

EXEMPLE DE PROGRAMMATION DES SEANCES DANS LA PRISE EN COMPTE DE LA CONSCIENCE PHONOLOGIQUE

Cette programmation a été réalisée avec l'aide des maîtres de soutien, chargés de la mise en place des séances de conscience phonologique sur la circonscription de Lisieux.

Il s'agissait de partager les activités sur trois périodes (de la fin de la MS à la mi CP). Chaque enseignant étant libre de placer les dates de début et fin de période selon les considérations de sa classe (environnement, évaluation, effectif ...).




Ce document voulait répondre à deux objectifs :

- Détailler des activités possibles et complémentaires aux domaines répertoriés sur la conscience phono (à partir des ouvrages théoriques du CRDP)
- Programmer de façon appropriée les thèmes développés (rimes, syllabes, phrases ...).

Important : penser à faire intervenir les élèves en tant qu'animateur de l'activité. Les séances doivent être faites de façon régulière et si possible en petit groupe. Cette programmation doit « avoir du sens » pour les élèves, elle n'est pas désactivée des réalités du reste des apprentissages.

Période 1		
Thèmes	Principes	Variantes
Rimes	Les rimes dans les comptines	Inventer une autre rime Appuyer avec la voix sur les rimes A partir des comptines : Réciter et s'arrêter pour trouver la suite Travailler avec les prénoms des enfants (retrouver les différences, les ressemblances ...).
Syllabes	<ul style="list-style-type: none"> - Trouver des mots commençant par la même syllabe. - Segmentation et comptage syllabique - Tris - fusionner des syllabes 	<p>« le jeu des 10 secondes » : énoncer 1 mot, syllabe par syllabe, lentement. Ex : phar (10 s) ma (10 s) cie</p> <p>Dominos des animaux fantastiques. Ex : tête de tortue + queue de cheval : « tor » + « val » = torval</p>
Phrase	- Mémoriser un message court (« le téléphone arabe »)	

Période2

Thèmes	Principes	Variantes
phonèmes	<ul style="list-style-type: none"> - reconnaissance du phonème initial - tri de cartes - chasser l'intrus 	<p>- Imaginer des plateaux avec des objets ou animaux commençant, ou non, par le phonème travaillé. Ils se déplacent de cases en cases avec un dé. Ils doivent dire s'ils entendent ou non le phonème, si la réponse est bonne, on donne un jeton</p> <p> Ex : [l] lapin</p> <p>- tris : Si l'enfant tire une image contenant le phonème, il la dispose sur son plateau.</p> <p> Ex : l'enfant a tiré le phonème [t] il cherche et le place sur le tigre</p> <p>- Maison des sons : on classe les cartes dans les maisons en fonction du phonème initial</p> <p>Ex : l'enfant tire un phonème ou une image et l'intègre dans la ou les maisons correspondantes.</p> <p></p>
Syllabes	<ul style="list-style-type: none"> - permutation/suppression - « le message en verlan du maître ». - « le message en verlan de l'élève ». 	<p>→ On peut imaginer un travail en binôme.</p> <p>Ex : « tortue »</p> <p>A dit « tor » et B dit « tue »</p> <p>B prend la dernière syllabe, que reste t-il ?</p> <p>Enoncer le mot nouveau dans son entier.</p>

Rimes	<p>- rimes dans les comptines</p> <p>- rimes dans les mots de la classe (prénoms, albums ...)</p>	<p>Changer les rimes avec des mots connus (lexique de l'enfant), des mots construits (étiquettes et affichages, images des animaux, par exemple).</p> <p>Associer les phonèmes et graphèmes : observer les similitudes les différences.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Quentin</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Benjamin</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Romain</div> </div>
-------	---	--

Période 3

Thèmes	Principes	Variantes
Rimes	<p>-Trouver des mots commençant par la même syllabe que le mot qui précède</p>	<p>Utiliser les comptines existantes : « 3 ptits chats ... »</p> <p>Utiliser les mots courants :</p> <p>Ex : je dis « loterie » → tu dis « rideau » → il dit « domino ». Etc.</p>
Syllabes	<p>- Segmentation et fusion de syllabes de deux mots pour en créer un 3^{ème}.</p> <p>-Ajout de syllabe.</p> <p>- Inversion de syllabe, répétition de syllabe.</p> <p>- Suppression de syllabe.</p>	<p>Le jeu des prénoms : Ex : « Simon » + « Marie » = <i>Sirie</i> Autres exemples : Le maître donne le prénom inventé : trouver les deux prénoms de départ.</p> <p>Trouver la syllabe en trop dans l'énonciation d'un mot. Ex : dire « barteau » Difficile : répétition. Dire « tatapipi » pour retrouver le mot « tapis ». Une seule syllabe doublée : « pipigeon » pour pigeon. Le verlan : retrouver le mot correcte. Ex : « ssecla » pour « classe »</p> <p>Retrouver la syllabe oubliée. Ex : « res--rant » pour « restaurant ».</p> <p>Le rébus : on donne plusieurs cartes aux élèves qui doivent en associer deux pour faire un autre mot. Ex : « avec les cartes des syllabes : le ba de baleine et le to de moto, forme <i>bato</i> » On ne s'attachera qu'à la logique des associations et non à l'orthographe.</p>

		<p>Le « qui est-ce ? »</p> <p>Poser des questions du type « est ce que ton mot commence par ra, ou finit par ri ... ? Est-ce que ton mot a trois syllabes ? ».</p> <p>L'enseignant ne répond que par oui ou non.</p>
--	--	--

Période 3 (suite)

Phonème	- Transformer les syllabes en modifiant les phonèmes	<p>On part d'un mot et on modifie son phonème.</p> <p>Ex : « papillon peut devenir rapillon ou fapillon »</p> <p>Dans une liste, le maître donne un mot incorrect et les élèves doivent le retrouver. Les mots peuvent être représentés par un écrit.</p> <p>Ex : « crapaud, faglio, papillon »</p>
Correspondance Phonic/graphie	- Associer « son » et écriture	<p>L'identification de cet écrit pourra se distinguer à partir d'éléments :</p> <p>Comme le nombre de syllabes (des mots avec une, deux et plus)</p> <p>Ex : « drapeau, pain, kangourou ».</p> <p>Comme l'identification des rimes :</p> <p>Ex : « malin, lapin, câlin, plateau »</p> <p>Comme les attaques :</p> <p>Ex : « copain, gare, gamelle, gâteau »</p> <p>Placer des voyelles écrites sous le jeton correspondant à la syllabe</p> <p>Ex : <i>râteau</i></p> <p style="text-align: center;">○ ○</p> <p>L'enfant peut choisir seul et place les syllabes sous le mot.</p>
	- Ordonner des mots pour faire une phrase.	<p>La phrase humaine. Organiser des mots « étiquettes » (piochées dans les</p>

Phrase	- Compléter une phrase par accumulation.	prénoms, les titres d'albums, les mots outils de la classe ...) pour constituer une phrase. «la phrase boule de neige ». Utiliser les images séquentielles pour constituer des phrases. Introduire des liaisons avec une image objet ou image action.
--------	--	--

JC Breillad-CPAIEN Lisieux