

activités

PHONOLOGIE GS

Certaines activités sont abordables dès la Moyenne Section.

Au préalable, les enfants auront été familiarisés à l'écoute, à travers des **jeux d'écoute** (Cf. doc sur le site)

Les séances, en petits groupes homogènes, doivent être **courtes mais fréquentes** : au minimum 2 par semaine.

Les activités ne sont pas classées par degrés de difficulté.
Attention donc !

Cependant, l'ordre suivant doit être respecté : aborder d'abord

LA SYLLABE

puis **LA RIME**

et enfin **LE PHONÈME**

Jeux sur les syllabes

- **Segmenter** en syllabes des mots :
 - Frapper dans les mains, frapper le doigt dans la paume
 - compter le nombre de syllabes
 - comparer et classer selon nombre de syllabes: trier par famille dans des « boîtes maisons » " famille une syllabe, famille deux syllabes, ...
 - utiliser un codage : une syllabe = un pont, un carré, une gommette, ...
 - Matérialiser en utilisant des briques de construction du type kapplas : chaque brique est une syllabe. Je matérialise le nombre de syllabes du mot par les briques.
Prolongement : utiliser des cerceaux, sauter dans les syllabes du mot (= cerceaux) en les énonçant.
 - Utiliser des images supports : comme dans l'imagier Phono, ou utiliser les images comme dans la méthode PhonoMi (La Cigale) : couper concrètement l'image en 2 ou en 3 au ciseau selon le nombre de syllabes.

- **Inversion 1** : Mots de 2 syllabes avec un support image ou non " décomposer le mot en syllabe puis inverser les 2 syllabes à utiliser des briques de construction pour matérialiser les syllabes.

- **Inversion 2** : donner un mot dont on a inversé les 2 syllabes " retrouver le mot initial

- **Mélange de syllabes** : remettre les syllabes dans l'ordre afin de recomposer le mot. Utiliser d'abord des mots de 3 syllabes simples.

- **Suppression 1** : Donner un mot de 2 syllabes. Demander à l'enfant de supprimer la 1^{ère} syllabe à utiliser des briques de construction. Prolongement : mots de 3 puis 4 syllabes.

- **Suppression 2** : Donner un mot de 2 syllabes. Demander à l'enfant de supprimer la dernière syllabe à utiliser des briques de construction. Prolongement : mots de 3 puis 4 syllabes.
- **Suppression 3** : Donner un mot de 3 syllabes. Demander à l'enfant de supprimer la syllabe du milieu à utiliser des briques de construction. Dur !
- **Suppression 4** : retrouver le mot dont on a enlevé la 1^{ère} syllabe.
- **Suppression 5** : supprimer la syllabe intruse dans un mot.
- **Omission** : La syllabe oubliée. Lire une phrase dont l'un des mots n'est pas complet : omission d'une syllabe. Variante : donner simplement un mot incomplet.
- **Doubler 1** : Après avoir découpé un mot en syllabes, doubler la 1^{ère} syllabe.
- **Doubler 2** : Après avoir découpé un mot en syllabes, doubler la dernière syllabe
- **Doubler 3** : Donner un mot dont on a doublé soit la syllabe initiale, soit la syllabe finale. Demander aux enfants de retrouver le mot initial.
- **Chaîne** : assis en cercle, l'enseignant commence en donnant un mot de 2 syllabes (ou plus). L'enfant assis à sa gauche doit « prendre » la dernière syllabe de ce mot afin de trouver un autre mot qui commence par cette syllabe.

➤ **Confusion phonologique** : L'enseignant prononce un mot en commettant une erreur phonologique. Jouer sur les confusions classiques du type f/v, p/b, d/t, ... Demander aux enfants de corriger l'erreur.

➤ **Attaque** : Donner une liste de mots qui commencent tous par la même syllabe. Demander aux enfants de retrouver cette syllabe commune.

Variante : ajouter un intrus. Les enfants doivent en plus trouver l'intrus.

Variante 2 : avec la syllabe finale commune

Variante 3 : avec la syllabe du milieu commune

➤ **Mots valises** : à partir de 2 mots, prendre la syllabe finale de l'un et la syllabe initiale de l'autre afin fabriquer un 3^{ème} mot imaginaire.

➤ **Animaux extraordinaires** : avec des images d'animaux à 2 syllabes.

Couper les images des animaux en 2 en nommant chaque syllabe : les enfants doivent créer des animaux extraordinaires en mélangeant et fusionnant les syllabes. Variante : avec prénom et photos des enfants.

L'idéal est de placer ces images dans un petit classeur avec au dos la syllabe écrite sur le mode de Syllabozoo (retz). Ce classeur sera transmis à la fin de l'année à l'enseignant du CP .

➤ **Comparer, Trier** : Comparer et trier des mots (supports images) selon attaques ou rimes communes

Jeux avec SYLLABE CIBLE ou RIMES

→ rime simple : -ette, -oir, -ine, ...

→ syllabe simple du type : ma, mi, ...

➤ **Chansons, Comptines** : Ecoute d'une chanson ou comptine contenant la syllabe cible : retrouver la syllabe récurrente.

▪ *Des ressources sur internet : phonèmes et comptines*

http://pedagogie.ac-toulouse.fr/lotec/EspaceMaternelles/SPIP/IMG/pdf/Phonemes_et_comptines-2.pdf

www.ac-nancy-metz.fr/ia88/ienneufchateau/pedago/Compti1.PDF

<http://www.phonemus.fr/phonocomptines/phonocomptines.htm>

▪ *Outil du commerce : 30 phonèmes en 30 chansons , 30 phonèmes en 30 comptines – Retz.*

➤ **Listes** : Faire liste de mots contenant la syllabe cible ou la rime cherchée.

→ aide à la recherche par le biais de devinettes pour les plus en difficulté.

➤ **Découper** : A partir des mots trouvés, segmenter en syllabes les mots de la liste : frapper, compter le nombre de syllabes, comparer et classer selon nombre de syllabes. Prolongement : classer selon la place de la syllabe cible : au début, au milieu ou à la fin.

➤ **Classer** : Classer une série de mots contenant la syllabe cible ou la rime : j'entends / j'entends pas (à partir d'images ou non)

- **Repérage** : Repérer intrus dans une liste de mots

- **Jeu sur la prosodie** : allonger la syllabe cible ou la rime. Variante : ce n'est plus la durée mais la hauteur de la syllabe qui est augmentée.

- **Créer** : inventer des poèmes, des comptines, des phrases, une histoire à l'aide d'un maximum de mots contenant la syllabe cible ou la rime.

- **Phrases** : Trouver des phrases dont tous les mots doivent commencer par la syllabe cible.

- **Combiner** : inventer des mots à partir de syllabes étudiées.

Jeux sur les PHONEMES

→ [a], [i], [o], u , ou, on

→ p, t, b, r, m, l

- **Ecoute** : Retrouver à l'écoute de phrases, de comptines ou de chansons, la présence d'un phonème.

- **Repérer et classer** : Repérer dans une liste de mots lus par l'adulte, des mots commençant par le même phonème ou se terminant par le même phonème : J'entends / J'entends pas

- **Jeu sur la prosodie** : allonger la durée du phonème cible dans les mots proposés.

- **Comparer** : Comparer des mots et extraire le phonème commun

- **Suppression** : Supprimer un phonème dans un mot

- **Ajouter** : Ajouter un phonème dans un mot

- **Déplacer** : Changer la place d'un phonème

- **Substituer un phonème 1** : L'enseignant lit une courte phrase dans laquelle les phonèmes (ou un seul) d'un mot ont été changés. Les enfants doivent repérer quel phonème a été substitué.

- **Substituer un phonème 2** : remplacer un phonème par un autre

- **Codage** : Coder la place d'un phonème dans le mot : début, milieu, fin

- **Dénombrer** : Dénombrer les phonèmes d'un mot

- **Graphème** : Associer phonème et graphème

- **Confusions** : Distinguer, discriminer des phonèmes proches : V/F, B/P,
..