

Activités pour développer la conscience phonologique en GS-CP

LES AXES TRAVAILLES

1) CONSCIENCE SYLLABIQUE

Segmentation des mots en syllabes
Comptage des syllabes
Fusionner les syllabes en mots
Repérage de la syllabe initiale / finale
Suppression d'une syllabe

2) LES RIMES

Repérage de rimes
Production de rimes

3) LES PHONÈMES

Identification d'un ou plusieurs phonèmes d'un mot
Localisation du phonème : début-milieu-fin
Repérage de phonèmes différents
Segmentation des phonèmes d'un mot
Fusion de phonèmes pour constituer un mot

4) LA CORRESPONDANCE PHONÈME-GRAPHÈME

Perception des relations entre phonèmes et graphèmes à travers les situations précédentes et les ARTE

1) CONSCIENCE SYLLABIQUE

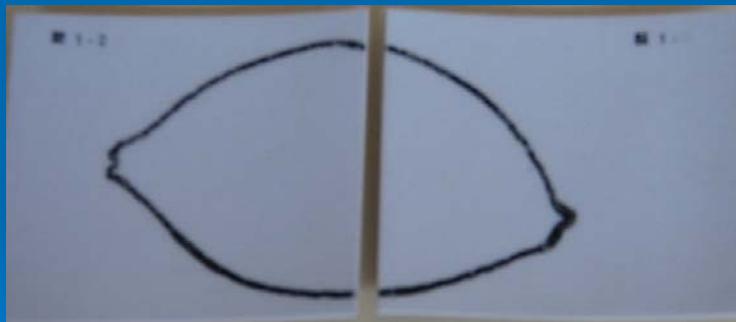
Objectifs visés :

faire percevoir que les mots se segmentent en syllabes mais aussi, qu' il est possible de construire des mots à partir de syllabes.

- segmentation des mots en syllabes

Jeu « Image - puzzle » (cf Editions *La Cigale*)

Ex : CITRON CI TRON 2 syllabes
dessin du citron en 2 parties



- comptage des syllabes

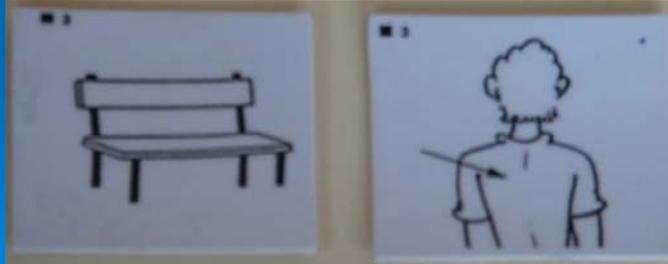
Jeu de « la girafe »

Ex : LAPIN LA PIN 2 syllabes : 2 jetons à placer sur la girafe

- fusion de syllabes en mots

Jeu du « Rébus »

Ex : BANC DOS BANDEAU



- repérage de la syllabe initiale/ finale

RADIS RATEAU RAQUETTE RAME : RA

Même activité avec un intrus

RADIS CHATEAU RAQUETTE RAME : CHA

- Suppression d'une syllabe (généralement première ou dernière)

2) LES RIMES

Objectifs visés : prendre conscience que les mots sont constitués de sons et amener les élèves à identifier ou produire des rimes

- Repérage de rimes

Jeu : « la pêche aux rimes »

Jeu : « La ronde des rimes »

- Production de rimes



3) LES PHONEMES

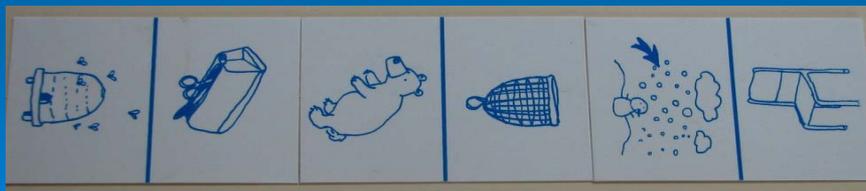
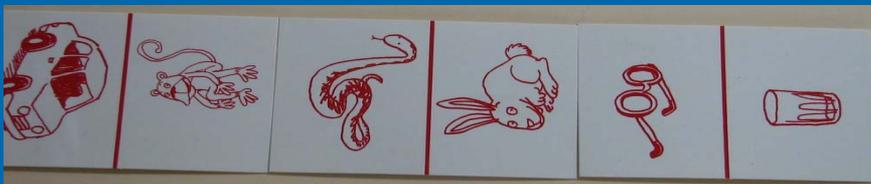
Objectifs visés : repérer les phonèmes d'un mot, identifier le phonème commun/ différent à plusieurs mots, segmenter et fusionner les phonèmes de mots



- Identification du phonème initial ou final

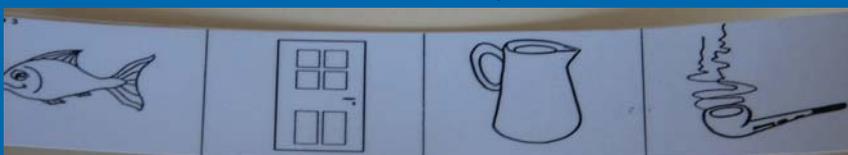
« Jeu de dominos des sons »

Ex : voiture/singe serpent/lapin lunettes/verre : phonème initial
ruche/trousse ours/cage neige/chaise : phonème final



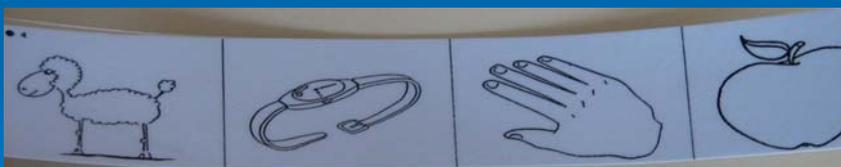
Jeu « de question »

Ex : POISSON PORTE POT PIPE : /p/



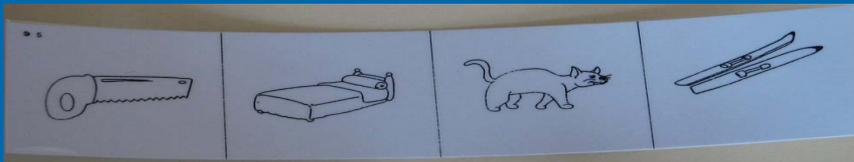
Jeu de « l'intrus »

Ex : MOUTON MONTRE MAIN POMME : /p/



- Idem avec phonème final

Ex pour l'intrus: SCIE LIT CHAT SKI /i/

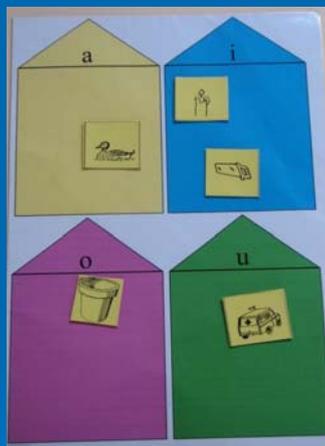


- Identification et localisation d'un phonème

Jeu « maisons et roues des sons ».

Jeu des « familles/sons » : 31 familles de cinq cartes (jeu NATHAN)

Jeu du « mémoire » avec sélection d'une dizaine de familles-sons et 2 cartes par famille.



- Repérage de sons différents

Jeu « Les faux jumeaux »

Ex : crabe / craque sœur / cœur main / pain pouce / soupe

- Segmentation de phonèmes

- Fusion de phonèmes

- Suppression du phonème initial ou final (avec ou sans support)

4) LA CORRESPONDANCE PHONÈME GRAPHEME

Objectifs visés : amener l'élève à comprendre le lien qui existe entre les lettres et les sons que font ces lettres, percevoir la correspondance entre lettres et sons.

- LES ARTE

Mode de regroupement : 4 à 5 élèves de grande section – CP.

Chaque groupe est amené à écrire un mot

