

## Séquence d'apprentissage : « Conscience phonologique »

**Objectif :** Les enfants pourront comprendre qu'un mot se découpe en syllabes et que les syllabes se découpent en phonèmes.

**Compétences :** Français (savoir écouter) : 2.6 Traiter les unités lexicales - 2.6.1 Comprendre le sens d'un message en s'appuyant sur les unités lexicales

Phase		Titre	Objectif	Compétences sollicitées
1	Imprégnation	<b>Comptine</b> : « Mon chapeau »	Les enfants pourront découvrir les rimes par le biais d'une comptine.	<u>Français</u> : Parler - 4.1 Orienter sa parole en fonction de la situation de communication. <u>Développement artistique</u> - EMU3 S'exprimer par la voix.
<p>« Quand je mets mon chapeau <b>gris</b>, c'est pour aller sous la <b>pluie</b>.            Quand je mets mon chapeau <b>vert</b>, c'est que je suis en <b>colère</b>.            Quand je mets mon chapeau <b>bleu</b>, c'est que ça va déjà <b>mieux</b>.            Quand je mets mon chapeau <b>blanc</b>, c'est que je suis très <b>content</b>. »</p>				
2	Apprentissage	<b>Transition</b> : « Rimes avec les prénoms »	Les enfants pourront trouver un mot qui rime avec leur prénom.	<u>Français</u> : Parler - 4.6 Utiliser les unités lexicales - 4.7 Utiliser les moyens non-verbaux
<p><u>Matériel non-obligatoire</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Images de mots rimant avec les prénoms des enfants</li> </ul> <p><u>Déroulement</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Les enfants sont au coin rassemblement. Afin d'aller se ranger, se laver les mains, mettre son manteau (...), chaque enfant doit trouver un mot qui rime avec son prénom.</li> <li>b. Variante : des images sont éparpillées au sol et chaque enfant retrouve celle qui rime avec son prénom.</li> </ol>				

3	Apprentissage	<b>« La course aux rimes »</b>	Les enfants pourront comparer deux mots pour déterminer s'ils ont le même phonème de terminaison (rime).	<u>Mathématique</u> : Nombres - 1.1 Compter, dénombrer, classer - 1.1.1 Dénombrer <u>Français</u> : Parler - 4.6 Utiliser les unités lexicales
<p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plateau de jeu à imprimer en A3</li> <li>- Dé classique</li> <li>- 4 planchettes représentant un animal (<b>lion</b> - <b>chat</b> - kangour<b>ou</b> - chame<b>au</b>) et un pion s'y reliant</li> </ul> <p><u>Déroulement</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Chaque joueur choisit une planchette et est ainsi associé à un animal. Les pions sont mis sur la case départ.</li> <li>b. Chacun à son tour, un joueur lance le dé et déplace son pion sur le plateau. Il prononce le mot illustré sur la case d'arrivée. Si le mot rime avec le nom de son animal, le joueur peut rejouer. Si non, il passe son tour.</li> <li>c. Le jeu se termine lorsqu'un joueur arrive à la case d'arrivée.</li> </ol>				
4	Entraînement	<b>« Memory des rimes »</b>	Les enfants pourront identifier et assembler des phonèmes de terminaison (rimes).	<u>Français</u> : Parler -4.6 Utiliser les unités lexicales <u>Compétence transversale instrumentale</u> - Traiter l'information : stocker des informations en mémoire
<p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartes représentant des paires de mots qui riment (<i>cfr cartes du « Memory des rimes »</i>)</li> </ul> <p><u>Déroulement</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Placer les cartes face cachée sur la table.</li> <li>b. Chacun à son tour, les joueurs retournent deux cartes. Si elles riment, le joueur gagne la paire et rejoue. Si pas, il passe son tour.</li> <li>c. Le jeu s'arrête lorsque toutes les cartes ont été gagnées. Le gagnant est le joueur ayant ramassé le plus de paires.</li> </ol>				
5	Apprentissage	<b>Transition</b> : « Le jeu des paires »	Les enfants pourront identifier et assembler des phonèmes de terminaison (rimes).	<u>Français</u> : Parler -4.6 Utiliser les unités lexicales <u>Mathématique</u> : Traitement de données - 4.1.1 Organiser selon un critère

Matériel :

- Cartes représentant des paires de mots qui riment

Déroulement :

- Distribuer une carte à chaque enfant.
- Les enfants recherchent entre-eux quelqu'un dont l'image rime avec sa propre carte.
- Les deux enfants vont faire approuver leur paire chez l'enseignant et se rangent ensuite ensemble.

6	Apprentissage	<b>Transition :</b> « Compter les syllabes de son prénom »	Les enfants pourront découper un mot et en percevoir le nombre de syllabes.	<u>Mathématique</u> : Nombres - 1.1 Compter, dénombrer, classer - 1.1.1 Dénombrer
---	---------------	---	---	---

Déroulement :

- À tour de rôle, chaque enfant dit son prénom et le découpe en syllabes orales tout en tapant dans ses mains. L'enfant dit ensuite le nombre de syllabes qu'il a dénombré.
- Variante : l'enseignant dit un nombre et les enfants ayant ce nombre de syllabes dans leur prénom lèvent la main.

7	Apprentissage	<b>« La chenille des syllabes »</b>	Les enfants pourront découper un mot et en percevoir le nombre de syllabes.	<u>Mathématique</u> : Nombres - 1.1 Compter, dénombrer, classer - 1.1.1 Dénombrer <u>Mathématique</u> : Grandeurs - 3.1 Comparer, mesurer
---	---------------	-------------------------------------	---	--

Matériel :

- Chenille modifiable créée via 4 disques assemblés avec des attaches parisiennes.
- Cartes illustrant des mots

Déroulement :

- L'enfant pioche un mot et adapte la taille de la chenille en fonction du nombre de syllabes orales de ce mot.

8	Entraînement	<b>« Bataille des syllabes »</b>	Les enfants pourront découper un mot et en percevoir le nombre de syllabes.	<u>Mathématique</u> : Nombres - 1.1 Compter, dénombrer, classer - 1.1.1 Dénombrer <u>Compétences transversales relationnelles</u> - Connaître l'autre et ses différences - Relation
---	--------------	----------------------------------	---	--

Matériel :

- Chenilles modifiables créées via 4 disques assemblés avec des attaches parisiennes.
- Cartes illustrant des mots (*cfr cartes de « La chenille des syllabes »*)

Déroulement :

- Distribuer les cartes entre tous les joueurs.
- Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur pile. En s'aidant des chenilles, ils comptent les syllabes de leur mot. Le joueur dont le mot compte le plus de syllabes gagne toutes les cartes en jeu.
- En cas d'égalité : les joueurs concernés réalisent une bataille.
- La partie se termine après un temps déterminé ou lorsqu'un joueur n'a plus de cartes.

1	Imprégnation	<b>Comptine</b> - « La farandole des fées »	Les enfants pourront découvrir le phonème dans une comptine à répétition.	<u>Français</u> : Parler - 4.1 Orienter sa parole en fonction de la situation de communication <u>Développement artistique</u> - EMU3 S'exprimer par la voix
---	--------------	---	---	---

« Dans le **f**roid de **f**évrier, au plus **prof**ond de la **f**orêt,  
Dès que la neige a **f**ondu, des **f**ées un peu **f**olles **f**ont des **f**arandoles,  
Quand elles sont **f**atiguées, elles s'envolent en **f**umée. »

2	Apprentissage	<b>« Les cartes à phonèmes »</b>	Les enfants pourront identifier un premier phonème donné parmi plusieurs cartes.	<u>Français</u> : Parler - 4.6 Utiliser les unités lexicales - 4.7 Utiliser les moyens non-verbaux <u>Compétences transversales relationnelles</u> - Connaitre l'autre et ses différences - Relation
---	---------------	----------------------------------	--	---

Matériel :

- Cartes à mots avec des phonèmes initiaux voyelles et consonnes (A - CH - L - E - F - V)
- Dé représentant ces phonèmes

Déroulement :

- Les cartes sont distribuées entre tous les joueurs.
- Le premier joueur lance le dé et l'enseignant prononce le phonème obtenu. Le joueur vérifie s'il possède dans son jeu une carte dont le mot commence par ce phonème. Si oui, il peut se débarrasser de cette carte. Si non, il passe son tour.
- La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de cartes.

3	Apprentissage	<b>« La locomotive des phonèmes »</b>	Les enfants pourront classer des mots selon les phonèmes donnés.	Mathématique : Traitement de données - 4.1.1 Organiser selon un critère
<p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Six locomotives représentant chacune un phonème ( I - M - K - O - Y - S)</li> <li>- Cartes à mots dont les phonèmes initiaux correspondent aux phonèmes des six locomotives.</li> <li>- Dé avec les phonèmes choisis</li> </ul> <p><u>Déroulement</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Chaque joueur choisit une locomotive (ou deux). Les mots sont éparpillés face visible au milieu de la table.</li> <li>b. Chacun à son tour, un joueur lance le dé et retrouve un mot <u>commençant</u> par le phonème désigné par le dé. Il nomme l'objet oralement (en insistant sur le phonème) et donne le mot au joueur dont la locomotive correspond à ce phonème.</li> <li>c. Le gagnant est le joueur ayant complété sa locomotive en premier.</li> </ol>				
4	Apprentissage	<b>« Transition sur les phonèmes »</b>	Les enfants pourront produire un mot contenant un certain phonème donné.	Français : Parler - 4.6 Utiliser les unités lexicales - 4.7 Utiliser les moyens non-verbaux
<p><u>Matériel non-obligatoire</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Images contenant les phonèmes initiaux des prénoms des enfants de la classe.</li> </ul> <p><u>Déroulement</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Les enfants sont au coin rassemblement. Afin d'aller se ranger, se laver les mains, mettre son manteau (...), chaque enfant doit trouver un mot qui comprend le même phonème que celui donné oralement par l'enseignant.</li> <li>b. Variante : les enfants doivent trouver un mot contenant le phonème initial de leur prénom.</li> </ol>				
5	Entraînement	<b>« Face à face »</b>	Les enfants pourront produire un mot contenant un certain phonème donné.	Français : Parler - 4.1 Orienter sa parole en fonction de la situation de communication - 4.6 Utiliser les unités lexicales <u>Compétences transversales instrumentales</u> : - Communiquer et mettre en oeuvre

Déroulement :

- a. La classe est divisée en deux. Chaque équipe se place en file indienne et se fait face. Les deux premiers de file s'affrontent et les autres enfants placent une main devant la bouche.
- b. L'enseignant donne oralement un phonème et le premier des deux chefs de file trouvant un mot comprenant ce phonème gagne. Le perdant se place à l'arrière de sa file.
- c. Les enfants s'affrontent ainsi jusqu'au moment où chacun est passé au moins une fois.

Notes :

Je complète personnellement cette séquence avec le matériel suivant :

- **Logico Primo - phonologie** : <https://materiel-educatif.nathan.fr/dme/jeux-educatifs-materiel-d-apprentissage/jeux-de-societe-et-educatifs/logico-primo-phonologie-ms.html>
- **Digicartes - phonologie** : <https://materiel-educatif.nathan.fr/dme/jeux-educatifs-materiel-d-apprentissage/jeux-de-societe-et-educatifs/digicartes-phonologie-gs.html>