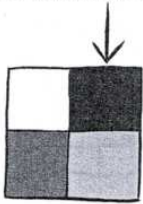

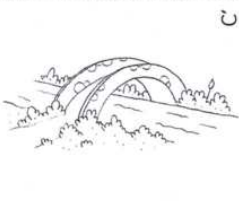
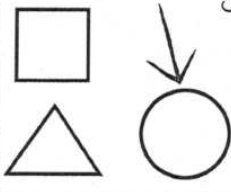



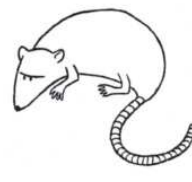
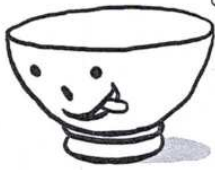

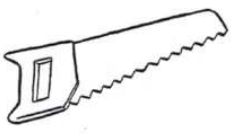

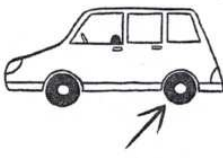


2 syllabes







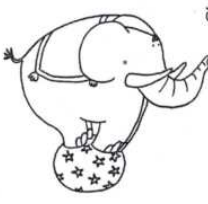



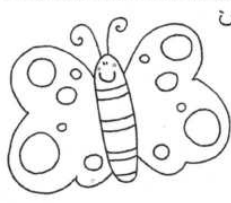






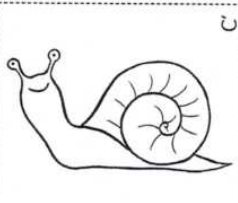
4 syllabes



1 syllabe

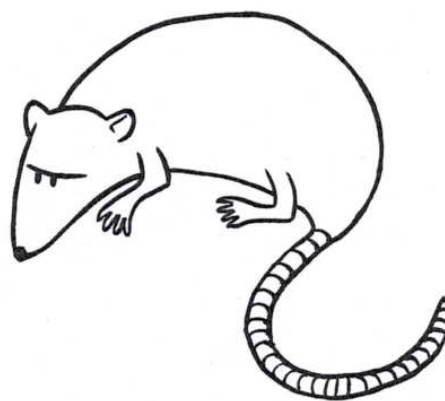
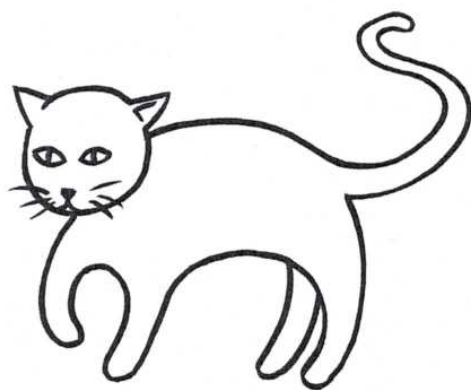
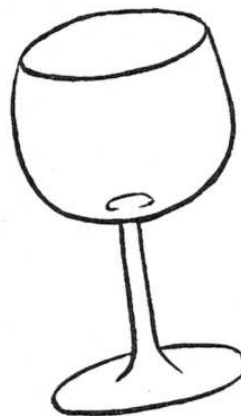
			
			
			
			

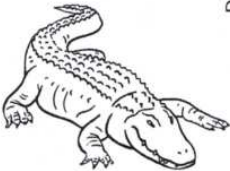




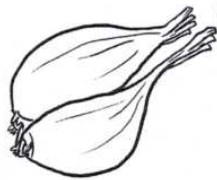



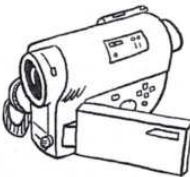






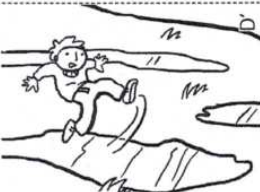
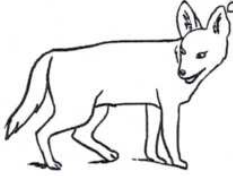

3 syllabes

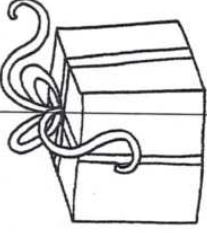

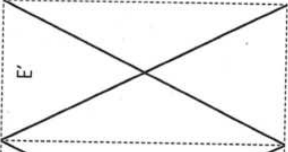
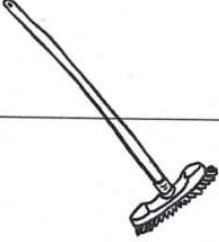
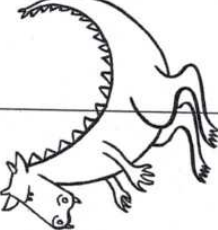
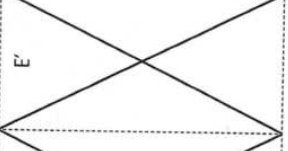

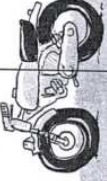
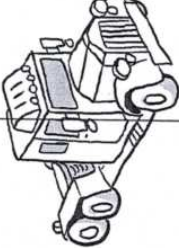
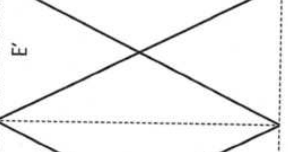

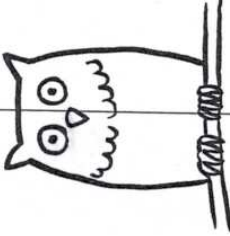
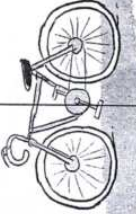


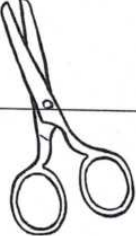
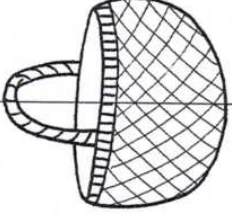

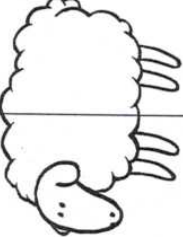

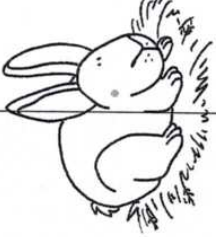
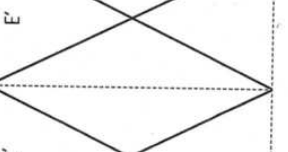
\*Chalumeau    \*\*Charabia

(Plateau à agrandir au format A3.)



LI	VER	CHA	RA
			
			
			
			
			
			
			
			

Cartes  
**E**

 E	 E	 E'	
 E	 E		 E'
 E	 E	 E	 E'
 E	 E	 E	 E'
 E	 E	 E	 E'
 E	 E	 E	 E'

Cartes  
**E'**

phonolouras

# Valentine aime les comptines

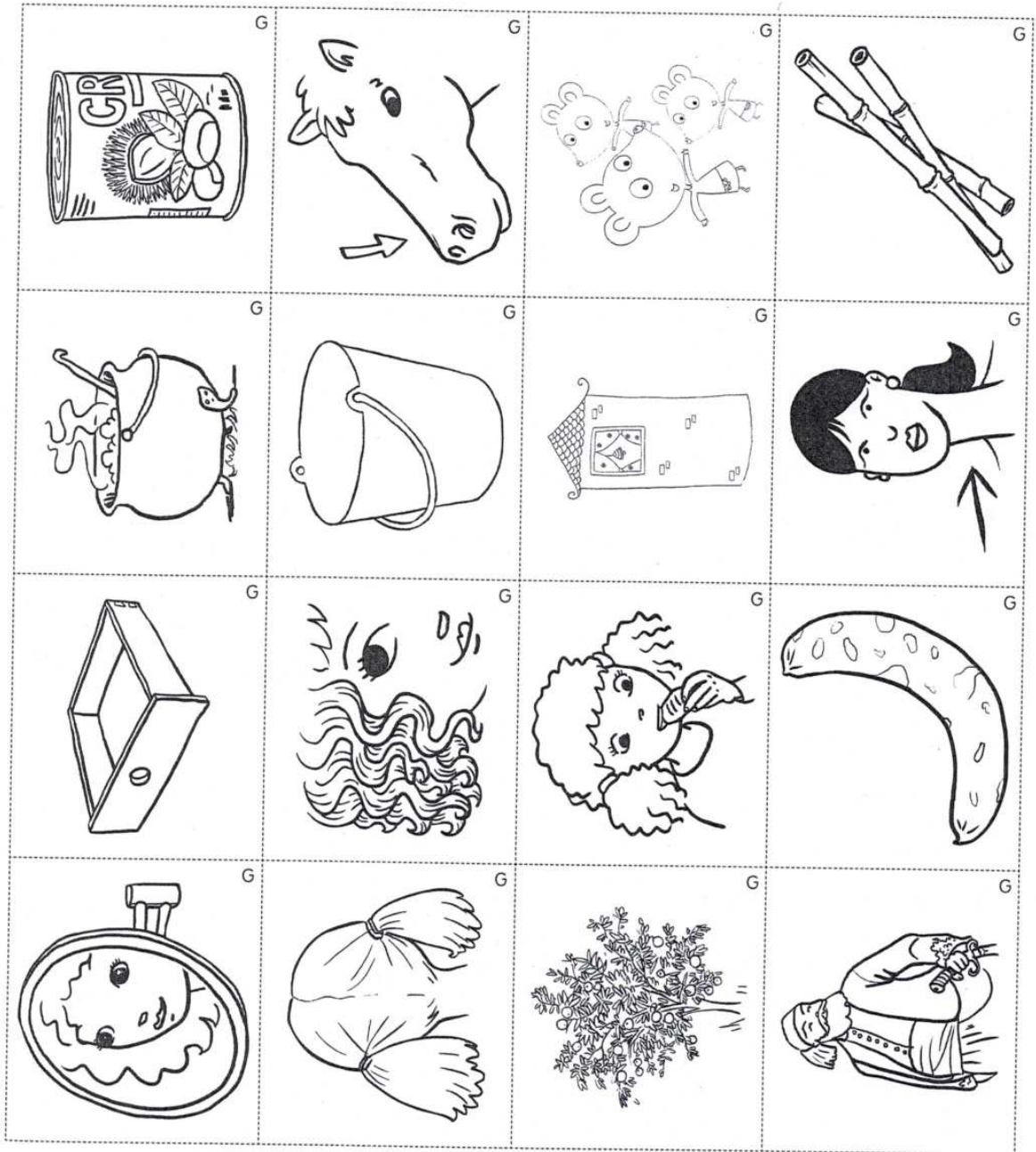


Matériel pour

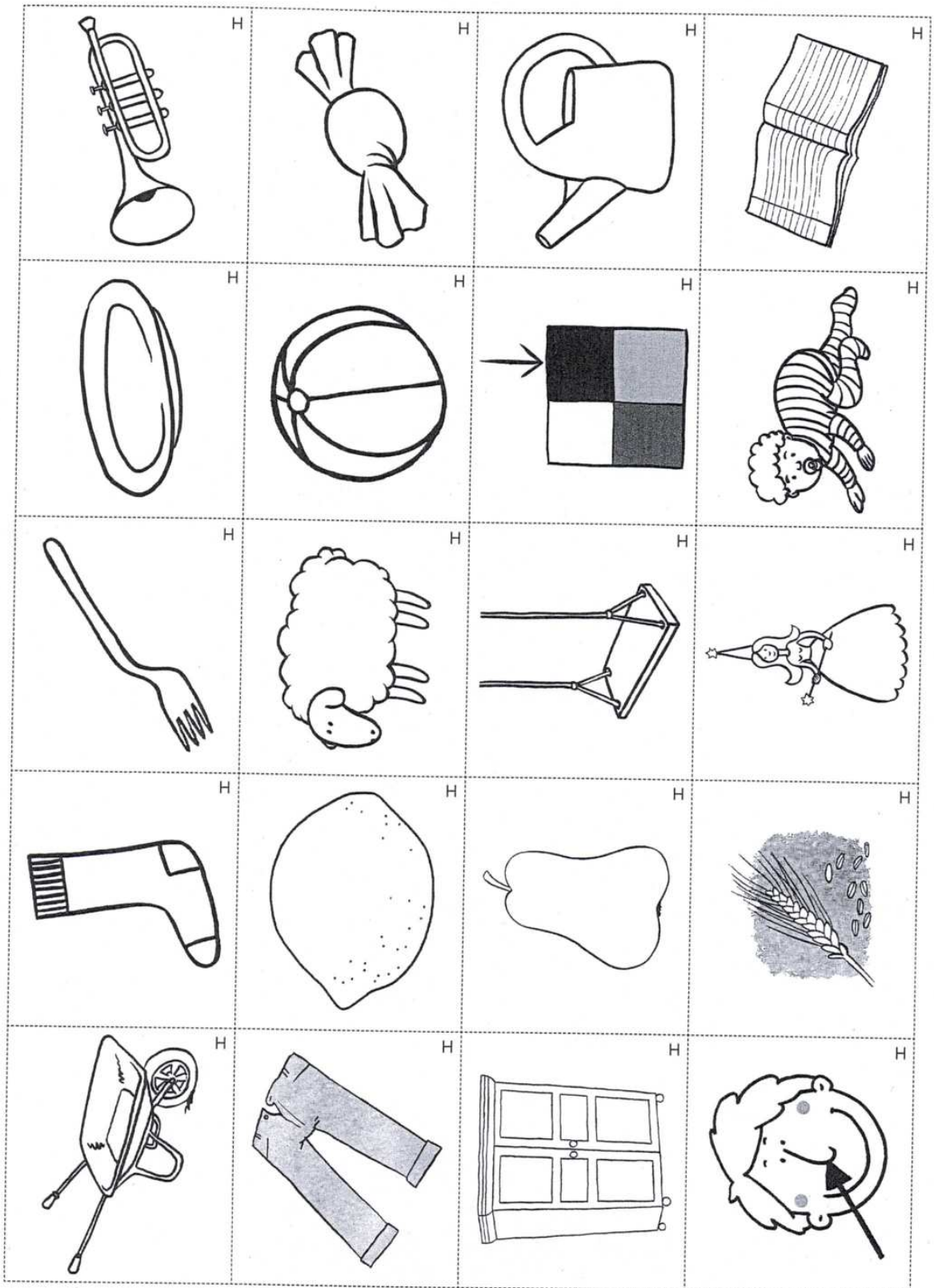
# Valentine

Cartes  
F

			
			
			
		<p>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>	<p>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>
			





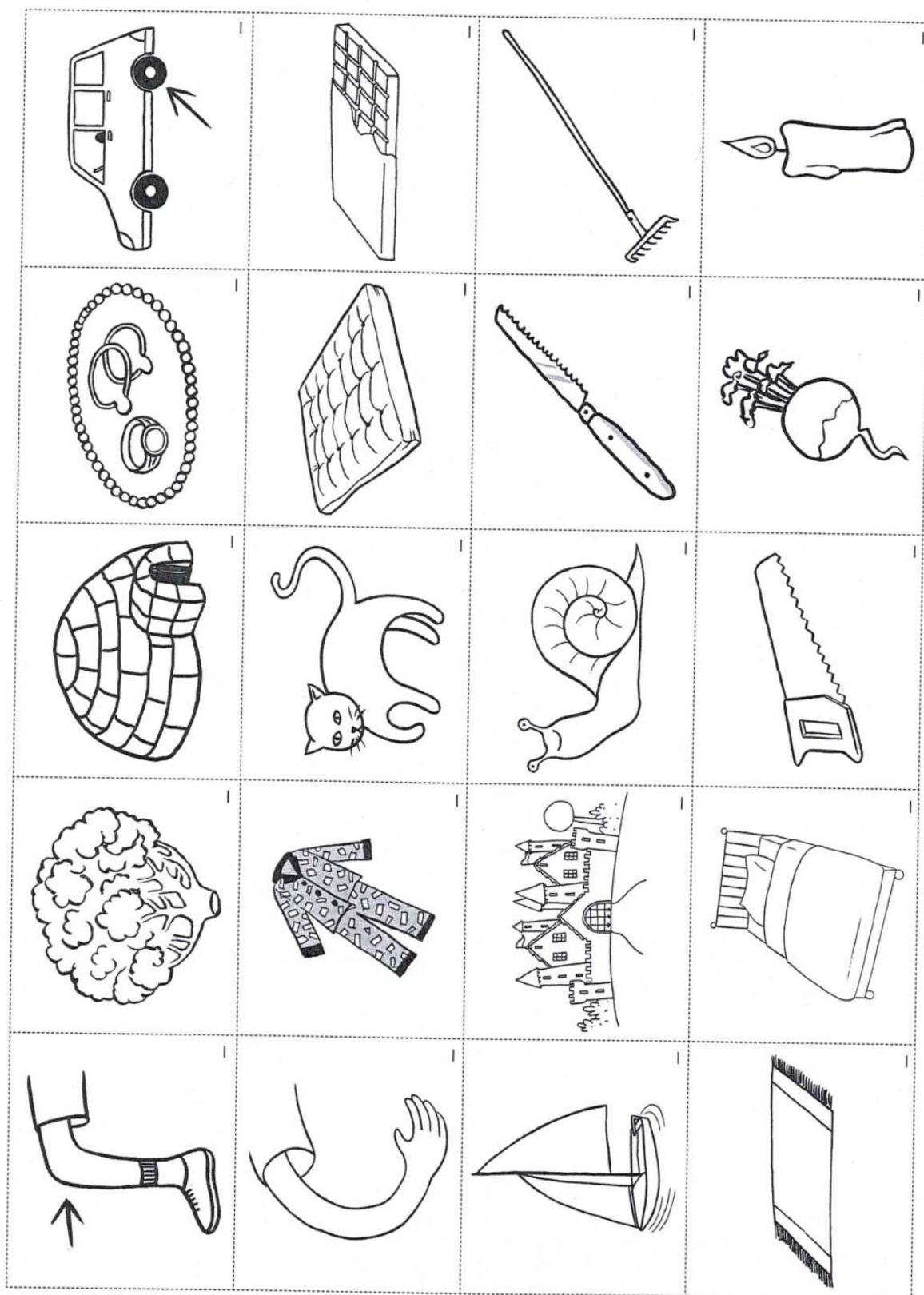


ette

on

oir

é



no

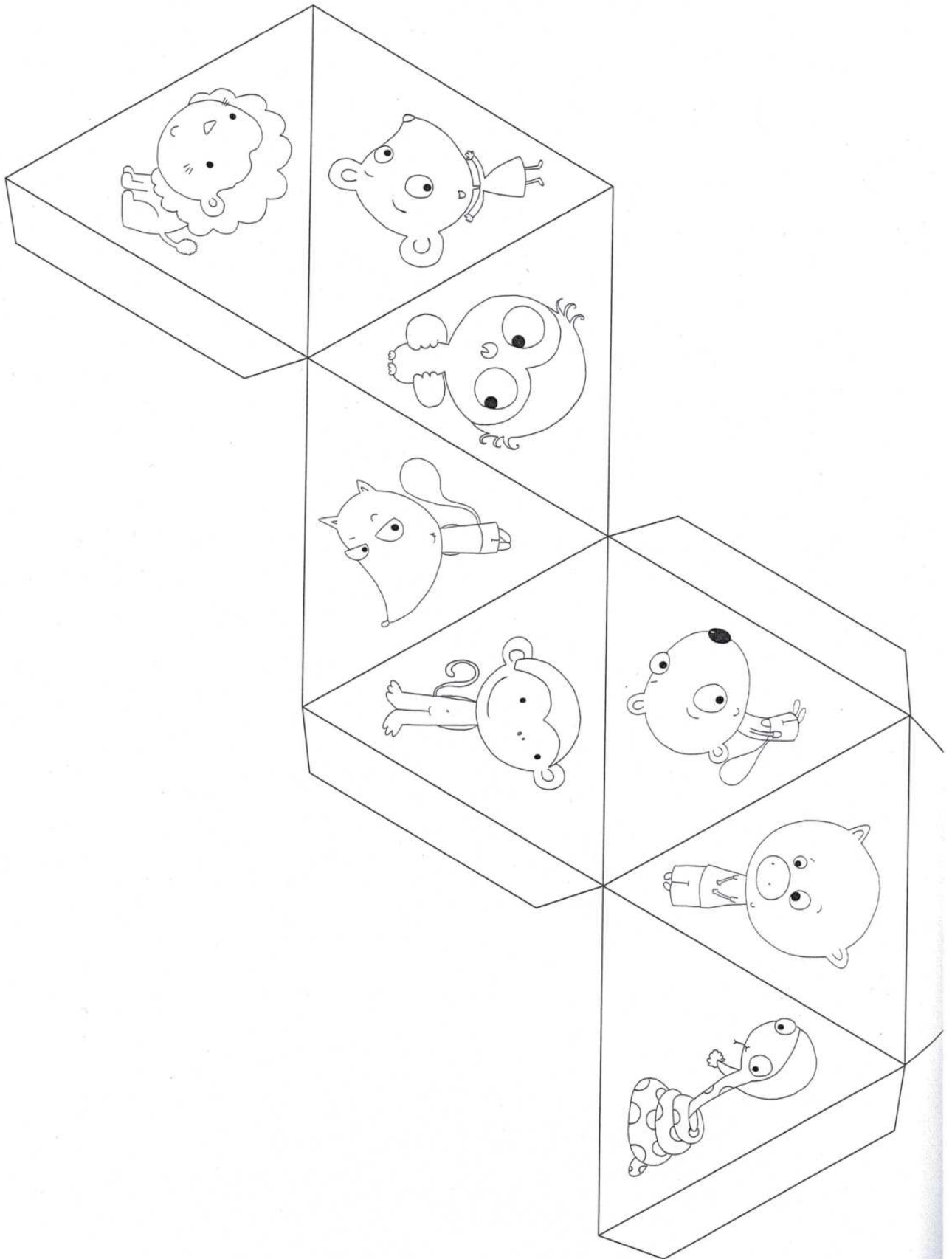
a





o

i

(Dé à photocopier sur du bristol, à découper et à coller au niveau des languettes.)

Dé  
1'



<hr/>		
<hr/>		
<hr/>		
<hr/>		

# Aladin

et les




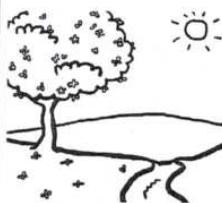
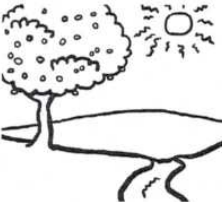
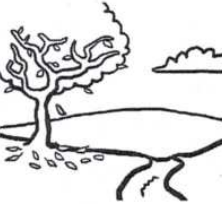
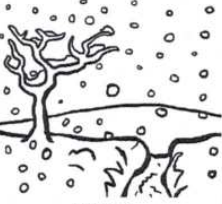
# Mots magiques



Matériel pour

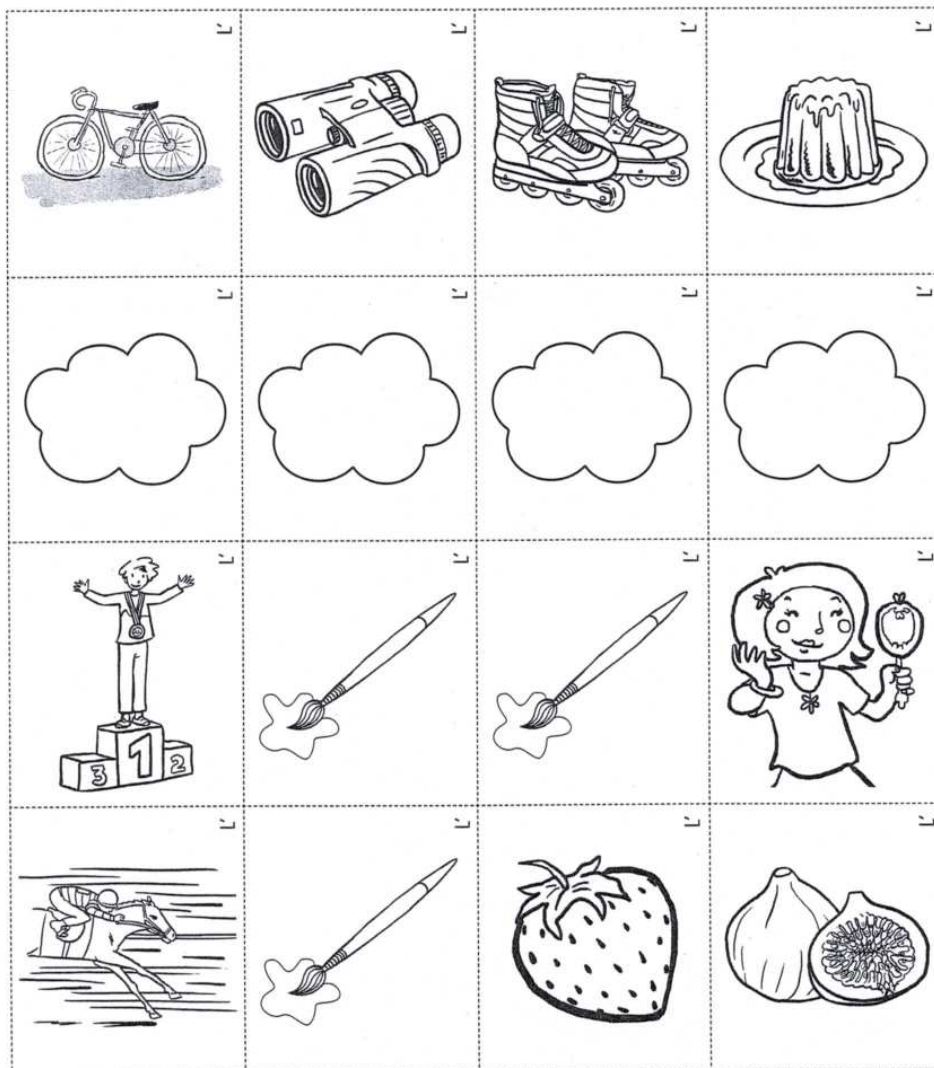
# Aladin

Tableau  
L

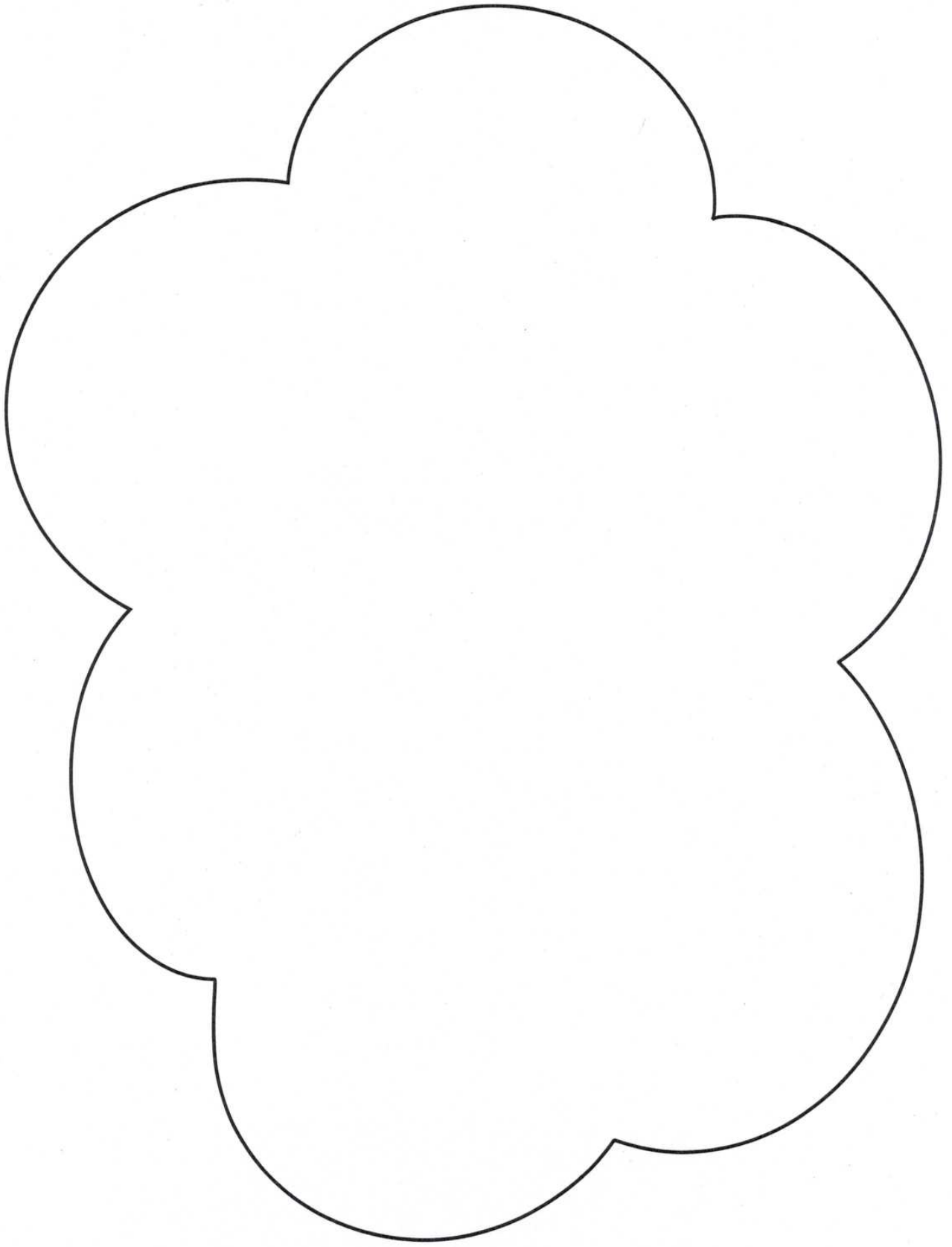
			 Qualificatifs des vœux	
 printemps				
 été				
 automne				
 hiver				

(Tableau à agrandir au format A3.  
Prévoir de la pâte adhésive pour les cartes.)

(Coloriser les nuages : vert, jaune, rouge, fuchsia [et non rose]. Coloriser les pinceaux : rouge, vert, jaune.)

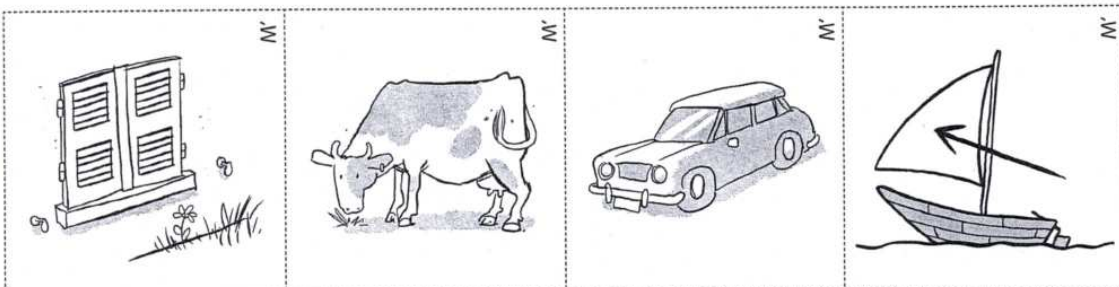


(Nuage à photocopier 4 fois et contour à passer en vert, jaune, rouge, fuchsia et non rose.)

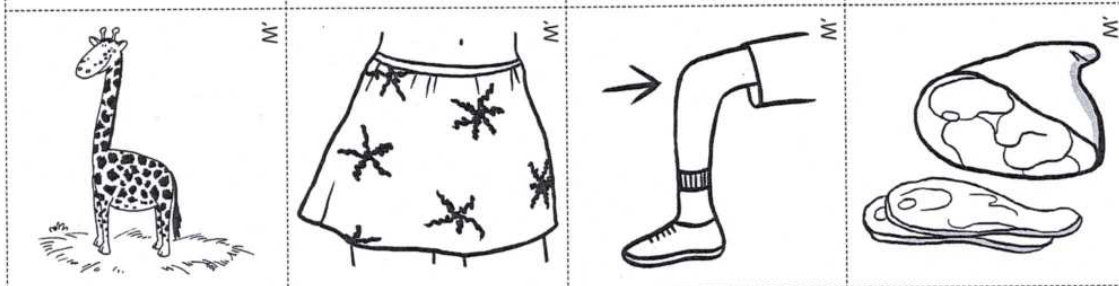




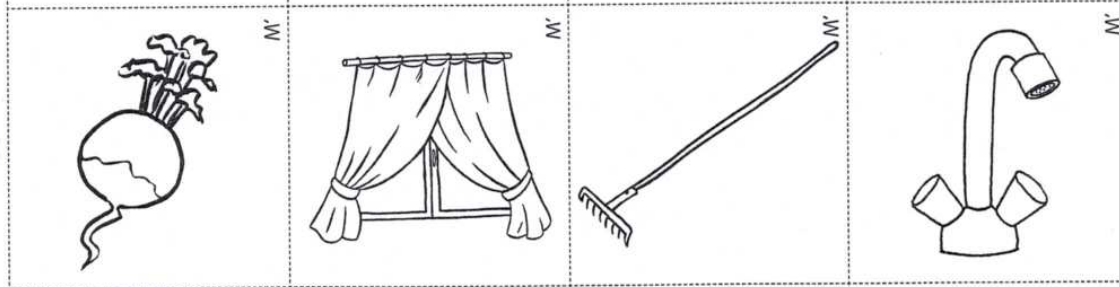
v



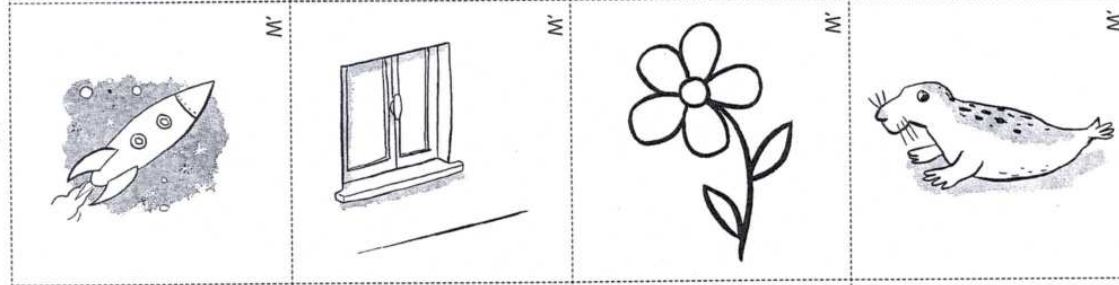
i



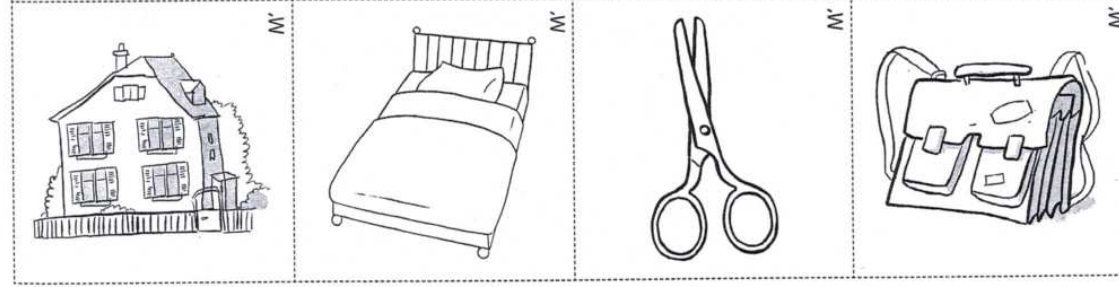
r

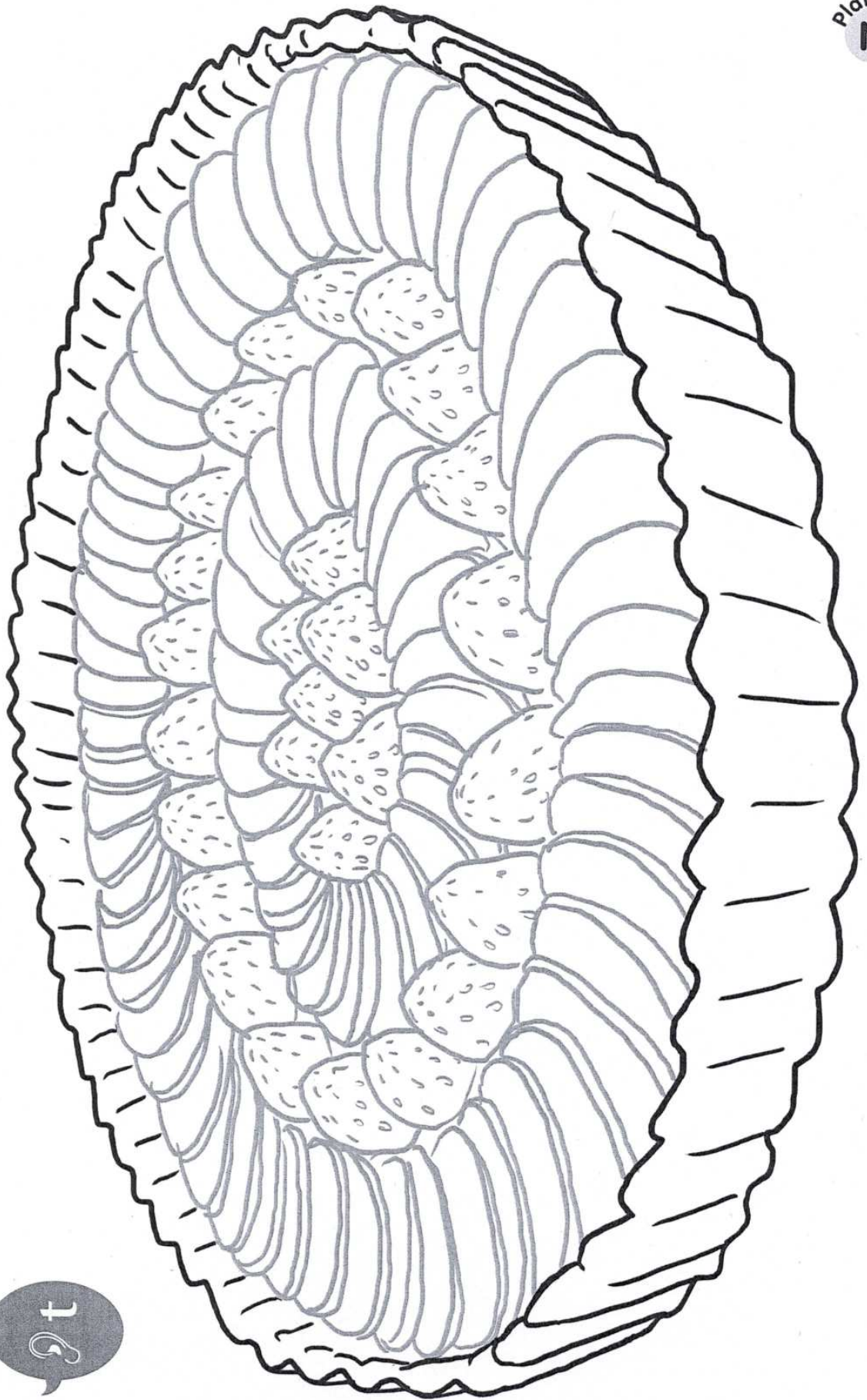


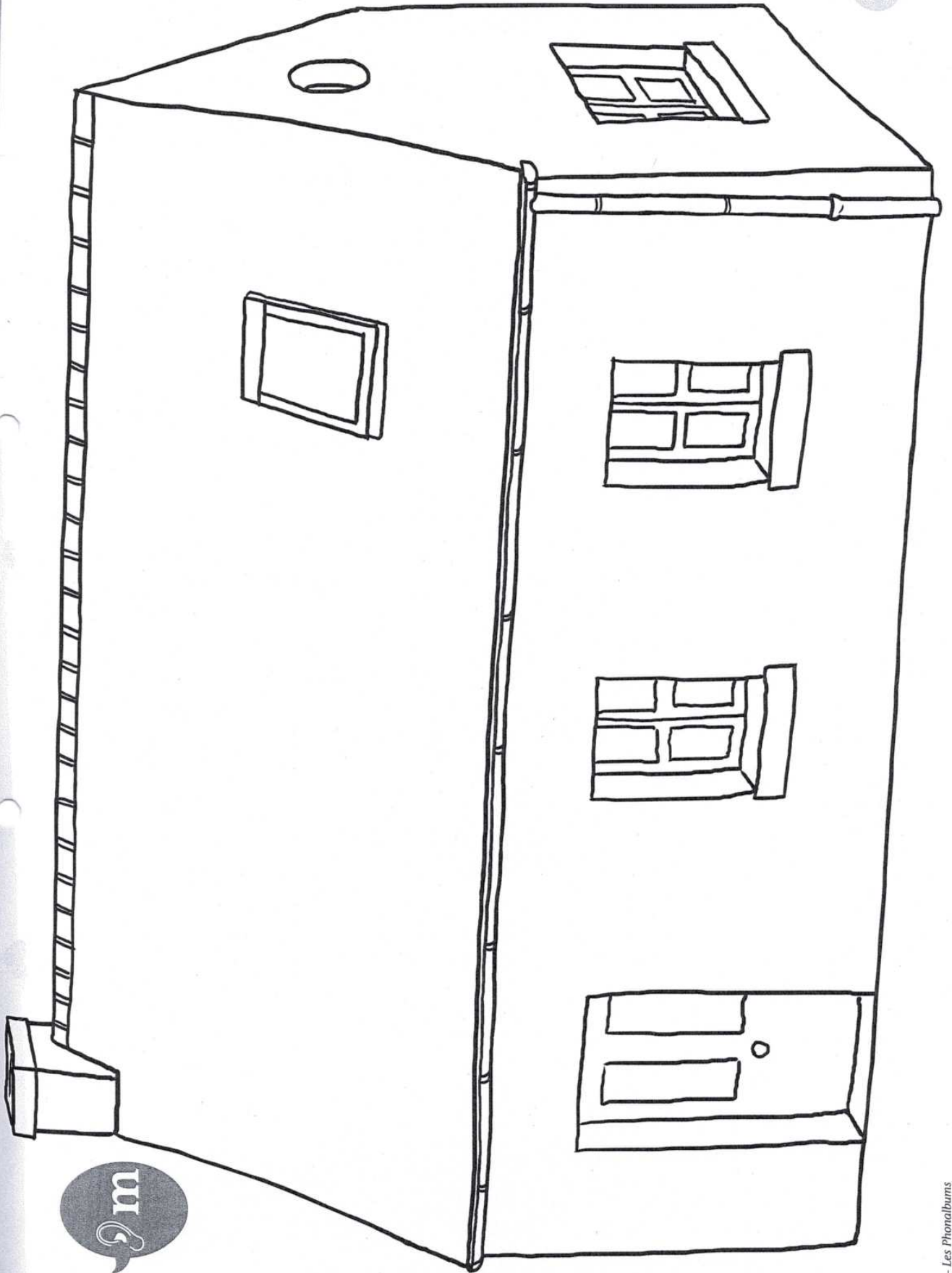
f

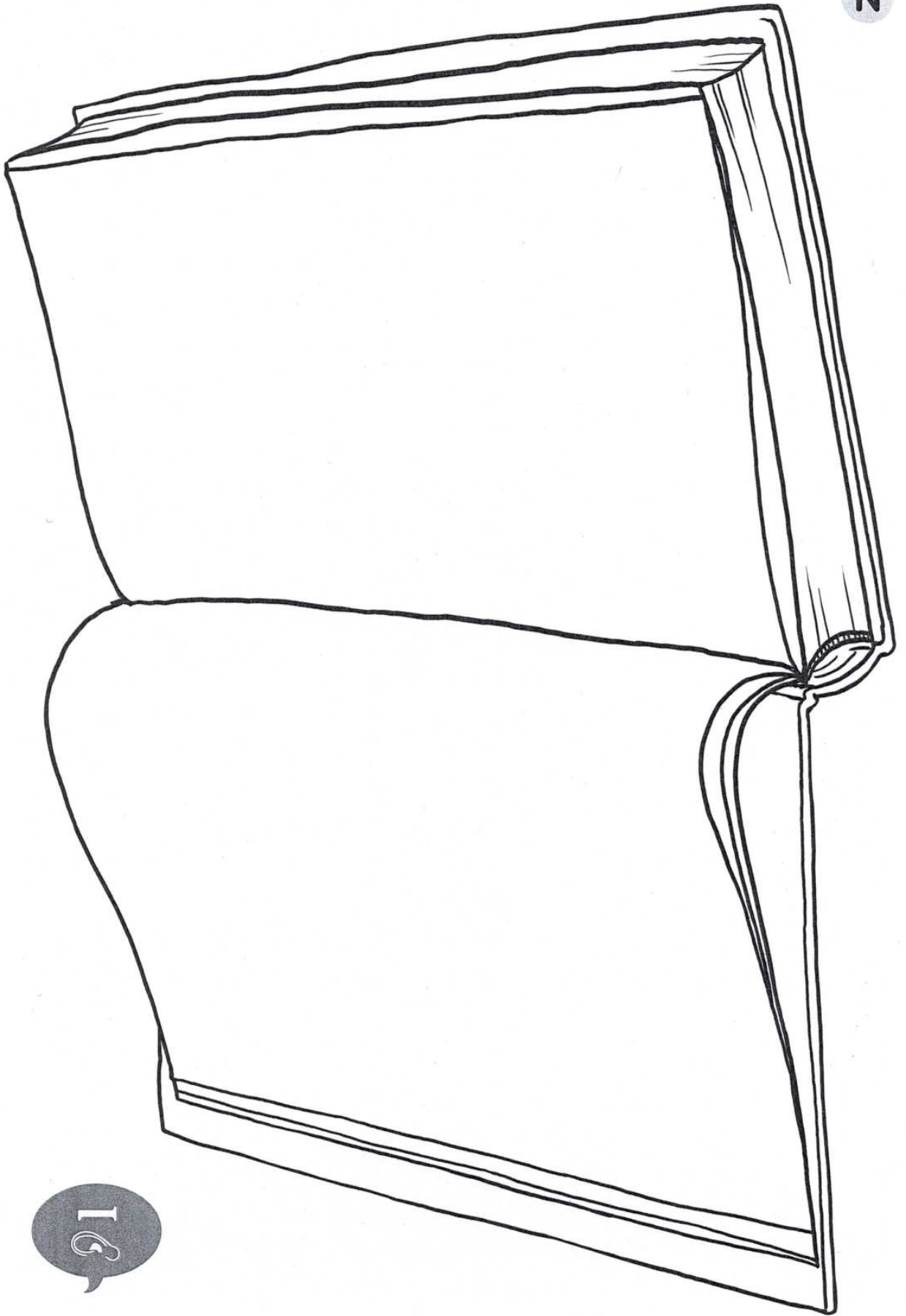


intrus









(Coloriser le tube de peinture en mauve.)

l



N



N

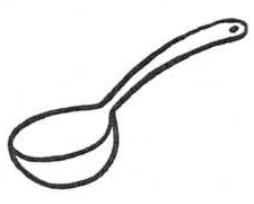


N

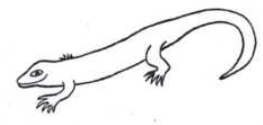


N

m



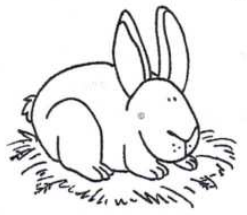
N



N



N



N



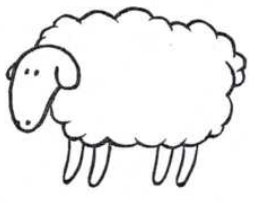
N



N



N



N

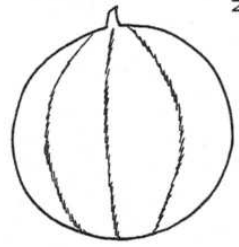
t



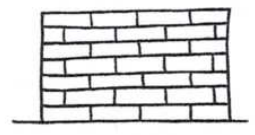
N



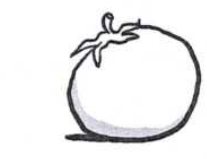
N



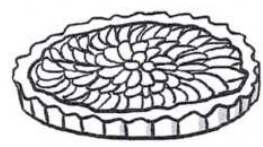
N



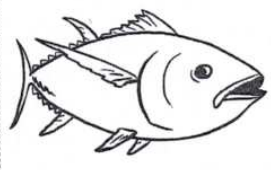
N



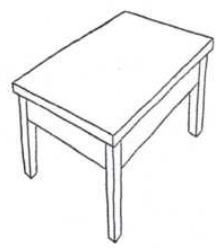
N



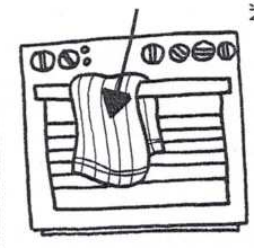
N



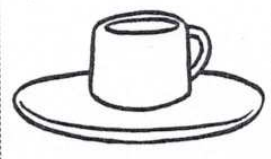
N



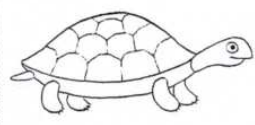
N



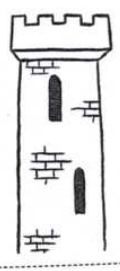
N



N



N



N

(Bandes de 4 cases à découper.)


(Carrés à photocopier 2 fois et à découper.)


R	V		P	
	F		M	U
J		O		L
	I	T		A

U	M		T	
	F		V	R
A		I		L
	O	P		J

P	R		U	
	V		F	O
M		A		I
	J	L		T

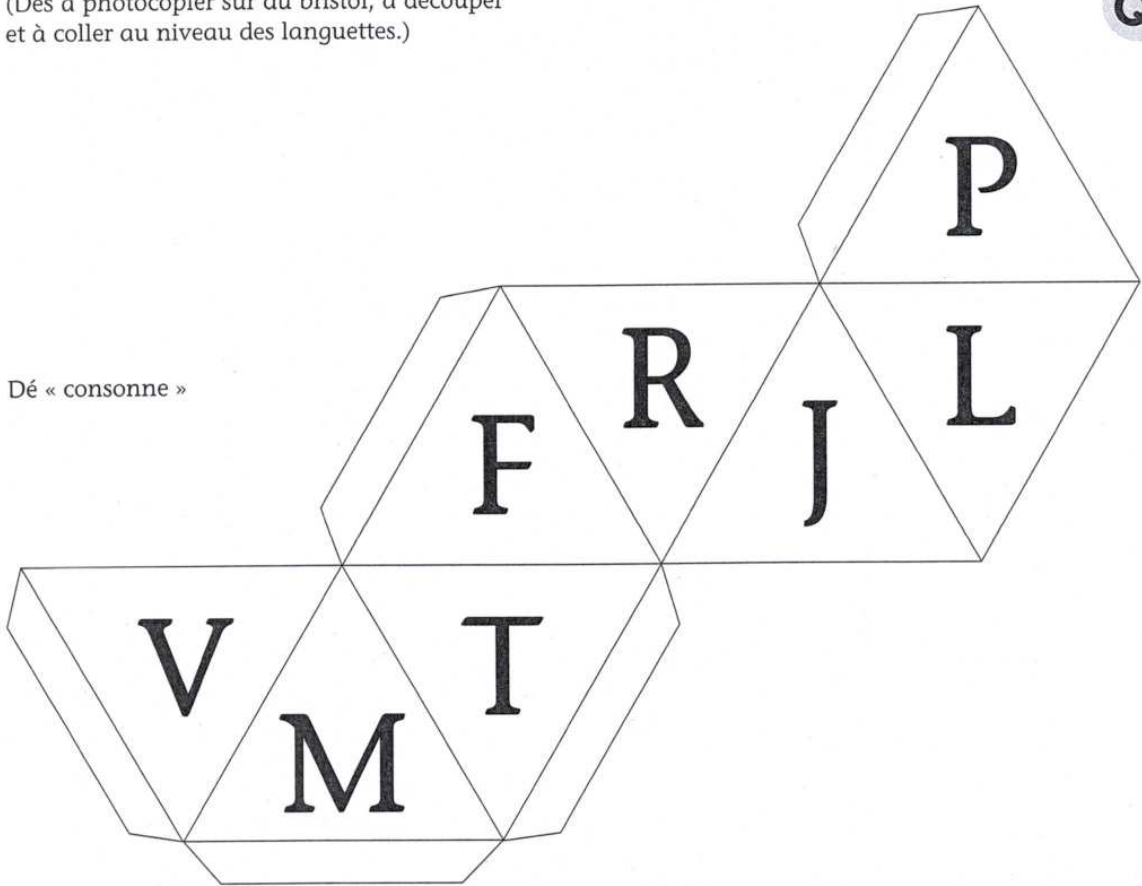
M	J		I	
	L		P	F
V		R		O
	T	A		U



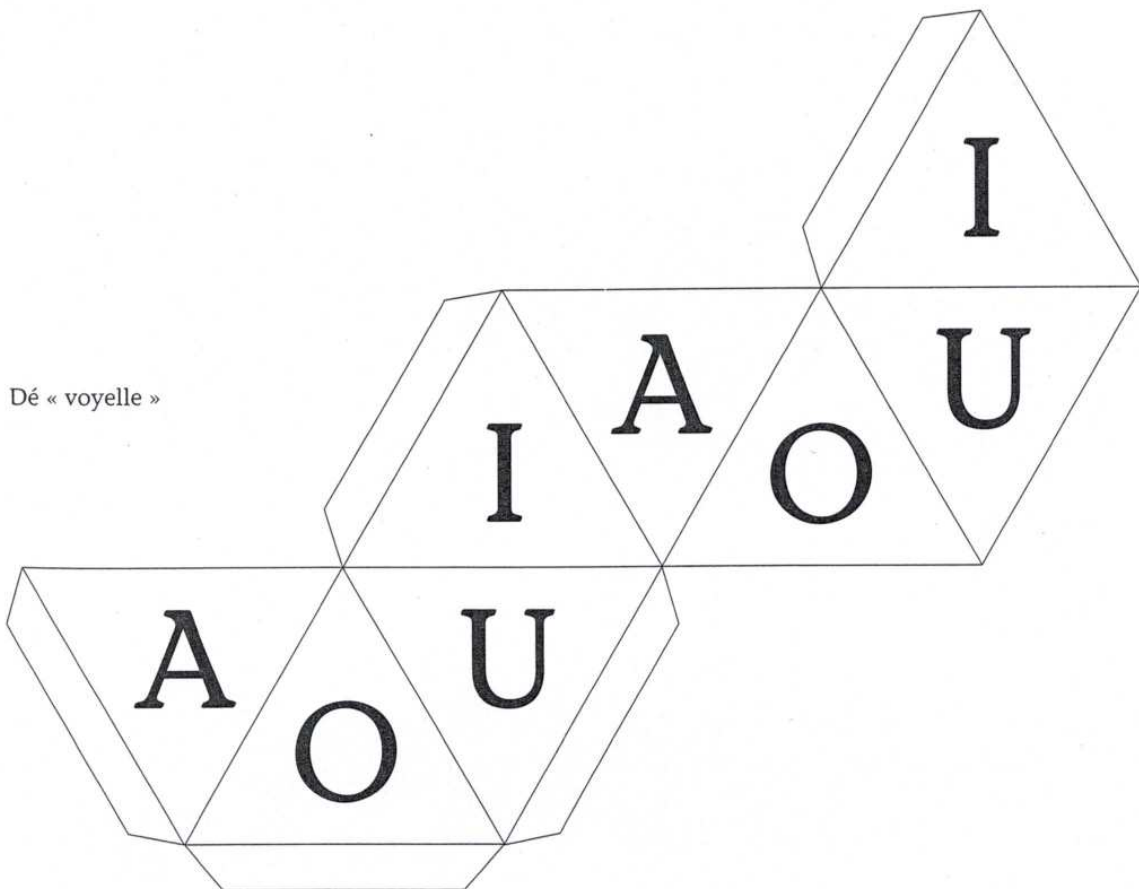
(Dés à photocopier sur du bristol, à découper et à coller au niveau des languettes.)

Dés  
Q'

Dé « consonne »



Dé « voyelle »



Les phonèmes

# Aladin

## → Liste des phrases rigolotes

Aladin fait quatre <b>bœufs</b> . (vœux)	J'ai perdu un <b>mouton</b> de ma chemise. (bouton)
Boucle d'or mange la <b>loupe</b> des ours. (soupe)	Au dessert, tu peux manger un <b>bruit</b> . (fruit)
Il tombe de grosses <b>routes</b> d'eau. (gouttes)	Sors ta <b>crosse</b> à dent. (brosse)
La <b>musée</b> décolle vers l'espace. (fusée)	Le joueur a marqué trois <b>zut</b> . (buts)
La princesse embrasse le <b>drapeau</b> . (crapaud)	À Noël, j'ai eu beaucoup de <b>radeaux</b> . (cadeaux)
Deux mains font <b>six</b> doigts. (dix)	Les <b>loups</b> de pied sont interdits ! (coups)
Mon chien dort dans sa <b>quiche</b> . (niche)	Tourne la <b>cage</b> du livre ! (page)
Papa fait une tarte aux <b>foires</b> . (poires)	La voiture de maman est en <b>canne</b> . (panne)
Je fais une partie de <b>feu</b> de l'oie. (jeu)	Le <b>gâteau</b> sort du port. (bateau)
Range tes bonbons dans ta <b>roche</b> . (poche)	J'ai très <b>cœur</b> du loup ! (peur)
La reine est l'épouse du <b>doigt</b> . (roi)	Brosse tes <b>gens</b> avant de te coucher ! (dents)
<b>Tiroir</b> ! Mon beau <b>tiroir</b> ! Suis-je la plus belle ? (miroir)	Je bois mon chocolat dans un grand <b>col</b> . (bol)
Je dors dans mon <b>riz</b> . (lit)	Le foot est un jeu de <b>salon</b> . (ballon)
Bonjour ! Serre-moi la <b>bain</b> . (main)	Mets ta <b>geste</b> , il fait froid ! (veste)
Le <b>rond</b> enjambe la rivière. (pont)	Je fais ma <b>balise</b> pour partir en vacances. (valise)
Tais-toi ! Ferme ta <b>couche</b> ! (bouche)	Picasso a peint de nombreuses <b>voiles</b> . (toiles)
	Deux plus un font <b>croix</b> . (trois)

## → Liste de mots triés par phonème

**Remarque**

Certains mots sont difficiles, mais le plus important est de varier la place du son recherché sans insister sur le sens ; on pourrait tout aussi bien travailler sur des logatomes. La liste n'est pas exhaustive.

**a**

Aladin ; abracadabra ; ananas ; bagarreur ; chocolat ; cadenas ; cachalot ; dahlia ; débarbouiller ; gorgonzola ; homard ; journal ; koala ; lézard ; limaçon ; lama ; magnifique ; opération ; ordinateur ; pizza ; placard.

**i**

Académie ; arriver ; bibliothèque ; brebis ; confettis ; cabri ; cagibi ; définitif ; difficile ; directrice ; galipette ; gazouillis ; hérisson ; hippocampe ; iguane ; illumination ; justicier ; jardiner ; librairie ; macaroni ; merci ; nombril.

**o**

Abricot ; bravo ; chocolat ; cacatoès ; carambolage ; décoller ; diabolo ; dictionnaire ; entonnoir ; gigot ; gobelet ; hippocampe ; kimono ; lavabo ; numéro ; potiron ; oasis ; robinet ; robot ; toboggan.

**u**

Aluminium ; articuler ; brûlure ; barbu ; bulldozer ; crochu ; couturière ; enfumer ; farfelu ; hurluberlu ; humour ; joufflu ; lumière ; majuscule ; manipulation ; minuscule ; naturel ; perdu ; refuser.

**l**

Amélie ; animal ; album ; balançoire ; bariolé ; cachalot ; califourchon ; calculatrice ; décoller ; dégouliner ; douleur ; félicitations ; gonfleur ; hivernal ; igloo ; jalousie ; jongleur ; klaxon ; liberté ; manipulation.

**m**

Allumette ; amandier ; cheminée ; camion ; eskimo ; fourmilière ; gazouillement ; hippopotame ; imagination ; kermesse ; lama ; locomotive ; musée ; macaroni ; mamie ; maman ; numéro ; panorama ; pyjama ; rapidement.

**t**

Bateau ; cafétéria ; caneton ; capitaine ; charcutier ; chipolata ; chouchouter ; confetti ; enchanté ; enregistrer ; fantaisie ; football ; gâteau ; gentil ; hanneton ; moto ; têtard ; tartelette ; tomate ; touriste ; têtù.

**R**

Abricotier ; accordéon ; bagarre ; calamar ; débarrasser ; dragon ; facteur ; fabrication ; garçon ; généreux ; jaguar ; jardiner ; jongleur ; largeur ; lézard ; malheureux ; orageux ; radiateur ; rapporteur ; récupérer ; varicelle.

**v**

Aviateur ; activité ; bavard ; carnaval ; chevalier ; dévorer ; enlever ; évier ; festival ; gencive ; hiver ; invitation ; lessiver ; locomotive ; merveilleux ; observateur ; poivron ; ravioli ; soulever ; ventilateur ; verveine ; vivarium.

**3**

Angélique ; aujourd'hui ; bijou ; bonjour ; cajoler ; déranger ; garage ; gendarme ; génie ; genou ; germination ; girafe ; horloger ; jamais ; jardin ; jolie ; jugement ; majorette.

**f**

Affiner ; bénéfique ; calife ; canif ; défi ; défilé ; différent ; effacer ; effondrer ; éléphant ; enflé ; fabriquer ; facile ; farine ; fermier ; fondue ; football ; girafon ; pharmacie.

**p**

Apercevoir ; cape ; dérapier ; épais ; éparpiller ; épinard ; handicap ; papa ; papillon ; parasol ; pipeau ; poli ; poterie ; permis ; poupée ; population ; râper ; vapeur.

NB : Il est important de ne pas confondre la syllabe orale avec la syllabe reconnue à l'écrit. Dans *tomate*, par exemple, il n'y a que deux syllabes à l'oral (on ne prononce pas le /ə/ final). Tous les mots de cette activité s'appuient sur la syllabe orale.