

OUTILS ET LOGICIELS POUR DEVELOPPER LA CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

Logiciel de conscience phonologique, Itinéraire Phonologique

<http://itineduc.free.fr/>

Itinéraire Phonologique, logiciel pour développer la conscience phonologique, est destiné aux élèves de grande section, Cp, Ce1. Ce logiciel pédagogique est particulièrement bien adapté pour le travail en petits groupes et les réseaux d'aide (Rased).

ItinEduc ®

l'enseignement spécialisé, les réseaux d'aide (Rased), le soutien scolaire et l'orthophon
NOUVEAU : version Linux --> voir page "téléchargements"

Itinéraire Cognitif
Prendre conscience de ses comportements cognitifs pour les faire évoluer

Itinéraire Phonologique
Développer la conscience phonologique

Itinéraire Combinatoire (Lecture audio 103 s)
Manipuler phonèmes et graphèmes pour apprendre à lire les mots

Mémoire lettres
Apprendre le nom des lettres

Voyelle absente
Trouver la lettre qui manque dans le mot

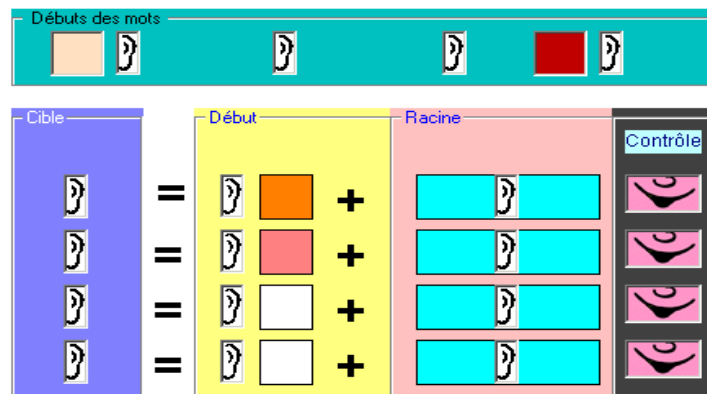
www.itineduc.com Site des logiciels pédagogiques créés par Daniel Bouziat
Dernière mise à jour du site : 19 octobre 2010 Site conçu pour une résolution d'écran 800x600

Le logiciel permet d'effectuer des traitements des unités du langage oral ou écrit. Il est ainsi possible de manipuler, d'assembler, de repérer les unités (phonèmes, syllabes, graphèmes), de les repérer. Le système d'auto-évaluation permet d'apprécier les effets de ces traitements. Il convient ici d'identifier un phonème intrus parmi les quatre du mot "zèbre".



L'élève doit reconstituer les mots de la partie "Cible", tous ces mots ont une racine commune (ex "oule" dans boule- moule-roule-foule), cette racine commune peut-être entendue en

cliquant sur les oreilles de la zone "Racine". Dans la partie jaune, il faut replacer les débuts correspondant à chaque mot cible.



L'élève doit regrouper dans une même maison les mots de rime identique. Le paramétrage permet de choisir le nombre de maisons (2 ou 3) ainsi que la nature des rimes.

PHONEMO

Phonemo est un outil de développement de la conscience phonologique et syllabique, conçu pour permettre aux enfants de 4 à 7 ans d'exercer les compétences dans le domaine de la maîtrise de la langue, référencées dans les nouveaux programmes pour l'école élémentaire de 2008.

PHONEMO propose d'étudier 225 mots, 30 sons et 197 syllabes au travers de 8 activités :

- Memory des lettres
- Identifier une lettre
- Identifier un son
- Identifier une syllabe
- Localiser une syllabe
- Compter les syllabes
- Memory des rimes
- Domino des rimes

Chaque activité comporte 3 niveaux de 10 exercices de difficulté croissante.

PHONEMO offre ainsi 240 possibilités de jeux et d'exercices :

- sur la connaissance des lettres et de leurs graphies différentes,
- sur la conscience phonologique en apprenant à distinguer les sons
- sur la conscience syllabique en apprenant à distinguer les syllabes d'un mot prononcé.

Phonemo offre ainsi 240 possibilités de jeux et d'exercices :

- sur la connaissance des lettres et de leurs graphies différentes,
- sur la conscience phonologique en apprenant à distinguer les sons
- sur la conscience syllabique en apprenant à distinguer les syllabes d'un mot prononcé.



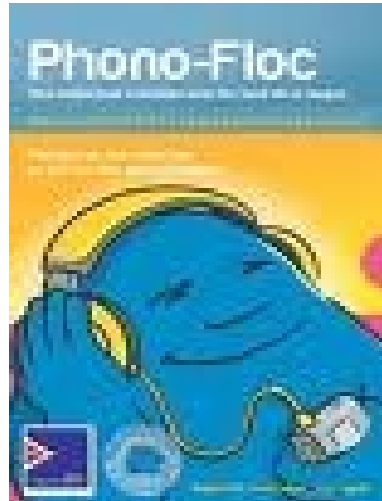
Phono Floc <http://www.floc-multimedia.com/html/phonoFlocDoc.htm>

Phono-Floc propose des outils pour développer la conscience phonologique des élèves. Il s'adresse essentiellement à la Grande Section mais peut, dans certains cas, être utilisé dès la Moyenne Section ainsi qu'en début de CP (et avec tout enfant en difficulté). Phono-Floc travaille uniquement sur les sons de la langue. On ne trouve pas d'écrits. Le logiciel s'appuie sur 215 photos sonorisées. Le nombre de mots est limité afin que l'élève se concentre sur les sons et non sur le sens.

Dix-neuf jeux sont à présenter collectivement puis à jouer seul ou à deux. Quatre jeux mettent des "outils" à disposition. La règle du jeu y est "libre". Ils ont été spécialement conçus pour un travail collectif avec l'adulte. Le TNI (Tableau Numérique Interactif) offre les meilleures conditions d'utilisation.

Présentation de Phono-Floc : sources

<http://www.floc-multimedia.com/html/phonoFlocDoc.htm>



Présentation de Phono-Floc : sources

<http://www.floc-multimedia.com/html/phonoFlocDoc.htm>

Floc prend son temps :

Un mot est prononcé, syllabe par syllabe, en laissant quelques secondes entre chaque. Il faut fusionner ces syllabes pour reconstituer le mot.

Combien de syllabes

Travail sur le nombre de syllabes d'un mot.

Tous les mots choisis pour ce jeu sont théoriquement prononcés avec le même nombre de syllabes, quelle que soit la région.

Mot à compléter

Un mot est prononcé de façon incomplète. Il manque soit la dernière, soit la première syllabe, suivant les séries.

Séries C et F : jeux à deux.

Où est la syllabe ?

Une syllabe "modèle" est donnée. Il faut trouver la position de cette syllabe dans les mots proposés.

On entend... (syllabe)

Pour chaque niveau de jeu, une syllabe est donnée. Deux boîtes à l'écran : une pour mettre les mots qui répondent à la consigne et l'autre, la corbeille. Il faut placer la photo proposée dans la bonne boîte.

Verlan

Floc dit des mots en inversant l'ordre de ses syllabes. Il faut retrouver le bon mot.

Une même syllabe

Trouver un mot qui commence (qui fini,...) par la même syllabe qu'un mot donné.

L'intrus (syllabe)

Trouver le mot qui ne commence pas (qui ne finit pas) par la même syllabe que les autres.
Trouver le mot qui n'a pas une syllabe commune avec les autres.

Drôles de mots

Floc prononce un "drôle de mot" (un pseudo-mot). Il faut le retrouver parmi cinq propositions.

Code couleurs

Chaque syllabe d'un mot est codée par une couleur. Il faut retrouver le codage correspondant à des pseudo-mots constitués à partir de ces syllabes.

On entend... (rime, attaque)

Pour chaque niveau de jeu, un son est donné. Deux boîtes à l'écran : une pour mettre les mots qui répondent à la consigne et l'autre, la corbeille. Il faut placer la photo proposée dans la bonne boîte.

L'intrus (rime, attaque)

Trouver le mot qui ne se termine pas par le même son que les autres (rime simple composée d'une voyelle).

Trouver le mot qui ne commence pas par le même son que les autres (attaque simple composée d'une consonne).

Deux par deux

Ce jeu se joue à deux. Trouver deux mots qui ont la même rime. Trouver deux mots qui ont la même attaque.

Qui... ?

Chercher le nom de l'animal qui rime avec la question.

Exemple : "Qui est dans le jardin ? Le lapin."

Le point commun

Ce jeu se joue à deux.

Le joueur doit choisir un mot dont la rime ou l'attaque est la même que celle du mot proposé.

L'image cachée

Chaque niveau travaille simultanément sur deux voyelles ou deux consonnes. Il faut retrouver la syllabe où l'on entend le phonème demandé. L'autre phonème est présent dans toutes les autres syllabes.

On entend... (phonème)

Pour chaque niveau de jeu, un phonème est donné. Deux boîtes à l'écran : une pour mettre les mots qui répondent à la consigne et l'autre, la corbeille. Il faut placer la photo proposée dans la bonne boîte.

Où est le son ?

Un phonème est donné (par une "bulle-son"). Il faut trouver dans quelle(s) syllabe(s) d'un mot se situe ce phonème.

Association

Ce jeu se joue à deux.

Un phonème est donné (par une "bulle-son"). Il faut trouver un mot, parmi ceux proposés, où l'on entend ce phonème.

Visionneuse

Vous avez la possibilité ici de voir toutes les photos, sonorisées, utilisées dans Phono-Floc.

Des mots

Un jeu libre que vous pouvez utiliser avec la règle que vous souhaitez pour des jeux autour de la syllabe.

Familles

Un jeu libre que vous pouvez utiliser avec la règle que vous souhaitez pour des jeux sur les phonèmes.

Les machines

Travail sur la fusion de deux phonèmes.

LOGICIEL MILLE MOTS <http://jm.campaner.pagesperso-orange.fr/>

Le logiciel *1000 mots*¹ s'intéresse quasi exclusivement à l'identification des mots. Il comprend un corpus de mots (1 200 au total et non pas 1 000 comme le suggère le titre) liés à autant d'images et autant de sons. A ces mots sont associés 14 types d'exercices, eux mêmes gradués en plusieurs niveaux de difficulté (3 au maximum) ; ainsi chaque élève a-t-il la possibilité d'avancer à son rythme et selon ses possibilités tout en suivant la progression de la classe. Les exercices sont regroupés en trois grandes familles :

- les exercices d'**écoute**,
- les exercices de **reconnaisances** basés sur la recherche d'indices,
- les exercices de **combinatoire**.

Le logiciel reprend les progressions des principales méthodes de lecture pratiquées dans les classes de CP en France. Il permet également une gestion de groupes de niveaux utilisant éventuellement des méthodes différentes. Si on utilise un des nombreux manuels référencés, la progression est automatique. Un suivi sous forme de bilan individuel détaillé est également à la disposition du maître. Le maître peut enfin modifier la progression proposée pour l'adapter à ses élèves ou à la méthode utilisée grâce au module éditeur fourni lors de l'installation. On l'utilise également en rééducation orthophonique ainsi qu'en aide aux primo-arrivants.

De nombreux jeux de combinatoires sont possibles : une syllabe intruse est placée dans le mot. Il faut cliquer dessus pour la faire disparaître. De même une lettre du mot a été changée. Il faut la reconnaître puis cliquer dessus pour la rétablir. Un autre exercice propose un ou plusieurs mots qui ont été découpés en syllabes puis mélangés. Il faut reconstituer les mots en faisant glisser les syllabes et en les plaçant en bon ordre. Notons que les enfants peuvent aussi construire des mots. En prenant une syllabe à l'intérieur de chaque mot donné en modèle, l'élève peut reconstituer un nouveau mot ; ex : en prenant le "MA" de "MANEGE", le "GI" de

1 <http://jm.campaner.pagesperso-orange.fr/>

"GIVRE" et le "CIEN" de "MUSICIEN", il peut constituer le mot "MAGICIEN". Nous avons là une activité combinatoire qui permet d'analyser puis de synthétiser des mots.

Le logiciel Sylab : source : <http://www.syllab.net/>

Il y a trois catégories d'exercices. La 1ère catégorie correspond à des activités de segmentation : cette première partie vise à familiariser l'élève avec le lexique utilisé ainsi qu'avec la banque d'images correspondante. Elle a pour objectif d'aider l'enfant à se construire la représentation spatiale (gauche-droite) de l'organisation temporelle des unités sonores à l'intérieur du mot.

- recherche du nombre de syllabes
 - identification de la syllabe en début ou fin sur des mots à 2 puis à 3 syllabes.
- La 2nde catégorie correspond à des exercices de segmentation et fusion sur des mots à 2 syllabes.
- positionnement de la syllabe (début ou fin de mot)
 - reconstitution du mot à partir des 2 syllabes
 - recherche de la syllabe intruse
 - reconstitution du mot sans support-image à partir de son expression en verlan
 - reconstitution du mot sans support-image et sans expression sonore
- La 3ème catégorie correspond à des exercices de segmentation et fusion sur des mots à 3 syllabes.
- positionnement de la syllabe (début, milieu ou fin de mot)
 - reconstitution du mot à partir des 3 syllabes
 - recherche de la syllabe intruse
 - reconstitution du mot sans support-image à partir de son expression
 - reconstitution du mot sans support-image et expression sonore

Le logiciel Métafo : <http://www.metafo.ca/>

Ce logiciel s'adresse à tous les enfants qui éprouvent des difficultés dans l'apprentissage du langage, qui apprennent à lire et à écrire, et aux enfants dyslexiques. On y retrouve quatre personnages que l'enfant aidera à relever des défis qui se présentent sur quatre planètes de la galaxie. Il y a deux niveaux de difficulté, chaque planète contient des jeux qui visent le développement d'habiletés langagières essentielles à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.

Métafo

Produit | Démo | Configuration | Achats | Contact | FAQ

Sujet : Conscience phonologique Ages : 4 à 8 ans [Plan du site Web](#)

[Accueil](#) / [A propos de Métafo](#) / [Nouvelle version](#) / [Caractéristiques](#)

Pour le développement de la conscience phonologique

Métafo s'adresse à tous les enfants qui éprouvent des difficultés dans l'apprentissage du langage, qui apprennent à lire et à écrire, et aux enfants dyslexiques.

Métafo est un logiciel éducatif en français de la nouvelle collection d'Edu-Performance.

On y retrouve quatre personnages sympathiques que l'enfant aidera à relever des défis qui se présentent sur quatre planètes de la galaxie. Offerts en deux niveaux de difficulté, chaque planète contient des jeux qui visent le **développement d'habiletés langagières essentielles à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture** (ex. sensibilisation phonologique, manipulation phonologique, conversion graphophonémique et phonographémique).

Ce logiciel éducatif est conçu pour répondre aux besoins des enseignant(e)s, des orthophonistes et des parents ou de tout autre intervenant oeuvrant auprès des enfants.

A tous, nous souhaitons des escapades amusantes avec Bulo, Gloxe, Crouci et Flam sur les planètes de la galaxie Métafo !

* Pour la version CD-ROM uniquement.

Prix CD-ROM : 99 \$ Hors taxes
Licence monoposte

Pour le développement de la conscience phonologique



Le logiciel "Syllaphon" est un logiciel libre ([Le Terrier d'AbulÉdu](http://www.abuledu.org/leterrier/)).²

Source : <http://www.abuledu.org/leterrier/syllaphon>

A partir de syllabes ou de mots inventés, ce logiciel vise les compétences suivantes :

- Ecrire en respectant les caractéristiques phonologiques du codage : écrire des syllabes sous la dictée, écrire des mots inventés sous dictée :
- Identifier des mots (voie directe et indirecte)
- Retrouver un mot inventé dans une liste

Concernant les activités de dictée, le contrôle de la validité de la réponse donnée s'effectue de manière phonétique.

² <http://www.abuledu.org/leterrier/accueil>

Syllaphon - Catégorie : ex1 - Utilisateur : fml

Fichier Activités Options UTILISATEUR

Aide

Voir Reconnaître Ecrire

--	--	--

score : 100 %

--	--	--


score : 100 %

--

Dictée de mots inventés - ex2

Survole l'image pour entendre le mot.

mano






?

Bravo!!

maneau

Ecris et appuie sur la touche entrée.






Syllabes - ex2

?

mo
mi
ma
mu
me

Place la bonne étiquette sur la ligne rose.



Reconnaître un phonème

Discrimination visuelle, phonème ou mot - ex2.cat

mané	nami	nami	nami
nimê	nami	mino	nimê
mino	mané	nami	nimê

mané

Place les bons nuages sur le soleil.




Reconnaître une syllabe

Discrimination visuelle, lettre - ex1.cat

lu	lo	la	la
li	la	lo	le
le	li	li	lu

la

Place les bons nuages sur le soleil.



LOGICIEL LECTHEME

Il permet aux enfants de progresser de façon autonome, soit en précédant, soit en prolongeant le travail de classe.³

L'apprentissage d'un corpus linguistique limité, choisi d'après l'échelle Dubois-Buyse, la thèse de Jean Lambert sur les 544 mots les plus faciles et le vocabulaire oral des enfants de 5 à 7 ans. Des procédés d'apprentissage simples et validés par l'utilisation de l'image et de la parole. Une évaluation immédiate est visible et il y a une gestion positive de l'erreur.

Mémorisation

Présentation des mots avec des dessins évoquant un sens non ambigu, la prononciation n'intervient pas directement.

Compréhension du texte écrit

Des exercices visent à isoler le sens exact des mots ou des phrases, avec le secours de dessins ou de phrases contextuelles, sont proposés.

Réinvestissement

Consolidation de la mémorisation des mots dans leur forme graphique en présentant des situations de lecture/écriture variées sur une même base de mots. Pour une même liste de mots, on trouvera des exercices différents.

Logiciel exerciceur (JCLIC)

JClic est un logiciel exerciceur libre offrant la possibilité de créer des puzzles, des QCM, des dictées, des associations à partir de textes, d'images (animées ou non) et de sons...Une version portable sur clé USB est téléchargeable depuis 2010.⁴

3 www.ac-caen.fr/orne/rec/cpacc/.../Lectheme%20test_de_logiciels-61.pdf

4 <http://blogs.lecoleaujourd'hui.com/tice-et-b2i/2010/01/02/jclic-devient-portable/>

Jeux de lecture en maternelle et au cycle 2 réalisés avec JCLIC : <http://cliclire.free.fr/>

LE LOGICIEL LECTO : (Canada)

<http://pages.infinit.net/logitron/franc.htm#lecto>

Ce logiciel contient deux modules. Le premier permet d'augmenter la vitesse de lecture et la compréhension tandis que le second vise à encourager les élèves à lire des livres de la bibliothèque.

Description :

Le module *Lecto-mots* présente 495 leçons regroupées en huit activités. Les trois premières activités développent les habiletés préalables à la lecture : la discrimination visuelle, la concentration, la mémoire visuelle, le mouvement lexique et la mémoire des séquences. Les cinq autres activités améliorent l'habileté lexique en développant la lecture globale des mots, puis des groupes de mots. *Lecto* permet d'arrêter la lecture syllabique, d'élargir le champ lexique. Il aide le lecteur très lent et améliore la performance du bon lecteur.

Le module *Lecto-livres* interroge l'élève sur ses lectures et lui donne un certificat confirmant le nombre de livres qu'il a lus. L'enseignant peut gérer facilement tous les questionnaires créés pour le logiciel *Lectorat* et en créer de nouveaux. (pour les élèves de l'élémentaire).

L'élève peut visualiser l'évaluation de toutes les leçons. Ce bilan indique si les exercices terminés répondent au critère de réussite fixé par l'enseignant. Les résultats de chaque utilisateur peuvent être conservés et imprimés.

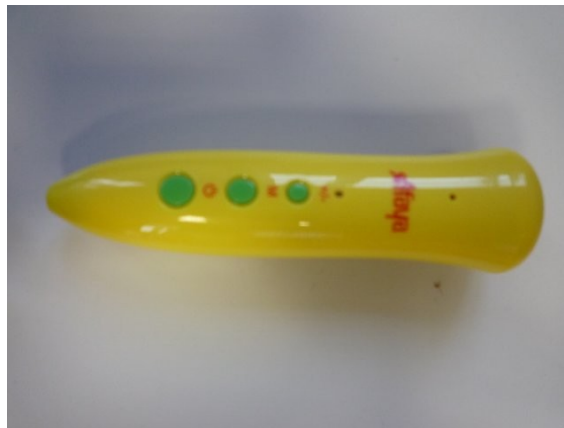
Un gestionnaire permet de limiter l'accès aux menus, de gérer les inscriptions et d'adapter les paramètres (le seuil de réussite des activités, le répertoire de sauvegarde, le mode d'inscription, etc.).

AUTRES LOGICIELS PAYANTS

<http://www.gerip.com/shop/catalogue.html>

L'OUTIL INTERACTIF « CRAYON NUMERIQUE »

Quels sont les logiciels ou les outils qui permettent d'identifier les composantes sonores du langage et d'établir la correspondance entre l'oral et l'écrit?

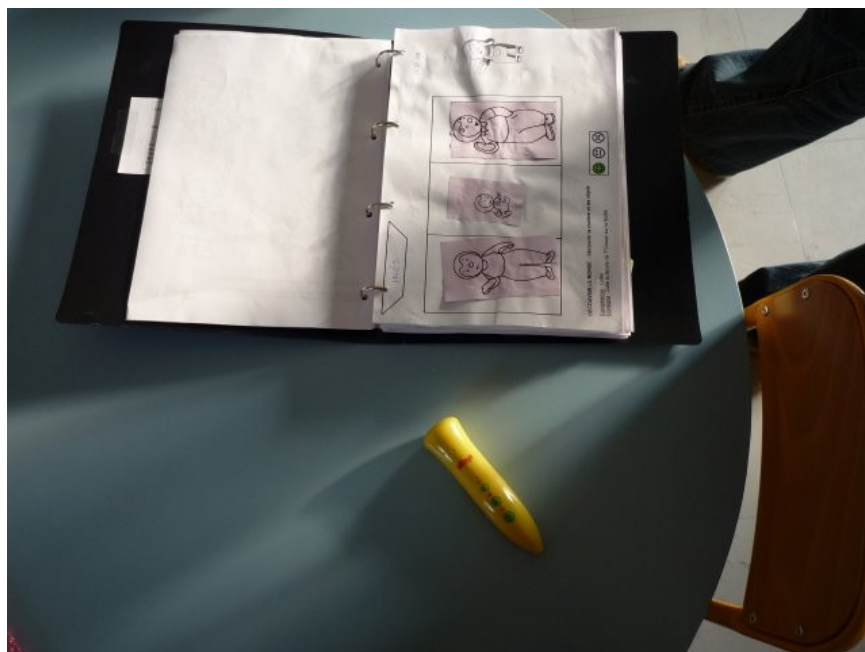


Le crayon numérique possède une petite caméra capable de lire des livres imprimés, d'associer les mots avec leurs sons, ou de sonoriser l'unité phrase, ou page. Utilisé par les élèves de Tawaïn pour apprendre une langue étrangère, ce crayon permet de transformer tous

les livres d'apprentissage de langue en "livres parlants", grâce à un jeu de 234 étiquettes autocollantes qui enregistrent le son.

L'enseignant peut sonoriser ses livres, ses étiquettes, ses affiches, ses jeux de plateau. L'enfant peut associer le son, au mot, à l'unité syllabe, repérer une syllabe dans un énoncé.

Des livres peuvent être sonorisés par les élèves eux-mêmes. Au niveau des affichages de références pour la classe ou individuellement les mots clés avec les graphèmes du son étudié (dessin et mot correspondant) peuvent être sonorisés. Avec le crayon, l'enfant à tout moment peut réécouter les sons des graphèmes actifs en classe, les albums qui ont été exploités, en posant le crayon sur la gommette.



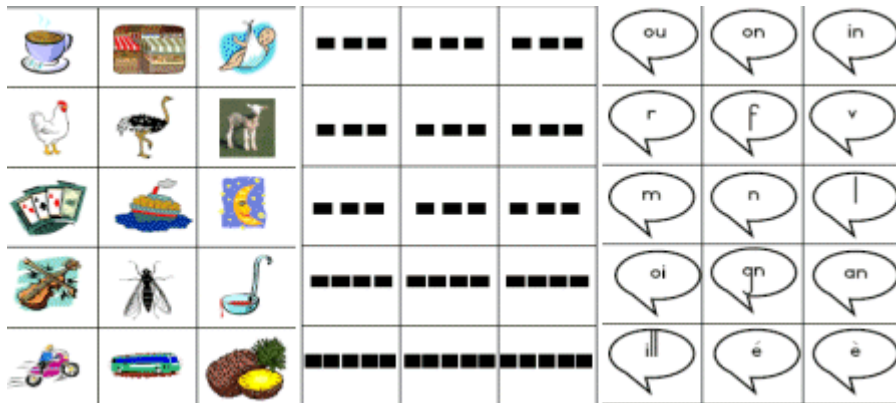
Travaux menés à l'école de Levroux (Indre). Classe PS

JEUX DE LECTURE POUR TRAVAILLER LA PHONOLOGIE

But du jeu :

trier ou trouver des images qui correspondent aux cartes syllabes ou son

<http://www.jeuxpourlaclasse.fr/articles.php?lng=fr&pg=79>



Des jeux pour éviter la confusion de sons

<http://www.petits-pas.com/articles.php?lng=fr&pg=161>

FICHES POUR TRAVAILLER LA PHONOLOGIE

[Fiche-maternelle.com](http://www.fiche-maternelle.com) Accueil

Phonologie Maternelle CP

Les sons en maternelle
Ici => Affichage pour la classe des sons

<p>Le son [a]</p>	<p>Le son [a]</p>	<p>Le son [i]</p>	<p>Le son [i]</p>	<p>Le son [o]</p>
<p>Le son [o]</p>	<p>Le son [k]</p>	<p>Le son [on]</p>	<p>Le son [m]</p>	

<http://www.fiche-maternelle.com/sons.html>

PHONOLOGIE EN GRANDE SECTION :

<http://lps13.free.fr/contenu/Xter/corinneB/accueil.htm>

Partie 1

>>>> 1 Représentation et dénombrement de syllabes >>>> 2 Repérer une syllabe >>>> 3 Trouver la syllabe finale >>>> 4 Repérer la syllabe d'attaque >>>> 5 Fusionner les syllabes >>>> 6 Repérer la syllabe intermédiaire >>>> 7 Syllabes finales identiques >>>> 8 Syllabes initiales identiques >>>> 9 Jouer à accrocher les mots (rébus et mots-valises) >>>> 10 Syllabes intermédiaires >>>> 11 Syllabes identiques en position quelconque >>>> 12 Activités sur les phonèmes consonnes >>>> 13 Activités sur les phonèmes voyelles

Partie 2 LES LETTRES

>>>> 1 Apprentissage des lettres minuscules et confusions >>>> 2 Loto des alphabets >>>> 3 Reconnaître les lettres : alphabet, désordre, 3 écritures 4 Retrouver une lettre dans les mots

Partie 3 LETTRE & MOT

>>>> 1 Associer Lettre-étiquette // Image nommée

1. Représentation et dénombrement de syllabes				
Entoure le mot le plus court à dire	Groupe de sons	Idées pour dénombrer les syllabes	Jeu de l'oie pour dénombrer les syllabes	Représentation de syllabes (quadrillages)

...

2. Repérer une syllabe			
Repérer début milieu fin	Différents jeux sur entendre (ro, do, ri, ma, pou, pi, ra)	Plateau manipulation d'étiquettes	Fusion de phonèmes

...

3. Trouver la syllabe finale			
Doublé la syllabe finale pour mieux la repérer	Supprimer la syllabe finale pour mieux la percevoir	Dernière finale j'entends, je n'entends pas	Trier les finales imagier
Jeu de cartes	jeu de l'oie	Jeu de l'intrus	

4. Repérer la syllabe d'attaque

Oreille de lynx	Plusieurs jeux	Manip j'entends je n'entends pas	Retrouver un mot dont on n'a entendu que la fin
---------------------------------	--------------------------------	--	---

...

5. Fusionner les syllabes

Activités	Ecoute les syllabes	Verlan adulte enfant
---------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------

...

6. Repérer la syllabe intermédiaire

Imagier de mots à 3 syllabes..	...suite
--	--------------------------

...

7. Syllabes finales identiques

1ère manipulation	2ème manipulation	3ème manipulation				
+ images triées par son final						
ge	se	chon	la	nar	pin	ri
son	teur	to	ton	ture	vre	zoir

...

8. Syllabes initiales identiques

Tableau pour trier les mots en fonction de la syllabe initiale	Former des séries à partir de la syllabe initiale	Entourer les mots qui ont la même syllabe initiale							
Barrer l'intrus syllabes initiales très distinctes	Barrer l'intrus sons initiaux proches	+ de 100 images pour trouver des paires (même début)							
+ images classées par syllabe d'attaque									
a	an	ba	bar	bi	bou	ca	car	cha	chan
che	ci	cou	é	fi	four	i	la	li	ma
man	mou	poi	pou	ra	rou	sa	ta	va	vi

9 Jouer à accrocher les mots (rébus et mots-valises)

mots accrochés	rébus avec mots monosyllabiques
--------------------------------	---

...

10. Syllabes intermédiaires

Images classées par syllabes	Apparier les cartes
--	-------------------------------------

11. Syllabes identiques en position quelconque			
Images classées 1	Images classées 2	Fiche d'exercices 1	Fiche d'exercices 2

...

12. Activités sur les phonèmes consonnes
Le chemin du ch

...

13. Activités sur les phonèmes voyelles								
a	chemin	lecture	son	syllabes	intrus	imagier		
é	intrus			imagier				
eu	intrus			imagier				
i	chemin	son1	son2	syllabes	images	imagier	intrus	i ou o
o	chemin	son1	son2		imagier	i ou o		
ou	imagier							
u	chemin	syllabes	imagier	caché	coloriage			

...

LES LETTRES

1. Apprentissage des lettres minuscules et confusions					
a d n o u	b i m j r	e f g c p	s v w y x z	t q l h k a	u n o p b d q
Lettres majuscules par gestes graphiques					

...

2. Loto des alphabets	
lettres cursives	lettres scriptes

...

3. Reconnaître les lettres : alphabet, désordre, 3 écritures		
minuscule	cursive	majuscule

Compléter un alphabet à trous		
minuscule	cursive	majuscule

...

4. Retrouver une lettre dans les mots		
majuscule	minuscule cursive	minuscule scripte

LETTRE & MOT

1. Loto d'association : alphabet // mot correspondant à image
Loto " A comme..."

PROGRAMMATION

L'école maternelle du Clos du Verger, d'Argenton-sur-Creuse, nous propose une programmation "PHONO" en moyenne section ainsi qu'un tableau de proposition de jeux CATEGO (d'après CATEGO apprendre à catégoriser, CEBE, PAOUR, GOIGOUX – HATIER- Ionrai - Décembre 2005)

Travaux de Muriel Baudat et Lara Carayon.


<http://circ36-la-chatre.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/spip.php?article321>



Progression en phonologie

<http://circ36-la-chatre.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/spip.php?article271>

LIENS

Circ° de Verdun  <http://www.ac-nancy-metz.fr/ia55/IenVerdun/docspeda/Francais/consphon.doc>

Circ° de Neufchâtel en Bray  http://ecoles.ac-rouen.fr/circ_neufchatel/CIRCONSCRIPTION%20NEUFCHATEL%202004/MUTATION_GUPPY/file/maternelle/Ressources_pedagogiques/Jeux_de_conscience_phonologique.rtf

Circ° de Lisieux  <http://circolisieux.etab.ac-caen.fr/pedag/pedagcompl.htm> ?...  Marilyn Jager Adams, Barbara R. Foorman, Ingvar Lundberg, Terri Beeler, Chez Chenelière

