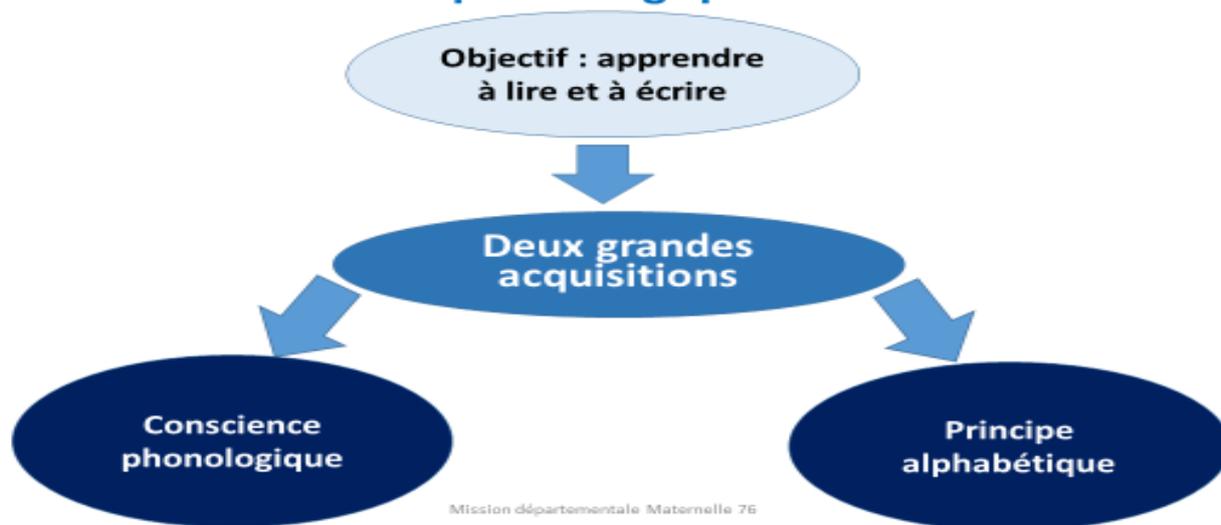


# L'acquisition et le développement de la conscience phonologique



## Des ateliers pour développer la conscience phonologique

- De la sensibilité à la conscience phonologique : Le mot, la syllabe, le phonème
- De la conscience phonologique vers la conscience phonémique

Apprendre à écouter	Apprendre à articuler	Manipuler et jouer avec les syllabes	Découvrir les rimes	Découvrir les attaques	Manipuler et jouer avec les phonèmes
<p>↔ <b>Jeu du mikado sonore G</b> Corbeille avec différents objets. Les enfants doivent, à tour de rôle, prélever un objet sans faire de bruit.</p> <p>↔ <b>Kim sonore PMG</b> Les yeux bandés, ils doivent identifier le bruit, nommer l'objet.</p>	<p>↔ <b>Am Stram Gram MG</b> Faire écouter la comptine, expliquer qu'il s'agit de pseudo-mots, mots inventés qui ne veulent rien dire. Les élèves répètent la comptine en articulant bien. Les élèves produisent des comptines Tacati-tacata, patati-patata,...</p> <p>↔ <b>Virelangues MG</b> Répéter des virelangues Le pull de Paul perd ses poils...</p>	<p>↔ <b>L'appel tapé MG</b> Comme transition : appeler les enfants sans parler mais en utilisant un triangle. Frapper une fois : les élèves dont le prénom contient une syllabe peuvent se lever. Pour valider : l'ensemble de la classe scande le prénom en tapant dans les mains...</p> <p>↔ <b>La fée des syllabes G</b> Raconter l'histoire de la baguette magique. Cette baguette appartient à la fée des syllabes. Elle peut ajouter des syllabes grâce à sa baguette magique. Expliquer aux élèves qu'ils vont construire des mots : Ajouter TO dès que la baguette s'agite. CHA-MO-RA-MAR-TO-GA-COU-PO-PLA-MAN-LO-FO Ajouter PI RATE-ZA-LOTE-CURE</p>	<p>↔ <b>Carton bleu, carton jaune MG</b> Repérer des mots qui riment. Donner deux mots, si les deux mots riment : les élèves lèvent le carton bleu. Dans le cas contraire, ils lèvent le carton jaune.</p>	<p>↔ <b>Face à face MG</b> Diviser la classe en deux groupes. Les premiers élèves de chaque groupe se mettent face à face et s'affrontent. Donner une syllabe d'attaque oralement. Le premier qui trouve un mot commençant par cette syllabe fait marquer un point à son équipe. Matérialiser le point par un jeton puis dénombrer.</p> <p>↔ <b>Jeu de la bombe G</b> Choisir une attaque abordée en classe. Les élèves sont assis en cercle. Ils se passent une balle en trouvant un mot commençant par cette attaque. S'ils n'en trouvent pas, ils vont au centre du cercle et le jeu reprend avec une nouvelle attaque.</p>	<p>↔ <b>Jeu des différences G</b> Identifier un phonème qui diffère à partir de l'album La belle lisse poire des mots tordus PEF Galimard Jeunesse <u>A la fin du mot</u> Brosse-broche Tasse-tache Langue-lampe Vache-vase Luge-lune <u>Au milieu du mot</u> Poisson-poison Orange-orage Chapeau-château <u>Au début du mot</u> Pompon-bonbon</p>

## Des ateliers pour développer le principe alphabétique

Connaître le nom de la lettre	Connaître la valeur sonore de la lettre	Connaître la correspondance entre les différents systèmes graphiques	Connaître le tracé de la lettre
<p>➔ <b>L'ophtalmo MG</b></p> <p>Un élève joue le rôle du médecin et montre une lettre. L'élève jouant le rôle du patient doit donner le nom de la lettre.</p>	<p>➔ <b>La boîte mystère G</b></p> <p>A partir des lettres du prénom, un élève met la main dans la boîte mystère, décrit la lettre sans la nommer. Les observateurs doivent identifier la lettre et la bruite.</p>	<p>➔ <b>Chasse la lettre I</b></p> <p>Il s'agit d'associer les différentes graphies pour chacune des lettres à l'aide d'une pince à linge.</p>	<p>➔ <b>Découvrir la lettre et son tracé</b></p> <p>L'élève dispose de 5 cartes où les lettres suivantes sont tracées de la même grosseur que les lettres mobiles en plastique ou en bois :            ABCDE FGHIJ KLMNO            PQRST UVWXYZ</p> <p>L'enseignante remet à chaque élève les lettres A, B, C, D et E de même qu'une carte où les lettres ABCDE sont tracées.</p> <p>Elle présente chaque lettre en la levant dans les airs et en la pointant sur la carte.</p> <p>a. « Voici la lettre A. Touche la lettre A tracée sur la carte et dit A ».</p> <p>b. Les élèves touchent la lettre A et disent A.</p> <p>c. « Trouve la lettre en plastique A et place-la à l'endroit approprié sur ta carte ». Les élèves trouvent la lettre A et la placent adéquatement (dans la bonne position) sur leur carte.</p> <p>Et ainsi de suite, faire suivre le tracé avec l'index.</p>