

PROGRAMMATION DES COMPETENCES
Repérer et produire des assonances et des rimes.
Segmenter à l'oral la syllabe et repérer les phonèmes

Compétences	1 ^{ère} période	2 ^{ème} période	3 ^{ème} période	4 ^{ème} période	5 ^{ème} période
PS	<p>Identifier un bruit : bruits d'objets très différents Identifier des bruits familiers, liés à un environnement : école, maison, jardin...</p> <p>Découvrir et apprendre des jeux de doigts, des comptines et poèmes courts</p>	<p>Identifier un bruit : bruits aux sonorités proches (Yeux bandés) : différencier la voix d'une fille, d'un garçon Associer une image à un bruit</p> <p>Découvrir et apprendre des jeux de doigts, des comptines et poèmes courts</p>	<p>Identifier une suite de bruits Identifier des bruits moins familiers (en lien avec un thème, une histoire) Loto sonore</p> <p>Apprendre des formulettes et comptines avec des rimes ex « a », « i »</p>	<p>Identifier des instruments très différents</p> <p>Dire une comptine connue en traînant sur la rime. Apprendre des formulettes et des comptines avec des rimes ex : « ette », « o ».</p>	<p>Identifier une suite</p> <p>Dire une comptine connue en répétant la rime Apprendre des formulettes et des comptines avec rimes ex : »ou », « u ».</p>
MS	<p>Poursuite des apprentissages de la PS : - éducation de l'écoute : ex : lotos sonores, écoute d'instruments... - repérer et répéter la rime - programmation de comptines en séquences parfois centrées sur une répétition de rimes</p>		<p>Repérer et nommer des rimes en poursuivant le phonème final Ex : poisson on on on...</p>	<p>Repérer des rimes et en produire avec ou sans support d'images Repérer et nommer un phonème, ou une syllabe en fin de mot (rime) ex : chocolat - a ; poisson - on</p>	<p>Repérer des phonèmes simples en attaque ou finale : a, i, o</p>
GS	<p>Identifier et produire des rimes* (suite travaux MS) : N1. Isoler, repérer et nommer une rime : ex : poisson-on ; lapin-in N2. Produire des mots qui riment avec support d'images N3. Produire des mots qui riment sans support d'images N4. Retrouver l'intrus dans une liste donnée. Ex : cochon – poisson – lapin – caméléon</p> <p><i>* Ne pas confondre syllabe de fin et rime qui pourrait se définir « comme un phonème de fin de mot »</i></p>	<p>Acquérir une méthodologie pour repérer, reconnaître et nommer à l'oral quelques phonèmes : a, o N1. Repérer le phonème qui se répète dans une comptine ou dans des mots donnés N2 : Repérer des mots contenant un phonème donné N3 : Produire des mots contenant le phonème donné</p> <p><i>Les niveaux indiqués sont travaillés dans une même séquence</i></p>	<p>Repérer, reconnaître et nommer à l'oral quelques phonèmes : i, u, ou, on, in, an N1. Repérer le phonème qui se répète dans une comptine ou dans des mots donnés N2 : Repérer des mots contenant un phonème donné N3 : Produire des mots contenant le phonème donné N4* : Localiser puis nommer la syllabe contenant le phonème</p> <p><i>* : Souvent, le repérage ne se fait pas par découpage syllabique mais sur l'ensemble du mot : début, intérieur, fin.</i></p> <p><i>Il est préférable, si le travail sur le repérage des syllabes est suffisamment avancé, de faire indiquer dans le mot l e rang de la syllabe contenant le phonème.</i></p>	<p>Repérer, reconnaître et nommer à l'oral quelques phonèmes consonnes : ch, f, t, l, m, s, p, v, z, j N1. Repérer le phonème qui se répète dans une comptine ou dans des mots donnés N2 : Repérer des mots contenant un phonème donné N3 : Produire des mots contenant le phonème donné N4* : Localiser puis nommer la syllabe contenant le phonème</p>	<p>Suite de l'apprentissage pour repérer, reconnaître et nommer à l'oral les phonèmes indiqués: N5 : Localiser puis coder la place du phonème dans la syllabe N6 : discriminer des sons proches : f/v, s/ch, s/z, ch/j</p> <p>Composer des syllabes : N6 : Associer deux phonèmes pour composer une syllabe</p>

DES JEUX, DES ACTIVITES POUR APPRENDRE
Repérer et produire des assonances et des rimes.
Segmenter à l'oral la syllabe et repérer les phonèmes

DES JEUX VENDUS DANS LE COMMERCE (en italiques ceux qui nous paraissent plus à recommander)					
Niveaux			Intitulé du « jeu »	Matériel	Principe, déroulement
PS	MS	GS			
X	X				
	X	X	<i>Discolud</i>	<i>Nathan 29</i>	<i>Associer des cartes selon :</i> <i>la rime [o,a,i,o,in]</i> <i>le nombre de syllabes</i> <i>le phonème initial [ch,p,,k,b,m]</i>
		X	Atelier des phonèmes	Nathan 53,90	Identifier un phonème donné Trier en fonction de la localisation d'un phonème
			Phonèmes en familles	Nathan 45,90	Jeu 7 familles Identifier et distinguer les phonèmes Repérer les différentes graphies d'un phonème
	X		Digicartes	Nathan 24,50	Jeu autocorrectif Repérer la présence ou non d'un phonème dans un mot (12 phonèmes) Distinguer les sons voyelles Se familiariser avec les graphies correspondantes Discriminer les sons proches
	X	X	<i>Gare au minet</i>	<i>Educaland 99,00</i>	<i>Juger des rimes</i> <i>Apparier des mots qui riment</i> <i>Trouver dans un choix multiple le mot qui rime avec le mot cible</i> <i>Identifier les syllabes</i> <i>Nommer la 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} syllabe d'un mot cible</i> <i>Dénombrer le nombre de syllabes</i> <i>Effeuilage de syllabes : enlever la 1^{ère} ou 2^{ème} syllabe d'un mot bi-syllabique</i>
		X et CP	Loto des phonèmes	Educaland (plus édité)	N1 : trouver un mot contenant un des deux phonèmes cibles N2 : combiner les deux phonèmes cibles (consonne+ voyelle) et trouver un mot contenant cette syllabe (ex : p + in → pinceau) N3 : trouver un mot contenant ces deux phonèmes non combinés donc à deux endroits différents dans le mot (ex. : p et in → poussin)
	X	X et	Les jeux de l'as	Pirouette éditions 18€	Jeux de cartes : l'élève doit se défaire de ses cartes en identifiant dans son jeu un élément

		CP			identique à la carte piochée. L'as des rimes, l'as des syllabes simples, l'as des sons complexes, l'as des sons inversés, l'as des lettres muettes, l'as des consonnes doubles...
X	X et CP	Le zoo des sons	Pirouette éditions 39€		Jeu de l'oie qui permet de reconnaître le phonème initial d'un mot ou de discriminer des couples de consonnes dont les sons se rapprochent l'un de l'autre.
X	X	Le phonosons	Pirouette éditions 35€		Jeu de loto qui permet de travailler le domino des syllabes, la syllabe commune, la première et la dernière syllabe, la rime et le premier son.
X	X	Entrer dans les codes De l'écrit	Retz 66,90€		<i>Développer la conscience phonologique (constitue une séquence cohérente).</i>
	X	Syllabozoo	Retz		<i>Travailler la fusion des syllabes, combiner les syllabes orales. (livre chevalet 44,60€, le jeu du syllabozoo 29,60€, l'application TBI 95€).</i>
	X	Jeu de Syllabomot	Claeys jeux 88€		Segmenter, identifier et situer les syllabes orales.
X	X	Dominos des rimes	Claeys jeux 34€		<i>Jeu de dominos pour les rimes.</i>
	X	Dominos des attaques	Claeys jeux		<i>Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque.</i>
		La clé des sons	Accès 50€		<i>Jeux de cartes pour s'entraîner à éviter les confusions visuelles et auditives.</i>
	X	Des mots des syllabes	Sed		Repérer une syllabe dans un mot, une syllabe initiale, une syllabe finale, compter les syllabes d'un mot.

DES JEUX CONSTRUITS PAR DES ENSEIGNANTS

Niveaux			Intitulé du « jeu »	Matériel	Principe, déroulement
PS	MS	GS			
X	X		Jeux d'échos en rythmes	instruments de musique (tambourin, triangle...), comptines, chansons...	les rythmes ou les séquences musicales sont dans un premier temps exprimés à travers le corps de l'enfant (frapper dans les mains, sauter, marcher, courir, pas chassés..). Dans un second temps les enfants répètent oralement la phrase musicale, en respectant les rythmes. Par la suite l'enseignant peut remplacer certains mots par des onomatopées ou des frappés ou des claquements.
X	X		Comptines	les mots en italiques sont remplacés par des frappés de main.	« jamais on n'a <i>vu</i> Jamais on ne <i>verra</i> La famille <i>tortue</i> Courir avec les <i>rats</i> Le papa <i>tortue</i> Et la maman <i>tortue</i> Et les enfants <i>tortue</i> Iront toujours au <i>pas</i>
X	X		les appeaux ou les instruments de musique	3 appeaux ou instruments de musique différents, représentations imagées des appeaux ou des instruments de musique	établir la correspondance entre un « son » et une « image ».
X	X		Lotos sonores	photographies des enfants de la classe	établir la correspondance entre une « voix » et une « image ».
	X	X	Jeux de segmentation syllabique	Listes de mots, instruments de musique (tambourin, triangle)	Les jeux sont principalement basés sur la segmentation des mots en syllabes, à travers le corps des enfants, leur gestuelle puis par la suite uniquement dans le langage oral. Utilisation du prénom de l'enfant dans un premier temps, des mots familiers ou des non- mots (farvikéru). Chaque syllabe d'un mot est individualisée (sauter, marcher , frapper dans les mains, référence sonore avec les instruments de musique , compter les syllabes sur les doigts).
	X	X	Les cerceaux <i>Matérialisation de la syllabe</i>	cerceaux, tapis de gymnastique...	chaque cerceau représente une syllabe spécifique (Mé/ /la/ /nie/). L'enfant individualise la syllabe en sautant dans les cerceaux ou sur les tapis qui correspondent aux syllabes qui constituent son prénom.
	X	X	Les jetons <i>Matérialisation de la syllabe</i>	Jetons	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 dans le sens de la lecture. Mous/ ti/ que
			Les cartes de couleurs	Cartons de couleurs (chaque couleur représente une	chaque carton de couleur représente des syllabes communes à plusieurs mots différents. Les enfants ont en permanence sous les yeux la représentation couleur

			<i>Matérialisation de la syllabe</i>	syllabe spécifique).	de la syllabe travaillée. La/ pin Pin/ ce			
	X	X	Jeux des prénoms <i>Isoler, identifier, manipuler des syllabes</i>	photographies des enfants, listes de mots	les photographies de chaque enfant sont découpées en fonction du nombre de syllabe qui le compose. Avec les différentes syllabes de leurs prénoms, les enfants doivent créer de nouveaux prénoms ou des non- mots. Ils réalisent ainsi des inversions, des suppressions et des fusions syllabiques. Par la suite, chaque syllabe peut être représentée par un jeton, une carte de couleur.			
	X	X	Jeux des animaux <i>Isoler, identifier, manipuler des syllabes</i>	Images d'animaux, liste de mots	Déroulement identique aux jeux des prénoms. L'enfant doit créer des animaux extraordinaires en fusionnant le début du nom d'un animal avec la fin (support visuel).			
	X	X	Rébus, fusion des syllabes <i>Isoler, identifier, manipuler des syllabes</i>	Illustrations de mots mono - syllabiques	Créer des mots (ex : rat et dos = radeau)			
	X	X	Intrus en début de mots <i>Isoler, identifier, manipuler des syllabes</i>		Chercher le mot qui ne commence pas par la même syllabe (ex : table – tapis – râteau)			
	X	X	Localiser la syllabe <i>Isoler, identifier, manipuler des syllabes</i>	Jetons Carte avec 2 ou <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr></table> 3 cases				Dire une syllabe et un mot et localiser la syllabe dans le mot en posant un jeton dans la case.
	X	X	Supprimer une syllabe (début ou fin) et produire la syllabe restante <i>Isoler, identifier, manipuler des syllabes</i>	Liste de mots	Chapeau, si j'enlève cha, il reste peau			
	X	X	Inversion de syllabes <i>Isoler, identifier, manipuler des syllabes</i>	Liste de pseudo-mots	Ex jou bi à l'envers : bi jou			

	X	X	Fabrication de comptine <i>Produire les syllabes</i>		avec les prénoms des enfants (ou autres thèmes) créer des phrases ou comptines dans lesquelles la syllabe du prénom apparaît.
	X	X	La chaîne syllabique ou la ronde des rimes <i>Produire les syllabes</i>	listes de mots, imagier	à partir d'un mot ou d'une image créer des séries dans lesquelles la dernière syllabe (ou la première) correspond au mot ou à l'image à trouver. Modalité verbale : tortue – tulipe – petit – tige Modalité visuelle : (images)
	X	X	Trouver la rime <i>Isoler et identifier la rime</i>	comptines- Histoires- imagier	les enfants à partir d'une comptine doivent isoler la « rime » et la nommer, ou bien nommer les mots qui riment avec un mot cible (l'utilisation d'un support visuel est possible pour aider les enfants à identifier le mot).
	X	X	La pêche aux Rimes <i>Isoler et identifier la rime</i>	imagiers	l'enfant doit rechercher des images correspondant à des mots qui riment avec le son proposé
	X	X	Jeux d'association de rimes <i>Isoler et identifier la rime</i>	imagiers, listes de mots	avec un support visuel, l'enfant associe les images qui riment. Dans la modalité verbale, le maître donne une série de 5 mots, l'enfant doit alors désigner les mots dont la rime est identique et nommer celle- ci.
	X	X	Création de comptines <i>Produire les rimes</i>		à partir d'un thème spécifique (prénoms, jours de la semaine, animaux...), l'enfant fabrique une phrase ou une série de phrases à rime (ex : Natacha aime le chocolat).
	X	X	La ronde des rimes <i>Produire les rimes</i>		à partir d'une rime donnée, les enfants produisent verbalement des mots contenant la rime cible (ex : chocolat, nougat, papa, chat, tata...)
	X	X	Jeu du Grand Mamamouchi <i>Produire les rimes</i>		le grand Mamamouchi marie sa fille Une très grande fête est donnée à cette occasion et tous les habitants du royaume sont invités... Le palais est immense mais il ne peut contenir tous les habitants du royaume, aussi le grand Mamamouchi décide- t- il de ne laisser entrer que les gens qui présenteront des cadeaux dans lesquels on entend une « rime » donnée.
	X	X	Les cerceaux <i>Isoler, identifier, localiser et dénommer des phonèmes</i>	cerceaux, tapis de gymnastique...	chaque cerceau représente un phonème spécifique
	X	X	Les jetons <i>Isoler, identifier, localiser et dénommer des</i>	jetons	des jetons symbolisant des phonèmes sont placés sur la table face aux enfants. Au fur et à mesure qu'un enfant nomme les phonèmes d'un mot, il les aligne dans le sens de la lecture.

			<i>phonèmes</i>		
	X	X	Les cartons de couleurs <i>Isoler, identifier, localiser et dénommer des phonèmes</i>	cartons de couleur (chaque couleur représente un phonème spécifique)	chaque carton de couleur représente un phonème qui peut être retrouvé dans des mots différents. Les enfants ont en permanence sous les yeux la représentation colorée du phonème travaillé.
	X	X	Pigeon Vole <i>Isoler, identifier, localiser et dénommer des phonèmes</i>	listes de mot	localiser un phonème donné à l'intérieur d'un mot (prénoms ou autres). Le phonème peut se trouver soit en position initiale, centrale ou finale. Dans ce jeu l'enfant lève le doigt lorsqu'il entend le phonème étudié parmi les mots prononcés par le maître.
	X	X	La pêche aux Phonèmes <i>Isoler, identifier, localiser et dénommer des phonèmes</i>	imagiers	l'enfant doit rechercher des images dont le nom contient le «phonème cible »
	X	X	L'intrus <i>Isoler, identifier, localiser et dénommer des phonèmes</i>	imagiers, listes de mots	Parmi un ensemble d'image ou de mots retrouver celui qui ne contient pas le « phonème cible »
	X	X	Fusion de phonèmes	Cartes lettres	Associer deux phonèmes (m et a = ma) à l'oral puis en présentant les cartes-lettres Commencer par deux phonèmes (Consonne-Voyelle) puis CVC et CCV
	X	X	Segmentation en phonèmes	Cartes-lettres	Dire une syllabe et demander de segmenter les sons, à l'oral puis en plaçant les cartes-lettres (ma = m et a)
	X	X	Suppression	listes de mots, imagiers, jetons	l'enfant supprime les phonèmes d'un mot cible donné par le maître La suppression peut être initiale, finale ou centrale
X	x		KIM <i>Perception et discrimination de son</i>	grelots, triangle, claves, maracas, tambourin...	L'enfant désigne l'instrument utilisé par la maîtresse – les instruments sont cachés derrière un rideau.
X	x		Les instruments de musique <i>Perception et discrimination de son</i>	Grelots, triangle, maracas, claves, tambourin... et leur représentation imagée.	Etablir la correspondance entre un son et une image.
X	x		Loto sonore <i>Perception et discrimination de son</i>	Représentation d'objets, cris d'animaux.. + enregistrement de bruits	Etablir une correspondance entre un bruit et une image.
X	x		Loto de la classe <i>Perception et</i>	Photos des enfants de la classe	Etablir une correspondance entre une voix et une photo ; les élèves qui parlent sont cachés derrière une panneau.

			<i>discrimination de son</i>		
X	x		Jeux de l'écho <i>Perception et production de son</i>	Grelots, claves, triangles, maracas, tambourin..	-Répéter un son à l'aide de l'instrument correspondant ; -Répéter une série de sons (2 à 3) ;
X	x		Jeux de rythme <i>Perception et production de son</i>	Claves ou tambourin Varier les rythmes (rapide, lent)	-Reproduire une séquence musicale avec son corps (frapper dans les mains, sauter, marcher, courir, ..) -idem avec un instrument ; -Reproduire oralement une phrase musicale (onomatopées)
X	x		D'où vient le bruit ? <i>Perception et localisation de son</i>	Un instrument + un bandeau pour chaque enfant	L'enseignant se déplace dans la salle et les enfants pointent le doigt vers le lieu d'émission du son.
X	X		Roméo et Juliette <i>Perception et localisation de son</i>	Un bandeau – salle de mot.	Roméo qui a les yeux bandé doit localiser sa Juliette qui l'appelle.
X	x		Le roi du silence <i>Perception et localisation de son</i>	Un bandeau-un « trésor » - salle de mot.	Les enfants sont disposés en ronde ; un enfant placé au centre a les yeux bandés et doit défendre son « trésor » : pour cela il doit indiquer du doigt la direction du bruit dû au déplacement du « voleur ». Celui qui n'a pas été repéré, s'empare du trésor et devient roi.
	X	x	Le bruit manquant <i>Développer la mémoire auditive</i>	Instruments divers	L'enseig.produit une suite de 3 bruits plusieurs fois(2 ou 3) ; il renouvelle cette suite en supprimant un bruit que les élèves doivent identifier.
	X	x	Le mot manquant <i>Développer la mémoire auditive</i>	Une comptine connue	L'enseig.dit la comptine en supprimant un mot ; les élèves réagissent en levant le doigt à chaque oubli constaté.
	X	x	Le jeu du téléphone <i>Développer la mémoire auditive</i>		Les élèves sont placés en cercle. L'enseig.chuchote un mot à un enfant qui devra le chuchoter à son tour à son voisin et ainsi de suite jusqu'au dernier qui devra dire le mot à haute voix.
	X	x	Les pseudo-mots <i>Développer la mémoire auditive</i>	cra-ji / lon-tu-ma/ etc...	Faire répéter des pseudo-mots de plus en plus longs.
	X	x	Comptine <i>Perception et</i>	A partir d'une comptine « Jamais on a vu... »	Lorsque les enfants connaissent bien la cptine, remplacer les mots en italiques par des frappés (<i>vu, verra, tortue, rats, pas</i>)

			<i>sensibilisation à la syllabe</i>		
X	x	Segmentation syllabique <i>Perception et sensibilisation à la syllabe</i>	Liste de mots + instruments de musique (tambourin, triangle,...)	Dans un premier temps, on peut utiliser les prénoms, puis des mots familiers. Chaque syllabe est scandée avec le corps (sauter, frapper dans les mains), avec un instrument de musique ou avec les doigts (comptage).	
X	x	Les cerceaux <i>Perception et sensibilisation à la syllabe</i>	Cerceaux dans la salle de mot.	1/Chaque cerceau représente une syllabe :l'enfant saute dans les cerceaux en même temps qu'il dit les syllabes du mot choisi. 2/Les enfants sont répartis en 2 gpes qui disposent chacun de 1 cerceau+2 cerceaux+3 cerceaux+4 cerceaux. L'enseig.frappe 2 sons à la suite, le 1 ^{er} de chaque gpe choisi de sauter dans les cerceaux alignés par 2. Et ainsi de suite ; cette situation peut être réinvestie avec des mots connus des élèves (prénoms..)	
X	x	Les jetons <i>Perception et sensibilisation à la syllabe</i>	Jetons →l'utilisation des jetons donne une représentation physique d'un élément abstrait (syllabe-mot)	Les jetons sont placés devant l'élève qui les aligne au fur et à mesure qu'il dit le mot en segmentant les syllabes.	
X	x	Devinettes <i>Perception et sensibilisation à la syllabe</i>	4 images avec un nb de syllabes différent (1, 2, 3 et 4 syll.)	1/Les images sont placées face aux élèves. Lorsque l'enseig.frappe 3 fois dans ses mains, l'élèves doit désigner l'image qui correspond et redire le mot en comptant les syll.sur ses doigts. <u>Variante</u> :un élève peut remplacer l'enseig. 2/l'enseig.prononce la première syll.d'un mot et frappe la ou les suivantes ; l'enfant doit deviner de quel mot il s'agit (avec ou sans support imagé selon le lexique défini au départ –prénoms/personnages d'album étudié en classe/etc..)	
X	x	Parole de Troll <i>Perception et sensibilisation à la syllabe</i>	Cartes-image correspondant à des cadeaux	Le petit Troll parle d'une façon bizarre :il dit les mots en énonçant les syll très lentement ; le troll (l'enseig.)désigne un élève qui devra trouver quel cadeau lui est réservé après avoir écouté le mot ainsi nommé.	
X	x	Méli-mélo <i>Perception et sensibilisation à la syllabe</i>	Cartes-image groupées par séries-chaque série doit comporter des mots de 1,2,3 et 4syll.	L'enseig.prononce un mot en mélangeant les syll ; les élèves doivent retrouver le mot désigné en pointant la carte qui correspond.	
X	x	Tri <i>Perception et sensibilisation à la syllabe</i>	Photos des élèves de la classe / Cartes-image	Classer les cartes-image ou les photos dans des boîtes où sont représentées les syllabes (□/ □□/□□□/□□□□)	
X	x	Supprimer la dernière syllabe <i>Perception et</i>	Liste de mots (connus des élèves)	Donner un mot à l'élève : « bateau » dire avec lui les 2 syllabes qui le composent « ba » « teau » et lui demander de redire ce mot en supprimant la dernière syll. Valider à chaque fois sa réponse et recommencer plusieurs fois avec d'autres mots.	

			<i>sensibilisation à la syllabe</i>		