

## Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

### Compétences de fin de cycle travaillées :

- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
- Manipuler des syllabes.
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

Objectifs	Matériel/ Organisation	Déroulement	Remarque pour la mise en place	Observations après séance
Identifier la provenance d'un son	Objet de la classe	<p>Les bruits de la classe :</p> <p>Regrouper les élèves puis se mettre de façon à ne pas être vu et expliquer que je vais faire un bruit . Vous devez fermer les yeux et essayé de trouver comment je fais ce bruit avec quel objet de la classe et comment.</p> <p>Sons pouvant être produite :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tirer une chaise,</li> <li>- Taper deux crayons l'un contre l'autre</li> <li>- Déchirer une feuille</li> <li>- Découper une feuille</li> <li>- Taper la pâte à modeler</li> <li>- Faire tomber une perle....</li> </ul> <p>Pour chaque bruit laisser les élèves faire leur proposition et les expérimenter devant le groupe pour valider la bonne solution.</p>	Semaine 1	
Identifier la provenance d'un son	Objet de la classe	<p>Les bruits de la classe :</p> <p>Rappel de la séance précédente. Laisser un temps d'expérimentation dans la classe : chercher comment faire du bruit. Puis laisser les élèves chacun leur tour jouer le rôle de la maîtresse lors de la séance précédente.</p>	Semaine 1	
Reconnaitre un	Cd, loto sonore	Les bruits du quotidien :		



		<p>Temps 2 : Jouer ensemble ou à tour de rôle.</p> <p>Expliquer que je vais lever l'image de votre instrument. Qu'il faut jouer quand je la montre et que j'ouvre la main et s'arrêter dès que je ferme le point, donc attention de toujours me regarder !</p>		
<p>Jouer sur l'intensité d'un son.</p> <p>Reproduire un rythme simple</p>	Clave, foulard	<p>Temps 1 : jeu de rythme.</p> <p>Commencer la séance en faisant des jeux de rythmes avec les claves.</p> <p>Temps 2 : Jouer sur l'intensité.</p> <p>Expliquer qu'aujourd'hui on va essayer de jouer ensemble toujours le même rythme. Faire un rythme simple et laisser les élèves le reproduire. Quand tous y parviennent expliquer que lorsque je monte la main vers le haut on va essayer de jouer de plus en plus fort et quand je descends la main vers le bas il faut jouer de plus en plus doucement.</p>		
<p>Identifier les sons produits par des instruments à percussions</p>	Tambourin, triangle, maracas	<p>Temps 1 : appropriation des 3 instruments</p> <p>Présenter les 3 instruments qui vont nous servir pour cette séance. Donner leur nom, faire écouter leur son. Donner aux élèves une image de chaque instrument. Expliquer que lorsque je joue de cet instrument vous devez lever la carte image correspondante.</p> <p>Jouer d'abord de manière visible et une fois que tout le monde a compris la consigne se cacher pour jouer et leur demander le même travail.</p> <p>Temps 2 : qui joue quand ?</p> <p>Puis expliquer que maintenant je vais jouer une fois de chaque instrument et je vais vous demander de poser devant vous (possibilité de fournir un support) les cartes instruments dans le bon ordre.</p>		

Remarque : on compte 7 séances, chaque séance est reproduite deux fois dans la même semaine pour une meilleure appropriation..

PROLONGEMENT : jouer au loto sonore de la nature ou des animaux. Possibilité de créer un loto sonores des instruments de la classe.

## Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

### Compétences de fin de cycle travaillées :

- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
- Manipuler des syllabes.
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

Objectifs	Matériel/ Organisation	Déroulement	Ressource/rendu	Observations
Localiser la provenance d'un son	Une clochette	<p>Le jeu du ninja.</p> <p>Expliquer aux élèves qu'aujourd'hui on va se transformer en ninja, et que comme tous les ninjas il va falloir qu'on apprenne à se déplacer sans se faire remarquer, sans faire de bruit. Se placer à l'autre bout de la classe .</p> <p>Je vais vous demander de traverser la classe sans faire aucun bruit , chaque élève qui fera du bruit devra repartir au point de départ.</p> <p>Lorsque les élèves ont bien compris le jeu possibilité de faire deux groupes un groupe qui écoute un groupe qui se déplace... Le groupe qui écoute ferme les yeux et lève le bras quand il entend un bruit.</p> <p>Prendre un moment pour faire le point que comment faire pour ne pas faire de bruit, se déplacer doucement, faire attention aux objets....</p>		
Localiser la provenance d'un son	Cerceaux, instruments, foulards.	<p>Le gardien du trésor.</p> <p>Présenter le jeu : les enfants sont placés en rond autour d'une caisse rempli d'instruments. La caisse représente le trésor, chacun votre tour vous allez devoir essayé d'aller prendre un élément du trésor sans vous faire entendre. Pour protéger ce trésor il y a un gardien qui ne voit rien mais entend tout si jamais vous vous faites repérer par ce gardien vous devez prendre sa place. Pour signaler qu'il vous a repérer le gardien doit vous montrer du doigt,</p>		

		<p>attention si il montre une mauvaise direction on considérera qu'il ne vous a pas vraiment repéré..</p> <p>Faire le bilan après quelques tours de jeu faire le point sur les difficultés de ce jeu : ne pas faire de bruit avec l'instrument, et pour le gardien localiser précisément d'où vient le bruit.</p>		
Localiser la provenance d'un son	Cerceaux, instruments, foulards	<p>Entrainement :</p> <p>Expliquer que l'on va faire des petits jeux pour s'entraîner au jeu du gardien du trésor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Porter un instrument et se déplacer sur un parcours sans faire de bruit.</li> <li>- Un élève est placé au ventre de la ronde les yeux bandés. Les autres élèves de la classe sont en ronde autour de lui avec chacun un instrument. Au signal de l'enseignant un élève joue en continu de son instrument jusqu'à ce que l'élève aux yeux bandés le touche. On échange alors les places jusqu'à ce que tout le monde soit passé.</li> <li>- Un élève est placé les yeux bandés au centre d'une ronde de 4 élèves qui portent chacun un instrument différent. A tour de rôle les élèves qui l'entoure joue de leur instrument, l'élève au milieu doit montrer l'enfant jouant.</li> </ul>		
Localiser la provenance d'un son	Boite instrument, foulard	Rejouer au gardien du trésor.		
	Casse noisette la marche acte 1 scène 2	<p>Casse noisette :</p> <p>Faire écouter une première fois l'extrait de casse noisette, laisser les élèves s'exprimer librement sur ce qu'ils ont entendus.</p> <p>Puis expliquer que cette musique raconte l'histoire d'une bataille entre des souris et des petits soldats de plombs.</p> <p>Faire écouter une seconde fois l'extrait et essayer de voir ce qui nous permet de repérer quand c'est le moment des souris ou des soldats.</p> <p>Faire une dernière écoute en tapant sur les genoux quand les soldats arrivent et de gratter ses cuisses lorsque ce sont les souris</p>		
Travailler son		Temps 1 : Jeu de rythme		

<p>articulation</p> <p>Répéter un mot puis une phrase</p>		<p>Rejouer au jeu de reproduction de rythme comme un période 1.</p> <p>Temps 2 : Le jeu du téléphone</p> <p>Placer les élèves en cercle et dire qu'on va jouer au message secret. Je vais dire un mot magique dans l'oreille de l'enfant à côté de moi et vous allez dire de la même façon à l'enfant à côté de vous. Le dernier enfant de la ronde dira le mot à voix haute pour voir si on a bien réussi à faire passer notre mot secret.</p> <p>Jouer plusieurs fois pour que tout le monde ait bien intégré les règles.</p> <p>Quand les élèves ont compris le jeu proposer de répéter des phrases.</p> <p>Bien verbaliser ce qui permet de réussir ( parler doucement en ouvrant bien grand la bouche, en ne parlant pas trop vite...)</p>		
<p>Prononcer distinctement les sons d'un mot</p>	<p>Marionnette</p>	<p>Présentation de la marionnette. Expliquer que bébé loup commence juste à apprendre à parler et il a encore quelques difficultés à prononcer certains mots. Je voudrais qu'on l'aide à mieux prononcer. Je vais donc lui montrer des images et lui demander de nommer l'objet . Une fois qu'il aura dit le mot je vais vous demander de vous le prononcer correctement et d'essayer de lui expliquer ce qu'il a oublié de dire ou mal prononcé.</p>		

## Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

### Compétences de fin de cycle travaillées :

- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
- Manipuler des syllabes.
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

Objectifs	Matériel/ Organisation	Déroulement	Ressource/rendu	Observations
Apprendre à écouter. Repérer une répétition		<p>Expliquer aux élèves que durant ce début de période nous allons apprendre à mieux nous servir de nos oreilles. Pour commencer je vais vous proposer une liste de mots, dans cette liste il y a un mot que je répète plusieurs fois, je vais vous demander de le trouver.</p> <p>Utiliser les ressources de l'ia de lille :</p> <p>Marron - noisette - champignon - noisette - feuille - arbre - noisette - branche - automne - noisette</p> <p>Salade - épinard - carotte - navet - oignon - épinard - poireau - épinard - concombre - chou - épinard</p> <p>Poisson - lapin - écureuil - poisson - girafe - vache - mouton - poisson - crocodile - dinosaure - poisson</p> <p>Table - assiette - cuillère - couteau - assiette - chaise - casserole - marmite - assiette - poêle - assiette</p> <p>Sapin - cadeau - étoile - neige - sapin - traîneau - renne - ruban - sapin - guirlande - boule - sapin</p> <p>Rouge - vert - jaune - bleu - marron - orange - bleu - blanc - noir - rose - bleu - violet - gris - bleu</p> <p>trois - cinq - quatre - huit - six - neuf - deux - dix - huit - onze - treize - douze - huit - sept - huit</p> <p>calmement - clairement - également - doucement - autrement - seulement - clairement - complètement</p> <p>même - tout - encore - aussi - alors - toujours - jamais - aussi - trop - déjà - assez - presque - comme</p> <p>devant - derrière - bas - haut - droite - gauche - devant - côté - loin - près - avant - devant - arrière</p>		

Distinguer et prononcer des mots à consonances proches	Cartes images	<p>Avoir affiché au tableau des images représentant des mots ayant une consonance proche. Prendre le temps de bien nommer chaque image. Puis expliquer aux élèves que vous allez regrouper par 2 les images. Les laisser découvrir pourquoi. Ce sont des mots qui quand on prend le temps de les écouter se ressemblent beaucoup. Afficher de nouvelles cartes et leur demander de les associer.</p> <p>Puis dans un dernier temps donner une carte à chaque élève, dire un mot celui qui a une carte représentant un mot proche lève sa carte.</p> <p>: douche/ mouche, rat/ chat, poule/boule, chapeau/château, miroir/tiroir, bateau/gâteau, drapeau/crapaud, poudre/foudre, lapin/sapin, baton/ballon, vache/tache, masque/casque, moto/loto, carte/tarte, loup/ pou, rond/pont</p>		
Distinguer et prononcer des mots à consonances proches	Memory son proche	<p>Table 1 : Jouer au memory des sons proches. Reprendre les cartes de la séance précédente les utiliser pour un jeu de memory, quand on retourne des cartes si les sons sont proches on les gagne sinon on les repose.</p> <p>Table 2 : Jouer à la suite des mots. L'enseignant dit à la suite 3 mots, les élèves doivent les replacer dans le bon ordre sur leur carte lignée..</p>		
Distinguer et prononcer des mots à consonances proches	Album prince de motordus	<p>Présenter l'histoire du prince des motordus. Lire normalement l'histoire aux élèves. A la fin leur demandé ce qu'ils en ont pensé, si ils ont remarqué quelque chose... Puis ensemble reprendre l'histoire et la corriger.</p> <p>Profitez de cette séance pour expliquer qu'il est important de bien prononcer les mots de bien articuler pour être sûr de se faire comprendre de tous.</p>		
Prendre conscience de l'importance de l'articulation d'un mot et de la forme de la bouche à ce moment là	Cartes images	<p>Expliquer aux élèves qu'aujourd'hui on est un peu fatiguée et que l'on a un peu mal à la gorge alors on va travailler mais je vais économiser ma voix, de temps en temps je vais vous parler sans faire de bruit à vous de trouver ce que je vous dit.</p> <p>Présenter deux images, laisser les élèves les nommer en articulant correctement. Puis prononcer un des deux mots silencieusement et demander lequel ai-je prononcé ?</p> <p>Recommencer plusieurs fois puis laisser des élèves prendre sa place.</p> <p>Reproduire cette séance en complexifiant : des mots ayant un nombre de syllabes proches puis le même.</p>		
Scander les	Image nono,	Présenter l'affiche de nono le robot. Voici Nonon c'est un robot, il parle la		



syllabes d'un mot	carte images	<p>même langue que nous mais il n'arrive pas à la parler aussi vite que nous alors il dit chaque mot lentement en prenant le temps d'articuler. Montrer deux images et les faire prononcer par Nono.</p> <p>Demander aux élèves de se présenter à Nono en utilisant sa manière de parler pour dire son prénom</p> <p>Expliquer que nous allons faire découvrir et apprendre de nouveau mot à Nono. Demander à chaque élève d'aller chercher un objet de la classe, puis à tour de rôle de nommer ce mot pour que nono le comprenne donc en utilisant sa façon de parler.</p>		
Scander les syllabes d'un mot	Image nono, carte images	<p>Refaire une séance autour des syllabes. Réintroduire l'image de Nono et redemander aux élèves de redonner leur prénom. Puis proposer de piocher des cartes images et de les nommer à la façon du petit robot.</p> <p>Une fois que les élèves ont bien compris introduire le vocabulaire de syllabe en expliquant qu'en fait en parlant robot on fait une pause entre les syllabes d'un mot. A chaque syllabe correspond un mouvement de la bouche.</p>		

## Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

### Compétences de fin de cycle travaillées :

- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
- Manipuler des syllabes.
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

Objectifs	Matériel/ Organisation	Déroulement	Ressource/rendu	Observations
Scander les syllabes d'un mot	Cerceaux, sac cartes images	Revenir sur la notion de syllabe. Demander si quelqu'un se souvient de ce que c'est. Rappeler la définition et expliquer qu'on va jouer pour continuer à s'entraîner à repérer les syllabes d'un mot. Expliquer les règles du jeu du cerceau : chaque élève va devoir traverser sa rivière de cerceau. Pour avancer on pioche une carte et on avance du nombre de syllabe dans le mot.		
Scander les syllabes d'un mot	Jeu plateau du cerceau, cartes, pions	Introduire la séance en demandant aux élèves de taper les syllabes de leur prénom. Rappel du jeu du cerceau on saute d'un cerceau à chaque syllabe. Jouer au jeu du cerceau via un plateau de jeu sur table.		
Scander les syllabes d'un mot		Suivant le besoin des élèves il est possible de proposer divers jeux autour des syllabes tous sur le même principe (avancer d'autant de cases que de syllabes, prendre autant de jetons, perles... que de syllabes celui qui a le plus gagné).		
Dénombrer les syllabes d'un mot	Carte prénom, BAC	Demander aux élèves de scander leurs prénoms en tapant dans leur main. Puis demander de le refaire non pas en tapant dans les mains mais à chaque fois qu'il dise une syllabe il lève un doigt. Demander à chacun combien il a de doigt levé à la fin et verbaliser si tu as deux doigts levés c'est que dans ton prénom il y a deux syllabes...		

		<p>Présenter aux élèves 3 boîtes marquées par les chiffres et leurs représentations avec les doigts. Présenter les étiquettes prénoms des élèves et la sienne. Prononcer son prénom en levant les doigts à chaque syllabe puis le poser dans la boîte correspondante, faire de même avec le prénom de l'atsem. Puis distribuer les cartes prénoms en donnant celle d'un copain. Demander chacun son tour de venir poser la carte dans la boîte correspondante.</p> <p>Prolongement : faire trier dans les boîtes à compter les prénoms de la classe en fonction du nombre de syllabe.</p>		
Dénombrer les syllabes d'un mot	Boîte, BAC, cartes	<p>Ressortir les boîtes syllabes et dire qu'aujourd'hui on va classer d'autres mots. Proposer à chaque élève de piocher une carte image et de la poser dans la bonne boîte.</p> <p>Prolongement : place le bon nombre de jetons sous l'image pour indiquer le nombre de syllabe.</p>		
Identifier la syllabe d'attaque d'un mot	Cartes images	<p>Afficher au tableau 6 cartes : ballon, bateau, baleine, chapeau, château, chariot. Faire nommer ces cartes images, bien prononcer chaque syllabe voir que tous les mots ont deux syllabes. Pourtant montrer que l'on fait deux familles. Demander aux élèves pourquoi j'ai regroupé ainsi les cartes images. Les amener à remarquer que la première syllabe que l'on dit est la même pour les 3. Proposer d'autres cartes images et demander aux élèves de les ranger dans la bonne maison.</p> <p>Une fois la liste terminée expliquer que maintenant je vais vous lire une liste de mot qui appartiennent tous à la même famille je vais vous demander de me nommer cette famille.</p>		
Identifier la syllabe d'attaque d'un mot	Jeu valise des animaux	<p>Présenter le jeu la valise des animaux (blog 123dans ma classe). Chaque animal va partir en vacances mais il ne peut emmener dans sa valise que des objets qui commencent par la même syllabe que lui. Par exemple emmènera un ballon mais pas le chapeau.</p> <p>Lors de cette première séance distribuer les cartes aux élèves et les laisser à tour de rôle venir placer leur étiquette dans la bonne valise.</p> <p>Prolongement : jouer au jeu de la valise en petit groupe comme un loto</p>		

## Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

### Compétences de fin de cycle travaillées :

- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
- Manipuler des syllabes.
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

Objectifs	Matériel/ Organisation	Déroulement	Ressource/rendu	Observations
Repérer des intrus parmi des mots ayant la même syllabe d'attaque	Cartes, feuilles colorées, liste	Poser sur le tapis des feuilles de couleur sur lesquelles sont posées des cartes images de mots ayant la même syllabe d'attaque. Y avoir placé un intrus à chaque fois. Expliquer que pendant les vacances mes maisons se sont mélangées, loulou a essayé de les reconstruire mais je crois qu'il a fait quelques erreurs. Alors je vais vous donner le nom de chaque famille et on va vérifier si les cartes qui sont dans la maison ont bien toutes la même syllabe d'attaque. Vérifier les familles, enlever les intrus puis à la fin les replacer dans la bonne maison. Prolongement : comme vous avez l'air très fort je vais vous lire une liste de mot mais dedans je vais glisser un piège , un mot qui ne commence pas par la même syllabe que les autres et je vais vous demander de l'identifier.		
Trier des images en fonction de leur syllabe d'attaque	BAC, cartes	Faire une ou plusieurs séances selon les besoins de tri selon la syllabe d'attaque d'images dans les boîtes à compter. A l'oral faire des jeux où l'on doit retrouver la syllabe d'attaque manquante.		
Repérer la syllabe finale	Cd vers la phono	Faire découvrir la chanson de l'écho. Demandez aux élèves ce qu'ils remarquent dans cette comptine. Faire remarquer que l'on répète la		

d'un mot.		dernière syllabe 3 fois. Nouvelle écoute. Expliquer qu'on appelle cela un écho. Jouer au jeu de l'écho : on dit un mot les élèves doivent répéter 3 fois la dernière syllabe... Laisser les élèves chacun leur tour proposer des mots et en faire l'écho		
Identifier la syllabe finale d'un mot	Carte image	Commencer par refaire le jeu de l'écho avec les prénoms de la classe. Puis afficher au tableau plusieurs cartes images et les entourer. Expliquer que ces mots peuvent être mis ensemble dans le même wagon. Demander aux élèves pourquoi ? Parce qu'ils finissent tous en DO. Voir que comme dans un train on a une locomotive voir même d'autres wagons mais que tous ont pour dernier wagons celui faisant le son DO. Proposer de créer d'autres trains, avec d'autres cartes images...		
Identifier la syllabe finale d'un mot	Carte rime charivari	Expliquer qu'aujourd'hui j'ai amené des animaux un peu fou qui sont prêt à goûter à de nouveaux aliments. Mais attention chaque animal ne veut goûter que quelque chose qui rime avec son nom pour être sûr que ce soit bon. Présenter les cartes animaux, redire le nom des animaux. Puis faire piocher à chaque élève une carte aliment, lui demander de la nommer et de la placer à côté d'un animal qui veut bien le manger. Prolongement tri image dans les boîtes à compter en fonction de la rime		
Identifier la syllabe finale d'un mot	Jeu 123 dans ma classe a moi	Présenter le jeu chemin des rimes. Prendre le temps de nommer les images du plateau de jeu et des animaux référents. Jouer par petits groupes		
Identifier la syllabe finale d'un mot	Carte charivari	Faire écouter la chanson des doudous. Demander ce que remarque les élèves. Mettre en évidence la rime entre le prénom et l'animal doudou. Expliquer que j'aimerais que l'on crée la chanson des doudous de la classe, alors il va falloir que l'on trouve des noms d'animaux qui riment avec nos prénoms. Donner un exemple avec son prénom et celui de l'atsem. Demander aux élèves de choisir son animal doudou en fonction de son prénom puis on valide ce choix. Ecriture et chant de la comptine . Faire coller à côté de la photo des copains le doudou choisit pour illustrer la comptine		