

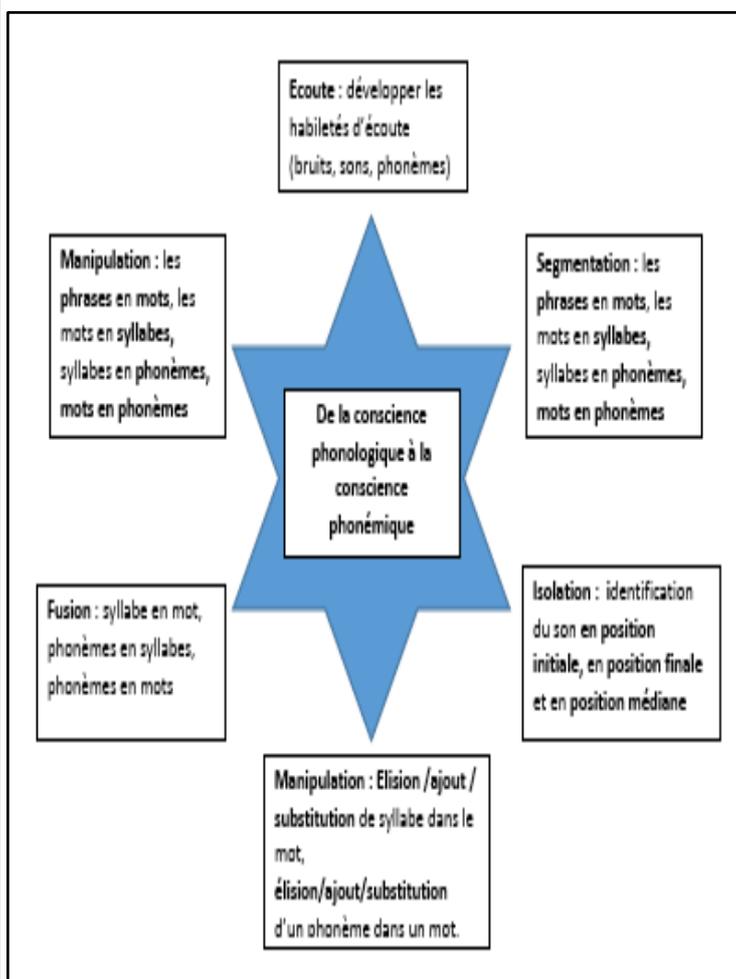
DEVELOPPER LES HABILETÉS PHONOLOGIQUES (2)

Les comptines et les formulettes

Les activités autour des comptines sont à la croisée des chemins entre l’oral et l’univers sonore. Les activités de phonologie doivent porter sur les sons de la langue et non sur le sens. Mobiliser des comptines et des formulettes est l’une des entrées pour s’en détacher et prendre du recul à l’égard du sens véhiculé par le langage. Les comptines sont des supports très riches pour jouer avec les **sonorités** de la langue et participer au développement des habiletés phonologiques. Les ressemblances sonores (**rimes, assonances, allitérations**) peuvent être travaillées. À partir des comptines les élèves peuvent repérer des **mots** qui se ressemblent, produire de nouvelles **rimes**, de nouvelles **assonances**. Leur dimension rythmique permet également d’envisager la **segmentation en syllabes**. Enfin, l’articulation peut également être travaillée autour de comptines mobilisant des sons proches.

Il est utile que le répertoire de comptines travaillées fasse l’objet d’une réflexion au sein du cycle en s’appuyant sur un outil qui cible les objectifs poursuivis, les comptines mobilisables et les activités proposées tout au long du cycle.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - Partie II.3 - Le lien oral-écrit - Ressources pour la classe : démarches pour apprendre des comptines, formulettes et jeux de doigts



Pour entendre et repérer des sons		
Tara Le petit rat S'en va au Canada Avec Sacha Le petit chat	Un éléphant Qui mangeait du flan Assis sur un banc dit à l'agent : « Peignez-moi en blanc ! »	Sss... Sss... Sss... Siffle le serpent, Danse et se balance, Au son des cymbales, Sur un air de valse Que jouent les cigales.

Modalités

L'accès à la conscience phonologique se travaille **dès la PS**, se poursuit en MS et en GS pour devenir systématique.

- Au moins **4 séances par semaine**, 1 **quotidienne en GS**
- **Durée courte** des séances: **5 à 10 minutes en PS** et **20 minutes en GS**
- **Séances structurées, précises et répétitives** pour faciliter les habitudes de traitement de l’oral, Avec des groupes d’élèves qui permettent une interaction réelle enseignant/enfants (10 ou 12 maxi) avec tt de mm des moments collectifs pour les réinvestissements.
- Utiliser un **vocabulaire clair et précis** (phrase, mot, syllabe, rime, son – éviter le mot phonème)
- Expliquer en début de séance ce que l’on va apprendre « aujourd’hui, **nous allons apprendre à ...** »

Des points d’attention (se préparer à lire et à écrire en maternelle) :

- Utiliser un **lexique précis** et adapté aux élèves : mot, lettre, syllabe, rime (le terme son est utilisé pour parler des phonèmes) ;
- Segmenter des **mots en syllabes** à partir de **syllabes orales** ;
- Privilégier les **mots monosyllabiques** pour travailler la conscience phonémique ;
- Aider les élèves à discriminer les phonèmes en les **prolongeant et exagérant l’articulation** ;
- Mobiliser des mots familiers pour faciliter la mise en mémoire ;
- S’assurer de la **connaissance du lexique lors du recours aux images** ;
- Travailler le nom sans déterminant lors des tâches portant sur les mots isolés ;
- **Harmoniser la symbolisation des mots**, des syllabes et des phonèmes, en équipe pédagogique, de la maternelle jusqu’au CP.

DES ACTIVITES PROGRAMMEES DE LA TPS A LA GS

Jean-Jacques Dabat-Aracil d'après des académies de Créteil et de Grenoble et se préparer à lire et à écrire

PETITE SECTION

Compétence : Percevoir et localiser des sons

Activité	Matériel	Déroulement
D'où vient le bruit ?	1 instrument de musique/enseignant 1 bandeau/enfant Salle de motricité	L'enseignant se déplace et à chaque arrêt joue de son instrument. Les enfants doivent pointer le doigt en direction du lieu du son.
Roméo et Juliette	1 bandeau/enfant Salle de motricité	1 enfant aux yeux bandés (Roméo) doit localiser sa Juliette qui l'appelle.
Le roi du silence	1 bandeau/enfant 1 trésor Salle de motricité	Les enfants forment une ronde. Le roi aux yeux bandés est au milieu. Il doit défendre son trésor (derrière lui) en pointant le doigt en direction du bruit que fait l'enfant en se déplaçant pour le voler. L'enfant qui n'est pas repéré vole le trésor et devient le roi.

Compétence : Percevoir et produire des sons

Activité	Matériel	Déroulement
Jeux d'échos en rythmes	Instruments de musique/enseignant Comptines/Chansons Salle de motricité	L'enseignants donne le rythme/ produit des séquences musicales avec son instrument/une comptine/une chanson... Dans un 1er temps, les enfants expriment le rythme/la séquence musicale à travers leur corps : frapper dans les mains/sauter/marcher/courir/ pas chassés... Dans un 2ème temps, les enfants répètent oralement la phrase musicale en respectant les rythmes. L'enseignant peut remplacer des mots par des onomatopées/des frappés/des claquements.

Compétence : Percevoir et discriminer des sons

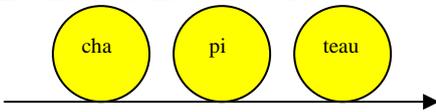
Activité	Matériel	Déroulement
les appeaux ou les instruments de musique	3 appeaux ou instruments de musique différents Des représentations imagées des appeaux ou des instruments	Les enfants doivent établir la correspondance entre un son et une image.
Lotos sonores	Des photographies des enfants de la classe Chaque enfant choisit un son lui correspondant	Les enfants doivent établir la correspondance entre un son et une image (sa photo).

MOYENNE ET GRANDE SECTION

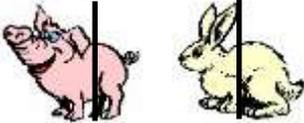
Compétence : Segmenter le mot en syllabes

Activité	Matériel	Déroulement
Jeux de segmentation syllabique	Listes de mots Instruments de musique : tambourin, triangle...	A partir des prénoms des enfants, puis des mots familiers, puis des non mots. Les enfants doivent : - Sauter les syllabes. - Frapper les syllabes dans leurs mains/avec le tambourin/le triangle. - Compter les syllabes sur les doigts.

Compétence : Matérialiser la syllabe dans le mot

Activité	Matériel	Déroulement
Cerceaux	Des cerceaux Listes - des prénoms - de mots familiers - de non mots Salle de motricité	Chaque syllabe des mots est matérialisée par un cerceau. Chaque enfant saute les syllabes du mot en les énonçant.
Jetons	Des jetons Listes - des prénoms - de mots familiers - de non mots	Des jetons symbolisant des syllabes sont placés sur la table face aux enfants. Au fur et à mesure qu'un enfant nomme les syllabes d'un mot, il les aligne devant lui dans le sens de la lecture. Bande fléchée = sens de lecture 

Compétence : Isoler, identifier, manipuler des syllabes

Activité	Matériel	Déroulement
Jeux des animaux	Images d'animaux aux noms bisyllabiques Couper les images des animaux en 2 en nommant chaque syllabe	Les enfants doivent créer des animaux extraordinaires en mélangeant et fusionnant les syllabes.  copin ou lachon <i>images lecture + Accès Editions</i>
Jeux des prénoms	Photos des enfants de la classe : Choisir les photos des enfants ayant des prénoms bisyllabiques Couper les photos en 2 en nommant chaque syllabe	Déroulement identique aux jeux des animaux. Les enfants doivent créer de nouveaux enfants en fusionnant les syllabes.

Couper les mots	Listes de mots bisyllabiques	Jouer à ne prononcer que le début (puis la fin des mots).
Parler à l'envers	Listes de mots bisyllabiques	Jouer à parler à l'envers.
Le jeu de la chenille des syllabes	Une chenille comportant des syllabes symbolisées par un mot monosyllabique Des cartes images (mots commençants par les syllabes de la chenille) Un dé, des pions	Lancer son dé. Avancer son pion. Prononcer le mot monosyllabique. Chercher une carte dont le mot commence par la même syllabe.

Compétence : Produire les syllabes

Activité	Matériel	Déroulement
La chaîne syllabique ou la ronde des rimes	Images préparées	Les enfants doivent placer des images de façon à réaliser une chaîne syllabique : La dernière syllabe de l'image posée doit correspondre à la première de l'image posée ensuite. Ex : chocolat – lapin – pinceau – soleil  <i>images lecture + Accès Editions</i>

Compétence : Isoler et identifier la rime

Activité	Matériel	Déroulement
Comptines	Comptines avec rime	Les enfants doivent retrouver la rime et la nommer.
La pêche aux Rimes	Images préparées	Les enfants doivent retrouver toutes les images dont les mots finissent par une rime donnée.
Chercher l'intrus	Images préparées	Les enfants doivent retrouver l'image dont le mot ne finit pas comme les autres (rime différente).



La pêche aux rimes : chercher les images des mots qui riment avec ETTE puis **chercher l'intrus**
images lecture + Accès Editions

Compétence : Produire des rimes

Activité	Matériel	Déroulement
Créer de comptines	Thèmes : prénoms/jours/animaux	Les enfants doivent produire des mots qui riment phrases comptines.
La ronde des rimes	Avec (ou sans images)	Les enfants doivent à tour de rôle donner un mot qui rime avec la rime donnée.
Jeu du Grand Mamamouchi	Avec (ou sans images)	Le grand Mamamouchi marie sa fille... Une grande fête est donnée... Les habitants du royaume doivent apporter un cadeau qui rime avec une rime donnée...

Compétence : Entendre et percevoir les phonèmes

Activité	Matériel	Déroulement
Ainsi font...les voyelles Nathan	1 cassette 4 planches images, 36 pions	L'enseignant se déplace et à chaque arrêt joue de son instrument. Les enfants doivent pointer le doigt en direction du lieu du son.
Le petit fureteur Living and Learning	4 planches images 1 roulette alphabétique avec flèche	Les enfants doivent chercher les images commençant par le premier son d'un mot (association son/graphie)
La chenille des phonèmes (sons voyelles)	Une chenille sons Des cartes images commençants par le phonème / Un dé, des pions	Lancer son dé/Avancer son pion/ Prononcer le phonème /Les enfants doivent chercher une carte dont le mot commence par le même son.
Jeu des maisons des sons - Nathan	Maisons de plusieurs phonèmes (sons voyelles)	Le déménageur doit prendre une image dans une maison et lui cherche une autre maison.
Pigeon vole		Les enfants doivent poser lever le doigt quand l'enseignant prononce un mot avec le phonème choisi
Jeu du secret		Pour faire identifier un phonème final, l'enseignant prononce le début du mot en omettant le dernier son, les élèves doivent deviner le « mot secret » en retrouvant le phonème omis.
Jouer à bégayer les sons		Pour faire identifier un phonème initial, l'enseignant joue à bégayer pour rendre l'identification du phonème initial plus facile.
Jouer à chanter les sons		Pour faire identifier un phonème, l'enseignant joue à faire chanter le phonème à identifier

Des activités sélectionnées à télécharger sur le site du Pôle maternelle 27
<http://maternelle27.spip.ac-rouen.fr/spip.php?rubrique26>