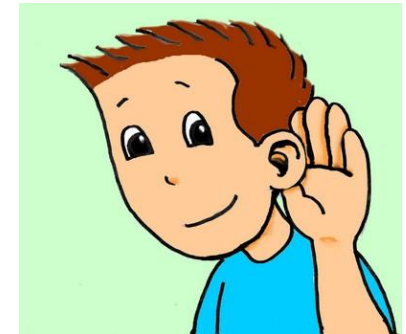





GS : vers les phonèmes

Matériaux sonores : *bruits, sons, mots courants, prénoms des enfants de la classe.*
 (→ syllabes et phonèmes)



Vous trouverez des liens dans le texte vers certaines pages des sites :

- *Classeur d'école*
- *L'école de N'gaoundaba*
- *LPS 13, la page de Corinne B. , dont nous remercions les auteurs.*

Lesquels ?	Que faire ?
<p><u>Les instruments de l'école</u></p> <p>Musique au quotidien De la maternelle au CE1 (avec 2 CD) Annie Bachelard, Daniel Coulon, Jean-Paul Loisy Sceren Ressource incontournable pour toutes les activités musicales (activités corporelles, écoute, rythme, chant, codage, création ...)</p> 	<p>Coder en petits groupes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. encoder sur un axe horizontal (les évènements sonores simultanés étant notés sur le même axe vertical) 2. jouer la partition, qu'un chef d'orchestre suit avec son doigt 3. la mémoriser  <p>-----></p> <p>Notation simplifiée possible (faire chercher une schématisation aux enfants) :</p>  <p>-----></p> <p>On peut aussi noter le nombre de fois que chaque instrument est joué, ainsi que la façon de jouer (frapper, secouer, frotter...)</p> <p>Transformer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Supprimer des évènements sonores (les remplacer par des « silences »)

	<p>Différencier deux sons joués simultanément (tout comme deux phonèmes constituant la même unité sonore).</p>
<p><u>Des bruits enregistrés :</u></p>	<p>Reconnaître des bruits longs, des bruits courts ... (lotos sonores, à partir de la PS)</p> <p>Mémoriser Dictées sonores (3 bruits d'appeaux à mémoriser dans l'ordre)</p> <p>« Entraînement auditif MS/GS » ed La Cigale, Monique Jacquier-Roux et Michel Zorman : bruits longs, bruits courts, intrus, chants d'oiseaux à remettre dans l'ordre, pseudo-mots.....</p> <p>Représenter Photo→ dessin→ dessin simplifié</p>
<p><u>Des objets sonores :</u></p>	<p>Reconnaître deux objets cachés dans une même boîte</p>
<p><u>Des voix :</u></p>	<p>Reconnaître</p> <ul style="list-style-type: none"> • deux enfants disant des phrases différentes en même temps • deux enfants disant les mêmes phrases en même temps
<p><u>Des mélodies :</u></p>	<p>Reconnaître</p> <ul style="list-style-type: none"> • une chanson connue fredonnée ou jouée sans les paroles (possibilité d'utiliser différentes petites boîtes à musique par exemple, très efficaces pour un retour au calme....)
<p><u>Des mots :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le mot « syllabe » avec les élèves (Le mot « son » sera utilisé pour parler des phonèmes) • Il est très utile de se constituer un imagier (références proposées ci-dessous) 	<p>Répéter</p> <ul style="list-style-type: none"> • des drôles de mots (pseudos-mots, permettant de faire abstraction du sens) • des syllabes (bégayer) <p>« Entraînement auditif MS/GS » ed La Cigale, Monique Jacquier-Roux et Michel Zorman</p> <p>Associer</p> <ul style="list-style-type: none"> • des mots comportant une syllabe commune <p><u>Jeux phonologiques : 7 familles GS</u> (à télécharger à partir du le site en lien)</p>



Localiser oralement (en utilisant les adjectifs numéraux ordinaux)

- d'abord la première syllabe du mot
- puis la dernière
- puis les autres (la deuxième, la troisième...)

Images classées en fonction de syllabes communes (images à télécharger à partir du site en lien)

(en évitant les rares exemples inappropriés, comme le mot « vache » dans lequel le /e/ est muet et qui ne peut donc pas être associé au /ch/ de « cheval ») et les approximations (le /xi/ de xylophone n'est pas le même que celui de taxi)

Images de mots à trois syllabes

Utiliser les doigts de la main (pour dénombrer, garder trace, localiser) permet de mettre tous les élèves en situation de réussite.



Représenter la localisation de la syllabe

Jeux phonologiques : emplacement syllabes (jeu à télécharger, *en privilégiant les syllabes scrupuleusement identiques au modèle : ne conserver ni bar-rage, ni pi-rate dans les mots contenant /ra/*)

Dans tous les jeux de catégorisation, l'enseignant qui commence un classement devant ses élèves peut en faire deviner la règle, la propriété commune, en faisant avancer les enfants dans leur raisonnement grâce à des exemples et des contre-exemples (voir les travaux de [Britt Mary Barth](#))

Associer des mots commençant par la même syllabe (jeux à télécharger)

- **Jeu des attaques GS (mots commençant par la même syllabe)**
- **Loto première syllabe**
- **Mots commençant pareil**
- **Jeu de Mistigri**
- **Images de mots commençant par la même syllabe (plus de 100)**

Associer des mots se terminant par la même syllabe (jeux à télécharger)

- [Jeu de Mistigri 2](#)
- [Jeu des rimes GS \(rimes de même nature\)](#)

Attention aux rimes: il faut bien savoir « de quoi on parle » et donc rester sur la même unité sonore

→ des rimes riches, dans lesquelles au moins 3 phonèmes sont identiques (**moto/ poteau**)

→ ou des rimes suffisantes : 2 phonèmes (**moto /gâteau**)

→ ou des rimes pauvres : dans lesquelles seule la dernière voyelle rime (**ami /pari**)

Donc, dans le « jeu des rimes GS », ne pas conserver en même temps que les exemples très intéressants de rimes riches les mots « niche » et « louche » qui riment seulement grâce à leur dernier phonème.

Associer des mots ayant la même syllabe au milieu

Images à télécharger : mots trisyllabiques avec syllabe identique en seconde position.

- [Lien 1](#) (*en enlevant le mot mon-tagne du groupe /ta/ en deuxième position*)
- [Lien 2](#)

Associer un mot se terminant par une syllabe à un autre commençant par la même (jeux à télécharger)

- [Mots « valise » : loto](#)
- [Mots valise : domino](#)
- [Jeu interactif : animaux « valise » à fabriquer](#)
- [Images pour jouer aux mots « valise »](#)

Trouver des intrus parmi des mots commençant par la même syllabe (jeux à télécharger) :

[Jeux phonologie : intrus attaque](#)

Trouver l'intrus parmi des mots comportant des syllabes éloignées : [Images1](#) , puis des syllabes proches, comme /va/ et /voi/, /ro/ et /rou/ : [Images 2](#)

Verbaliser la règle qui associe deux mots :

Mémory : poser des cartes images, face cachée. L'élève en retourne deux. S'il peut énoncer une règle qui les relie, il les prend (2 cartes qui commencent par [ba].....

Domino : 5 cartes sont distribuées à chacun. Accoler son image à celle qui est retournée si une règle commune existe entre les deux.

Ajouter

- une syllabe donnée au début d'un mot : exemple ajouter « CO » :
co-lou, co-thibault, co-lara...
- à la fin
- au milieu avec « TU » : ma-tu-riion

L'enseignant peut s'amuser à faire l'appel selon un code que les enfants vont deviner et utiliser à leur tour...

Fusionner

- des syllabes :
un élève dit BA, le suivant TO, le troisième doit trouver le mot BATEAU
- même jeu avec des pseudo-mots (sans référence au sens)

A ce stade, attention aux rébus qui peuvent « faire obstacle », car ils entraînent une transformation du sens des mots alors que les élèves doivent justement comprendre qu'ils manipulent des matériaux sonores faisant abstraction de la signification des mots.

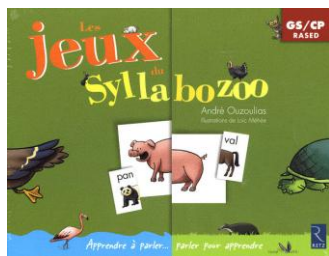
Un chat plus un pot n'ont jamais donné un chapeau !

Inverser les syllabes d'un même mot :

Reconnaître des mots en « verlan »

Associer la première syllabe d'un mot à la seconde d'un autre pour créer :

- des prénoms extraordinaires à partir de ceux de la classe :
Kévin/ Marion → Kérion ou Mavin
- des animaux extraordinaires : bison/ canard → binard ou cason
- [Jeux phonologiques : animaux extraordinaires](#) (jeu à télécharger)
- [Images pour fabriquer des animaux extraordinaires, à télécharger](#)
- [Syllabozoo, éditions Retz](#)
- [Albums d'Alain Crozon](#)



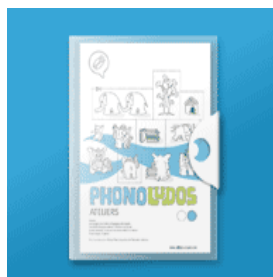
Phonèmes : à partir de janvier

Références bibliographiques :

- Le travail sur la rime et les phonèmes pour l'éveil à la conscience phonologique *Daniel Quilan, Hachette éducation*
- L'écoute des phrases et de mots pour l'éveil à la conscience phonologique à l'école maternelle et en ASH
Daniel Quilan, Hachette éducation
- Phonoludos et Phonomi *ed. La Cigale*
- Conscience phonologique *Stanké, Jager Adams, Foorman, Lundberg et Beeler* *Ed. Chénelière*
- La construction du principe alphabétique de la maternelle au cycle 2, , *Josette Aldeguer Trotel* *Ed. Retz*
(de la conscience syllabique à la conscience phonémique, avec CDRom, de la MS au CE)
- L'arc en sons : jeu de société GS/CP (rimes syllabiques) *Ed. Le Grand cerf*
- « Phono » *Sylvie Cèbe, Rolland Goigoux, Jean- Louis Paour* *Ed Hatier*
- *Les ateliers Retz, jeux phonologiques* *Béatrice Pothier*
- *Vers la phon, GS chez ACCES*



L'arc en sons



Démarche possible : séquence de 2 à 3 séances, à reproduire pour chaque phonème.

Ordre possible : phonèmes « qui soufflent » : /ch/, /f/, /v/, /s/, /z/, /j/

Puis voyelles /a/, /i/, /ou/, /o/ (fermé uniquement), /é/, /u/ et /e/ plus tard

Pour une plus grande commodité de lecture pour les personnes ne maîtrisant pas l'alphabet phonétique, nous indiquons les phonèmes par leur écriture la plus usuelle. Ce type d'écriture n'étant destinée ici qu'aux enseignants, pas aux élèves.

Une réunion à destination des familles permet à ce stade de clarifier les objectifs de l'école maternelle : il ne s'agit pas d'un apprentissage précoce de la lecture, mais de la construction de connaissances et compétences qui aideront les enfants à devenir lecteurs au CP.

Utiliser le mot SON pour désigner les phonèmes, pour bien les différencier de la SYLLABE.

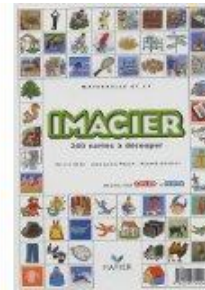
Il est primordial de se constituer une banque d'images, dans un premier temps sans référence à la graphie du mot pour éviter toute confusion.

En effet, dans le mot tapis, je vois S mais ne l'entends pas.

Dans Aurélie, j'entends /o/ mais je ne le vois pas.

Par exemple :

- « L'imagier de l'école maternelle » Sylvie Cèbe, Rolland Goigoux et Jean-Louis Paour (Hatier)
- L'imagerie de « La classe maternelle »
- Les photos des élèves de la classe, des adultes de l'école.....
- Images gratuites proposées par les éditions « La Cigale »



1. Ecouter une comptine comportant des allitérations

Exemples :

Abracadabra, le diable est là
Ha, ha, ha
Il fait patatras et il s'en va !
Abracadabra, Abracadabra

Qui chatouille
ma moustache?
Ouille, ouille, ouille
dit le chat
C'est la mouche
qui se cache
Mouchachi et Mouchacha.....

Extrait de « Les comptines de Mama Tsutsumbi »-Mayotte

- **Abécédaire en 26 chansonnettes**
(textes de Boris Vian)
interprétées par « Debout sur le zinc »



- **Comptines à la carte** Anne Rocard
- **101 comptines et poésies** Corinne Albaut



- **Sélection de comptines mises en ligne par madame Adamczyk , CPC**
Site de l'Académie de Lille

[Comptines « voyelles »](#) : document n° 7

[Tableau des phonèmes et répertoire de comptines à télécharger PS, MS, GS](#)


[Comptines « consonnes »](#) : document n° 8




[Tableau des phonèmes et répertoire de comptines à télécharger PS, MS, GS](#)

2. Identifier le son qui revient souvent

3. Chercher comment on le produit (palais, dents, langue, lèvres...souffle, vibration.....)

Observer les autres.
Utiliser un miroir.

<p>4. Associer un geste à chaque phonème (méthode Borel Maissonny)</p> <p>Le geste peut être choisi par le groupe classe.</p> <p>Exemple pour le son [ch] :</p> 	<p><i>La gestuelle mise au point par Borel Maissonny permet de vivre physiquement l'émission sonore.</i></p> <p>Dans ce sens, nous ne la percevons pas comme un surencodage artificiel, mais comme une aide à la prise de conscience de l'implication du corps et à la mémorisation.</p> <p>Largement adoptée par les orthophonistes, cette méthode permet en particulier d'aider les enfants qui ont des difficultés articulatoires.</p>
<p>5. Identifier un mot dont un phonème manque</p>	<p>Ex : é → fée ; a → chat</p>
<p>6. Trier:</p> <ul style="list-style-type: none"> entourer les images dont le nom contient un phonème donné 	<p>Les mots sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> prononcés par l'enseignant qui allonge le phonème. Fffffffffffffusée Canifffffffiff puis par un élève puis pensés sans oralisation
<ul style="list-style-type: none"> Discriminer, catégoriser 	<ul style="list-style-type: none"> Jeu : faire se lever tous les enfants dont le prénom contient un son donné. Fabriquer un « corbillon » dans lequel on classe des images dont le mot contient le même phonème, ou une boîte contenant des objets, ou une « maison des sons » <p><u>Exemple pour le phonème [ch]</u> : jeu sur damier, à télécharger → suivre le chemin des images dont le nom contient le son /ch/</p>
<ul style="list-style-type: none"> Chercher l'intrus : mot ne contenant pas le phonème 	<p><u>Jeu sur piste : chercher des mots ne comprenant pas un phonème donné</u> <i>Cacher l'écriture des mots.</i></p>

<p>7. Localiser oralement le phonème</p> <p>A l'oral :</p> <ul style="list-style-type: none"> chercher son emplacement dans la chaîne syllabique <p>Il est tout à fait possible d'accepter des groupes de mots faisant sens pour les enfants :</p> <p>Pe-tits-pois Ha-ri-cots-verts Jus-d'o-rang' Tar-t'aux-frais'</p>	<ul style="list-style-type: none"> Placer au sol autant de cerceaux que de syllabes. Marcher en prononçant lentement le mot. S'arrêter lorsque le phonème travaillé est prononcé. Marcher → O O O é - lé - phant « on entend /f /dans le troisième cerceau » Prononcer lentement le mot en dépliant les doigts 1 à 1 en commençant par le pouce; désigner le doigt associé au phonème. cha - peau « on entend [ch] quand on déplie le premier doigt »
<p>Sur feuille :</p> <ul style="list-style-type: none"> à faire faire aux élèves en binômes (ce qui provoque des échanges fructueux), l'enseignant accompagnant les élèves en difficulté. 	<ul style="list-style-type: none"> « Fais une croix dans la case où tu entends le son /ch/ » <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <input style="width: 60px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> </div> <div style="text-align: center;">  <input style="width: 60px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> </div> <div style="text-align: center;">  <input style="width: 60px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/> </div> </div>
<p>8. Classer, catégoriser des images</p> <ul style="list-style-type: none"> En fonction de l'emplacement du phonème 	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Ré- glisse / Cas- san- dra « j'entends /s/ dans la deuxième syllabe »</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Ba-lan-çoire/ A-le-xan-dra « dans la troisième »</p> </div> </div>

<p>9. Transformer des mots</p>	<p>Fabriquer une « boîte à transformer » à partir d'un exemple...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fourmi → ourmi Cheval → eval Tigre → igre • Chou → Cha Roux → Ra <p>Chercher parmi une collection d'images celle qui représente le mot transformé :</p> <p>Chercher riz quand on a dit « ir » chat quand on a dit « ach »</p>
<p>10. Fusionner des phonèmes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sur des mots monosyllabiques, l'élève choisit l'image qui correspond aux sons oralisés par l'adulte : /ch/ et /a/ → image de chat • Les élèves lancent successivement deux dés (sur le premier sont écrites des lettres consonnes, sur le second des voyelles déjà étudiées) puis oralisent le son obtenu. Les dés peuvent ensuite être inversés. Ce petit jeu peut aussi être réalisé avec des cartes (fond d'une couleur pour les consonnes, d'une autre pour les voyelles)

11. Jouer avec des « phrases rigolotes » :

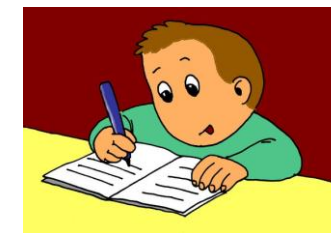
Marie mange une classe....

- Phonalbums, Retz, p 70
- « La belle lisse poire du Prince de Motordu »



Mener parallèlement en petits groupes des ateliers d'écriture Essais d'écriture

(nous préférons ce terme à celui d'écriture inventée)



Ne jamais mettre l'enfant en échec : oraliser et demander à l'enfant s'il a entendu le mot qu'il veut écrire.

L'utilisation d'une ardoise effaçable permet aux élèves de s'essayer librement à l'écriture. Elle peut être photocopiée.

L'utilisation d'un petit cahier permet de garder trace de la progression des essais successifs.

Il s'agit bien évidemment de rechercher une écriture la plus juste phonétiquement, en aucun cas de rechercher une orthographe exacte.

→ exemple (voir ci-dessous): « ETWALDEMER » pour « étoile de mer » est phonétiquement exact , donc à accepter en GS .

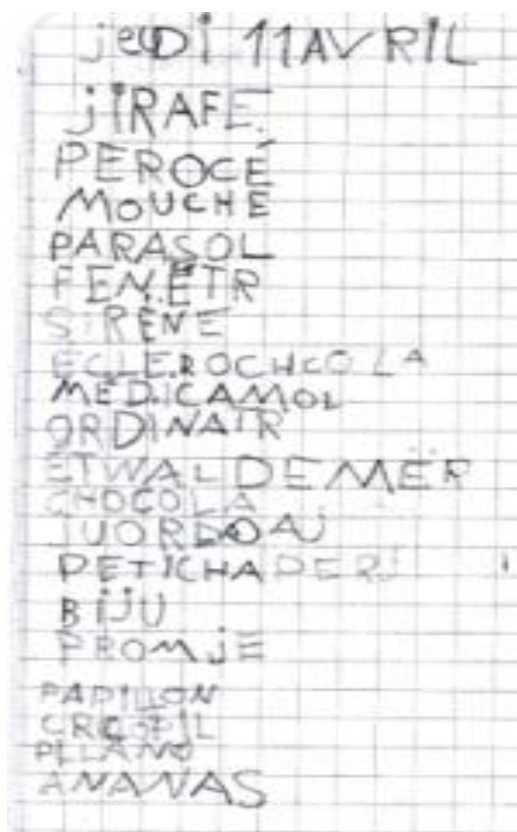
1. Laisser les élèves écrire « ce qu'ils veulent », l'enseignant oralisant et valorisant leurs essais (dès la MS)

Il est utile de permettre aux élèves d'utiliser des lettres « toutes faites » pour lever les appréhensions liées aux difficultés graphiques

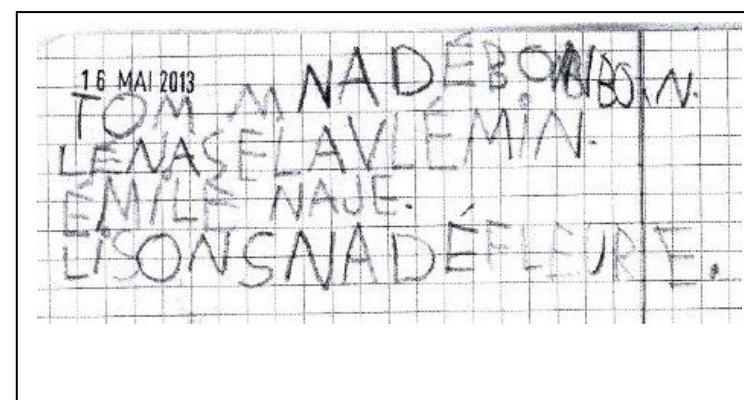
<p>2. Les enfants choisissent dans la collection d'images de la classe les mots qu'ils ont envie d'écrire.</p>	<p>L'enseignant aide à la segmentation et donne les phonèmes manquants</p>
<p>3. Demander aux enfants, en groupes de 2, d'écrire un mot (choisir un mot pour lequel des indices peuvent être trouvés dans la classe) Les deux enfants écrivent (il est important de donner <u>un crayon à chacun</u>), et les échanges les empêchent de rester « bloqués » .</p>	<p>Mettre à disposition des « écrivains » des cartes-lettres représentant les graphies déjà abordées. Ecrire au tableau quelques propositions, puis provoquer un échange, à la manière d'un Atelier de Réflexion Orthographique.</p>
<p>4. Il est possible de faire écrire de courtes phrases en fin de GS , à partir de sons simples et de mots globalement connus des élèves.</p> <p><i>Lilou va au zoo.</i></p>	

Voir productions ci-dessous, fin de GS.

Jeudi 11 avril



girafe
perroquet
mouche
parasol
fenêtre
sirène
éclair au chocolat
médicaments
ordinateur
étoile de mer
chocolat
jus d'orange
petit chaperon rouge
bijou
fromage
papillon
crocodile
piano
ananas



16 mai 2013

Tom a des bonbons.
Léna se lave les mains.
Emile nage.
Lison a des fleurs.