

Youpi j'écoute !

guide pédagogique

GRANDE SECTION



code 801984


BELIN

Les Instructions officielles du 8 octobre 1999 mettent l'accent sur la maîtrise des langages comme enjeu prioritaire et condition de réussite des apprentissages ultérieurs.

Elles engagent à « apprendre à s'intéresser au fonctionnement du langage en en faisant un objet de jeu, de manipulation (des sons, des rythmes, des intonations, des mots, des structures...) et de réflexion. Des habiletés fonctionnelles se mettent en place à l'occasion d'activités ludiques, poétiques... puis dans des moments de travail spécifiques. »

Les parcours d'apprentissage doivent permettre à chaque enfant de commencer à comprendre le fonctionnement du langage écrit, en soi et dans sa relation avec le langage oral.

Au cœur de ces priorités, « Youpi, j'écoute » est un outil complet qui permettra de mener, tout au long de la dernière année de maternelle, un travail **structuré** et **progressif** sur l'écoute et l'analyse des sons de la langue française :

- dans ce **guide pédagogique**, outre les enjeux de notre démarche et les principales données phonologiques à connaître pour mener à bien cette activité, une grande variété de jeux sont proposés pour une préparation collective et ludique de la pratique de la langue orale.

Ils permettront de mettre en place une dynamique dans la classe et de sensibiliser les enfants à l'écoute, avant de mener une réflexion sur la question.

- le recueil de **fiches photocopiables** sera le support d'un travail individuel et personnalisé, que l'enseignant pourra articuler en fonction des possibilités de chaque enfant (ou par sous-groupes).

Conformément aux Instructions officielles, ces fiches font place à « ce qu'il faut de stabilité, pour que les enfants tirent profit des variations pédagogiques. »

PARTIE 1

Les enjeux d'un travail sur l'écoute des sons dès la maternelle

Depuis une vingtaine d'années, les recherches ont montré un lien étroit entre la conscience phonologique et le début de l'apprentissage de la lecture. La conscience phonologique est la compétence à **porter attention**, à réfléchir et à **manipuler les unités sonores** du langage oral.

L'importance de cette compétence dans les premières acquisitions de la lecture recueille un large consensus et son enseignement pour améliorer les habiletés en lecture doit être prise en compte. En effet, le niveau de conscience phonologique serait le meilleur indicateur des premiers progrès en lecture et l'une des clés de prévention de l'échec précoce.

Les enfants qui débutent leur scolarisation avec peu de conscience phonologique connaîtront sans doute des difficultés à intégrer les correspondances phonographiques, limitant ainsi leurs aptitudes à la lecture.

Cette compétence devra, bien entendu, être exercée au sein d'un projet plus global de **sensibilisation à la culture de la langue écrite** : fréquentation de la bibliothèque, exploration d'albums, recherche de sens... Elle pourra être complétée, dans un deuxième temps, par un enseignement explicite du **principe alphabétique** et des correspondances son-lettres.

Il n'est pas conseillé de mener un tel apprentissage avant l'âge de 5 ans. Seuls une imprégnation, un « bain » de comptines, de musiques, de rythmes et de jeux sur les sonorités seront réellement bénéfiques et pertinents avant cet âge.

Bibliographie

- *L'apprenti lecteur, recherches empiriques et implications pédagogiques*, ouvrage collectif sous la direction de L. Rieben et Ch. Perfetti, Delachaux et Niestlé, 1997.
- *Apprendre à lire*, Observatoire national de la lecture, Éditions Odile Jacob, 1998.
- Site internet <http://www.ac-noumea.nc/primaire/fen3/docs-peda.htm> : de nombreuses explications sur le rôle et la place que doit tenir l'enseignement de la conscience phonologique, des conseils pratiques ainsi que des fiches à télécharger.
- Site internet <http://www.aqps.qc.ca/bulletin/08/08-03-01.htm> : les fondements théoriques nécessaires à l'enseignement de la conscience phonologique.

PARTIE 2

Ce que nous apporte la phonétique

On a longtemps cru que la reconnaissance d'un phonème reposait sur son identification en un point donné de la chaîne parlée. Au contraire, les recherches ont montré que l'on ne percevait pas les sons un à un et que le premier niveau de synthèse était **la syllabe**. La langue parlée étant un *continuum* sonore, il est ainsi difficile pour un enfant d'isoler d'emblée un son.

► Implications pédagogiques

- L'identification d'un phonème demande un travail cognitif et non pas un travail perceptif. Il est plus facile de repérer et d'entourer la lettre « b » que d'entendre le son [b].
- La conscience de la syllabe est plus facile et précède la conscience du phonème. Le phonème sera donc l'unité ultime dans la progression du travail d'écoute.
- Les tâches de fusion ([b][a] donne [ba]) sont plus faciles que les tâches d'analyse (« qu'est-ce que j'entends dans [ba]? »).

I/ L'unité première : la syllabe

La syllabe est un groupe de consonnes et de voyelles qui se prononcent **d'une seule émission de voix**. De ce fait, elle possède une réalité physique, elle est perceptible par les enfants.

► Implications pédagogiques

Le comptage, le repérage et les jeux sur les syllabes (inversion, permutation, mélange...) pourront se faire à l'oral très tôt dans l'année.

Il existe :

- **les syllabes ouvertes** qui se terminent par une **voyelle prononcée**. Dans certains cas, à l'écrit, le mot se termine par une consonne.

Exemple : [ra] / « rat ».

- **les syllabes fermées** qui se terminent par une **consonne prononcée**. Dans certains cas, à l'écrit, le mot se termine par une voyelle.

Exemple : [livr] / « livre ».

La prononciation d'un mot contenant une syllabe fermée peut varier selon le locuteur et la région. Le comptage du nombre de syllabes de ce mot sera donc également fluctuant. Ainsi, le mot « carotte » pourra se prononcer [ka-rɔt] (deux syllabes) ou [ka-rɔ-tə] (trois syllabes). Nous recommandons de respecter la prononciation locale et de ne pas imposer une « langue standard ».

► Implications pédagogiques

Pour éviter ces ambiguïtés au début de l'année et en particulier avec les enfants en difficulté, il sera préférable de présenter des mots se terminant par une syllabe ouverte. C'est également le choix que nous avons fait dans l'élaboration des fiches proposées dans ce recueil.

Le travail sur la syllabe se déroule en deux temps :

1) Le comptage des syllabes d'un mot

L'enfant compte les syllabes et écrit autant de vagues que de syllabes en utilisant les points nécessaires.

Exemple : « domino » : 3 vagues / château : 2 vagues.



domino



château



Ne maîtrisant pas encore la notion de mot, l'enfant intègrera souvent spontanément l'article dans le mot. Ce sera au maître de rectifier.

Exemple : [œdomino] = quatre syllabes

2) Le repérage d'une syllabe dans un mot

D'une manière générale, les syllabes sont plus faciles à écouter lorsqu'elles se trouvent en position initiale. En fin de mot, les rimes présentent une difficulté supérieure.

Dans les fiches, on demandera à l'enfant d'écrire un point au niveau de la syllabe à repérer.



domino



château



II/ L'unité ultime : le phonème

Le phonème peut être considéré comme l'unité minimale permettant de distinguer les sens différents de deux propositions sonores.

Exemple : [ra] et [ri] ou [bato] et [gato].

1) Les voyelles

Les voyelles sont les sons produits lorsque **l'air sort librement par la bouche**. Le son résulte de la mise en vibration des cordes vocales. C'est la position des articulateurs qui va modifier la forme du conduit vocal et provoquer les résonances qui influenceront sur le son produit. L'émission d'une voyelle peut être **tenue** pendant toute la durée d'une expiration.

► Implications pédagogiques

L'enfant pourra plus facilement écouter et identifier un son que l'on peut émettre de manière continue. Ainsi, les voyelles seront plus faciles à discriminer que les consonnes.

Nous verrons que certaines consonnes possèdent des propriétés semblables.

On pourra amorcer la prise de conscience des sons-voyelles en proposant des voyelles en position syllabique. La voyelle est alors le seul son de la syllabe.

Exemple : « avion », « hibou », « orange », « hélicoptère », « ombrelle »...

Les voyelles de la langue française sont, dans l'ordre phonétique : [i], [e], [ɛ], [a], [ɔ], [o], [u], [y], [ø] (deux), [ə] (petit), [œ] (cœur), [ɛ̃], [ɑ̃], [ɔ̃], [œ̃].

lèvres + ou - écartées	[i] (lèvres écartées) / [y] (lèvres serrées)
bouche + ou - ouverte	[a] (bouche ouverte) / [i] (bouche fermée)
position de la langue dans la bouche antérieure ou postérieure	[y] (bouche antérieure) / [u] (- antérieure)
passage de l'air + ou - nasal	[o] (- nasal) / [ɔ̃] (+ nasal)

► Implications pédagogiques

Plus deux sons auront un nombre de paramètres différents et mieux l'enfant les distinguera. Les sons proches, tels que [u] et [y], seront plus difficiles à discriminer. Il est préférable en début d'année d'opposer des sons éloignés avant de tenter des discriminations plus fines.

2) Les consonnes

Lorsque le passage de l'air est bloqué, complètement ou partiellement, en un ou plusieurs endroits, on a affaire à une consonne.

Exercice pratique : essayer de tenir les sons [s], [p], [t], [v] le plus longtemps possible. Vous remarquerez que cela est possible pour les sons [s] et [v], mais impossible pour les sons [p] ou [t].

Cela nous amène à distinguer deux familles de consonnes :

- les consonnes que l'on peut prolonger car le passage de l'air est bloqué partiellement : les constrictives (ou fricatives).
- les consonnes que l'on ne peut pas prolonger car l'air est totalement bloqué puis libéré brusquement : les occlusives.

Mode d'articulation		Points d'articulation						
		lèvres	dents et lèvres	palais			gorge	
L'air passe par...	Les cordes vocales vibrent			externe	centre	interne		
Consonnes tenues	la bouche	non		[f]		[s] [ʃ]		[ʀ]
	le nez	oui	[m]		[n]			[ŋ]
Consonnes non-tenues	la bouche	non	[p]		[t]			[k]
		oui	[b]		[d]			[g]

Les consonnes constrictives seront ainsi plus faciles à discriminer que les consonnes occlusives.

Les consonnes de la langue française sont, dans l'ordre phonétique :

[p], [b], [t], [d], [k], [g], [f], [v], [s], [z], [ʃ], [ʒ], [l], [ʀ], [m], [n], [ŋ], [j].

Pour la grande section de maternelle, il est recommandé de se concentrer sur les consonnes de la partie grisée du tableau (sauf le son [ŋ]).

Bibliographie

- *Linguistique française, Notions fondamentales de phonétique*, J.-L. Chiss, J. Filliolet D. Maigneueau, Édition Hachette supérieur.
- Site internet <http://www.unil.ch/ling/phon/index.html> : des précisions pour ceux qui veulent approfondir leur connaissance en phonétique.

PARTIE 3

Des activités orales avec les enfants

Avant d'entreprendre les exercices avec papier et crayon, l'enfant devra avoir suffisamment manipulé la langue dans le cadre d'activités ludiques. Il n'est pas obligatoire que ces activités soient toujours formalisées et ritualisées (*exemple* : « tous les jours après le goûter, on joue avec les mots »). Il est plus judicieux de créer une atmosphère de classe basée sur les jeux de langage où le plaisir peut apparaître à tout moment.

Des petites phrases telles que « Allez les p'tits éléphants, rentrez dans la glace ! » font prendre conscience des caractères distinctifs des sons sans pour cela donner lieu à une séquence structurée.

Prendre plaisir à **manipuler la langue** est un objectif en soi. Une ambiance de classe où l'on s'amuse avec le langage sans qu'il y ait systématiquement un travail effectué doit précéder une séance plus structurée menant à l'acquisition d'un vocabulaire « sur » la langue.

I/ Jeux sur le matériel sonore non verbal

Le travail sur le matériel non verbal constitue un véritable préalable à l'analyse des sons de la chaîne parlée.

1) Jeux d'écoute

Les capsules photos ***

Objectif : sensibiliser à l'univers sonore proche de l'enfant.

Compétence : reconnaître des bruits identiques.

Matériel :

- entre dix et vingt capsules de pellicules photo,
- matériaux divers : riz, eau, haricots, boulons, allumettes, sable, pâtes, semoule, perles, clous, boutons, papier, carton...

Déroulement du jeu :

- remplir deux par deux les capsules de pellicules photo avec les différents matériaux ;
- demander aux enfants de retrouver les paires en écoutant le bruit de chaque capsule.

On pourra varier le niveau de difficulté en fonction du nombre de capsules.

Le réveil caché *

Objectif : détecter d'éventuels problèmes auditifs.

Compétence : repérer la provenance d'un bruit.

Matériel : un réveil ou un objet faisant du bruit.

Déroulement du jeu :

- choisir un enfant et le faire sortir de la classe ;
- cacher un réveil dont la sonnerie est en marche ;
- faire rentrer l'enfant et lui demander de trouver le réveil en se repérant à la sonnerie.

Variante : faire sortir deux ou trois enfants et mener le jeu sous forme compétitive.

Qui parle ? *

Objectif : détecter d'éventuels problèmes auditifs.

Compétence : identifier un timbre de voix.

Matériel : aucun.

Déroulement du jeu :

- choisir un enfant et le placer devant la classe ;
- lui cacher les yeux (avec un bandeau ou avec les mains) ;
- un enfant désigné lui dit « bonjour ».

Exemple : un enfant dit « bonjour Alexis » et Alexis doit deviner quel l'enfant l'a salué.

Kim sonore ***

Compétences : identifier, mémoriser des bruits.

Matériel : un marteau, du papier (que l'on froisse, que l'on déchire), un tambourin, un triangle, une flûte, une cloche, une règle, des clés (que l'on fait tomber)...

Déroulement du jeu :

- l'enseignant se met derrière son bureau et fait un bruit identifiable avec des objets familiers (10 au maximum) ;
- il recommence la même série de bruits en oubliant un ou plusieurs objets ;
- les enfants doivent deviner quels bruits ont été oubliés.

Bibliographie

- Site internet <http://www.multimania.com/nickdub/cris.htm> : de nombreux bruits familiers téléchargeables.

2) Jeux de production

L'orchestre du corps *

Objectif : explorer les possibilités sonores de son corps.

Compétence : produire et reproduire différents bruits donnés.

Déroulement du jeu :

Mode de regroupement	Gestion du temps	Activités des élèves	Rôle du maître
collectif	5 mn	1. Recherche libre Les enfants essaient de produire toutes sortes de bruits.	<i>Consigne</i> : « Quels sont les bruits différents que je peux faire avec mon corps ? » Il observe et gère la prise de parole.
	10 mn	2. Recueil des différentes propositions.	Le maître dirige les recherches en limitant l'exploration. Il oriente les propositions en limitant les parties du corps.

Badaboum *

Les onomatopées constituent une véritable passerelle entre le bruit, le son et l'écrit.

Objectif : familiariser l'enfant avec le codage de certains bruits.

Compétences :

- reconnaître l'onomatopée d'un bruit ou d'une action donnée ;
- inventer des onomatopées qui ne sont pas familières et déjà codées,
- écrire et lire des onomatopées.

Déroulement du jeu : 4 variantes

1. Le maître demande l'onomatopée d'une action, d'un objet ou d'un animal connu des enfants. Ceux-ci doivent donner le bruit correspondant (jeu collectif ou individuel).

Exemple : « Que fait le chat ? » → « miaou miaou »,

2. Le maître fait écouter un bruit et les enfants doivent deviner son origine.

Exemple : le loto sonore.

3. Le maître demande aux enfants de reproduire le plus fidèlement possible un bruit ou, sous forme de jeu-devinette, un élève propose au groupe de deviner son bruit (jeu individuel/ collectif).

Exemple : Un enfant glisse à l'oreille du maître le bruit qu'il veut imiter (la moto), il fait le bruit devant les autres enfants qui doivent l'identifier.

4. La séance est axée sur le codage des onomatopées en introduisant les correspondances sons-lettres que l'on a étudié.

Exemple :

« Comment écrirais-tu le cri de la vache ? » « mmmmeuh »

En fin d'année, il est pertinent de coder les consonnes tenues (*exemple* : le ronflement / rrrrr zzzzz, le bruit du moteur vvvrrrr-rouuuuuuuuu).

Quelques onomatopées

manger	<i>miam miam</i>
pleurer	<i>snif</i>
éternuer	<i>atchoum</i>
la vitre qui se casse	<i>bling</i>
la cloche qui sonne	<i>ding dong</i>
galoper	<i>tagada tagada</i>
la moto	<i>vroum</i>
quelque chose qui tombe	<i>badaboum</i>
frapper à la porte	<i>toc toc toc</i>
ronfler	<i>rrrrrrrrzzzzzzzz</i>
être en colère	<i>grrrrrr</i>
la vache	<i>meuh</i>
l'âne	<i>hi han</i>

Quelques onomatopées à inventer :

- la craie sur le tableau,
- le trousseau de clefs qui tombe,
- le gaz qui s'échappe de la bouteille de boisson pétillante,
- la balle de ping-pong qui rebondit,
- la pluie qui tombe sur les carreaux,
- les fermetures adhésives de mes baskets,
- le décollage d'un avion,
- la feuille que l'on déchire,
- la fermeture-éclair que l'on ferme,

- le moteur de la voiture qui démarre,
- la gifle que l'on donne,
- le bruit de la perceuse,
- la cascade qui tombe en montagne,
- le bruit des chaussures neuves sur un parquet ciré.

Bibliographie

- J. Feiffer, *Aboie Georges*, Pastel, 2000.
- H. Oxenbury, *La chasse à l'ours*, Kaléidoscope, 1997.
- W. Erlbruch, W. Holtzwarth, *De la petite taupe qui voulait savoir qui lui avait fait sur le tête*, Milan, 1993.
- R. Bonner, *Meuh, meuh vache rousse n'as-tu pas...*, Kaléidoscope, 1992.
- V. Miller, *Couic, Couic et ratatam*, Kaléidoscope, 1992.
- M. Waddell, V. Muller, I. Whybrown, R. Ayto, *Cacophonie*, Kaléidoscope.
- R. Brown, H. Ziefert, *Bonne nuit Nicky*, Éditions Rouge et Or
- Steeve Waring, *Les grenouilles*, Harmonia Mundi (disque CD).

II/ Jeux sur le matériel sonore verbal

Ces jeux pourront répondre à différents objectifs :

1. **Imprégnation** : c'est l'enseignant qui joue avec les mots et les prénoms des enfants, il n'attend aucun retour.
2. **Observation et recherche** : l'enseignant demande aux enfants de trouver la règle de transformation du mot ou du prénom ou encore le mot correspondant à des critères sonores précis.
3. **Application** : l'enseignant demande aux enfants d'appliquer une règle de transformation à un mot ou à son prénom.

1) Jeux sur les syllabes

Les prénoms constituent pour ces jeux un matériel de premier choix étant donné leur implication affective chez le jeune enfant.

Les prénoms déformés **

Objectif : manipuler des syllabes.

Compétences :

- reconnaître un mot dont la structure sonore a été modifiée.
- modifier la structure sonore d'un mot en fonction d'une règle.

Déroulement du jeu :

Mode de regroupement	Gestion du temps	Activités des élèves	Rôle du maître
collectif	10 mn	1. Les enfants essaient de deviner le prénom (ou le mot) qui a été déformé.	<i>Consigne</i> : « Je vais faire l'appel mais je vais dire les prénoms en doublant la dernière syllabe à chaque fois. À vous de deviner le prénom déformé et de me le dire correctement. »
collectif	10 mn	2. Les enfants essaient de déformer le prénom avec la contrainte donnée par l'enseignant.	« Comment dirait-on ce prénom en le déformant comme tout à l'heure ? » Il donne le prénom ou le mot à déformer. Il gère la prise de parole. Il aide les enfants à formuler la réponse. <i>Conseil</i> : La représentation des syllabes par des vagues au tableau pourra aider les enfants.

Les deux phases de la séance ne doivent pas forcément se suivre. Nous recommandons de commencer ces jeux avec des mots de deux syllabes, et de poursuivre avec des mots plus longs.

Quelques pistes pour déformer des prénoms :

- en inversant les syllabes : dans n'importe quel ordre ou à l'envers (verlan).
- en doublant les syllabes :
 - toutes les syllabes,
 - la première,
 - la deuxième,
 - la troisième et dernière.

Jeu du roi ou de la reine ***

Objectif : prendre conscience du matériel sonore.

Compétence : évoquer mentalement un mot et le comparer à un modèle sonore.

Matériel : aucun

Déroulement du jeu :

Définir quelles syllabes les enfants n'auront pas le droit de prononcer.

Exemple : [di] et [do].

Un enfant dit : « Je suis le roi (ou la reine) du royaume de padipado. Chaque enfant doit m'offrir un cadeau mais attention je n'accepte que des mots dans lesquels on n'entend pas [di] et pas [do]. »

Variantes :

- Le roi pourra soumettre les mots à l'approbation de la classe : « Puis-je accepter un ballon ? une voiture ? » Et l'on fera valider les réponses par la classe.
 - Le mot doit commencer comme la première syllabe du prénom de l'enfant qui parle (« Moi, Alexis, je donne à mon roi un avion », « Moi, Florian, je donne à mon roi un flocon. »)
- Pour aider les enfants qui auraient des difficultés, on peut leur demander de choisir entre plusieurs propositions.
- Exemple :* « Alors Cyril, que me donnes-tu ? un chapeau, un cigare ou une crevette ? »

Am-stram-gram *

Objectif : manipuler la langue.

Compétences : distinguer et détacher toutes les syllabes d'une phrase.

Déroulement du jeu :

Les enfants prononcent chacun leur tour et dans l'ordre une syllabe de la phrase « Am stram gram pique et pique et colegram... ». Celui qui prononce la dernière syllabe est éliminé.

Le jeu se poursuit avec les joueurs restant, et ainsi de suite. Le gagnant est le dernier joueur restant.

2) Jeux sur les rimes

Toutes les comptines et chansons pour enfants sont basées sur le principe de la rime, extrêmement ludique. La production de rimes par les enfants est néanmoins limitée par :

- le vocabulaire dont ils disposent ;
- la difficulté à rechercher un mot dans leur lexique mental.

Pour contourner ces obstacles, on pourra :

- demander aux enfants de choisir et de classer, en fonction de la rime, les mots d'une liste fournie par le maître,
- donner des procédures pour mettre en relation par l'évocation deux ou plusieurs mots possédant des similitudes phoniques.

À qui est-ce ? **

Objectif : prendre conscience du matériel sonore.

Compétence : évoquer mentalement un mot et le comparer à un modèle sonore.

Déroulement :

On choisit deux ou plusieurs mots de référence (exemple : « garçon » et « fille ») et l'on propose des mots qui riment. À l'enfant de deviner avec quel mot.

Exemple : « La chenille, c'est pour...? » « les filles », « Les melons, c'est pour...? » « les garçons ».

Propositions de rimes

garçon	glaçon, maçon, citron, potiron, chaudron, maison, lion, caméléon, savon, bonbon, bidon, saucisson, hérisson, hanneton, piéton, tonton, flacon...
fille	vanille, lentille, torpille, myrtille, anguille, brindille, bille, coquille, béquille, jonquille, pastille, cheville, gorille, famille, chenille, grille...
chien	gardien, indien, alsacien, magicien, musicien, mécanicien, électricien, dalmatien, martien, parisien, chirurgien, collégien...
chat	matelas, plat, chocolat, soda, tas, papa, nougat, tombola, avocat, polka, plat, opéra, rat, cinéma, emploi, croix, tournoi...

Pour décliner le jeu avec d'autres mots de référence (*exemples* : homme/ femme ; fleur / fruit ; tortue / kangourou ; pomme / poire...), nous conseillons d'utiliser un dictionnaire de rimes.

Plus les phonèmes à discriminer seront proches (*exemple* : tortue / kangourou), plus le jeu sera difficile.

3) Jeux sur les phonèmes

Le phonème manquant ***

Objectif : prendre conscience du matériel sonore.

Compétence : isoler un phonème.

Déroulement du jeu :

Supprimer le même phonème dans une suite de mots. Les enfants doivent retrouver le phonème disparu (*exemple* : —umée, gira — e, élé —ant, —ourmi, —enêtre).

Conseil : commencer de préférence par des sons que l'on peut tenir comme [l], [r], [v], [f], [ʃ], [ʒ]...

Fusionnons les sons ***

Objectif : prendre conscience du matériel sonore.

Compétence : faire la synthèse de deux phonèmes.

Déroulement du jeu :

Prononcer un mot au ralenti en détachant bien chaque phonème. Les enfants doivent reconstituer le mot.

Conseil : commencer de préférence par des sons tenus.

Exemple : [v], [ə], [l], [o].

Variantes :

- Chaque enfant prononce un son et il faut retrouver le mot.
- Plus difficile, les sons sont donnés dans le désordre.

Exemple : [a][o][b][t] / « bateau ».

Jeu du roi ou de la reine ***

Objectif : rechercher un mot dans le lexique mental.

Compétence : trouver des mots contenant un son donné.

Déroulement du jeu :

Même présentation que plus haut mais en proposant des contraintes au niveau du phonème.

Exemple : « Je suis le roi (ou la reine) du royaume de « sans-o », chacun de vous doit m'offrir un cadeau. Mais attention, je n'accepte que des mots dans lesquels on n'entend pas le son [o] »

Bibliographie

- Collection *101 poésies et comptines*, Bayard Centurion.
- G. Besche, *Comptines pour mieux lire et mieux écrire*, Éditions de l'école.
- J.H. Malineau, *Dix dodus dindons*, Albin-Michel Jeunesse.
- J. Martin et R. Le Goistre, *La vie des mots, l'ami des veaux et L'art des mots, l'eau des mares*, Albin-Michel Jeunesse.
- Pef, *La belle lisse poire du prince de Motordu*, Gallimard Jeunesse.
- R. Hargreaves, *Madame Double et Mr à l'envers*, Hachette Jeunesse.
- J.-H. Malineau, *Les charades*, Albin-Michel Jeunesse, 1999.
- D. Becker, Pef, C. Fonfrede, *Chansons à se tordre* (disque CD).
- Site internet <http://www.barbery.net/rime> : dictionnaire de rimes en ligne.

PARTIE 4

Les fiches « Youpi j'écoute »

Les fiches photocopiables suivent la progression des activités langagières proposées.

1. Les assonances globales (Fiches 2 à 7)

objectif : associer des mots qui ont plusieurs phonèmes communs.

2. La syllabe (Fiches 8 à 27)

objectifs : repérer les mots qui commencent par la même syllabe, compter les syllabes d'un mot, repérer une syllabe dans un mot...

3. L'attaque d'un mot (Fiches 28 à 38)

objectif : associer des mots qui commencent par les mêmes sons (*exemple* : flaque, flèche)

4. La rime (Fiches 39 à 44)

objectif : associer des mots qui se terminent par les mêmes sons.

5. Les sons (Fiches 45 à 54)

objectif : écouter et découvrir la place d'un son (continu) dans un mot, et sa graphie.

6. Écriture (Fiches 55 à 57)

objectif : vérifier la compréhension du principe alphabétique à partir de mots simples.

7. Grille de compétences phonologiques

objectif : mesurer les progrès de chaque enfant.

Au sein de chaque partie, les fiches sont repérées par niveau de difficulté :



facile



moyen



difficile

Tous les enfants n'ayant pas la même maturité, il est ainsi possible de proposer une progression par sous-groupes.

La mention du thème de la fiche et de son niveau de difficulté sera un repère constant dans la mise en place de ces activités.

Quelques conseils :

- bien s'assurer que la consigne de travail soit comprise et au besoin faire une fiche collectivement avec les enfants,
- nommer les images au préalable,
- demander à l'enfant la manière dont il s'y prend et ne pas hésiter à donner des procédures.

ANNEXE

I/ Liste de mots pour jouer avec les syllabes

À partir de la liste de mots ci-contre, on pourra procéder à des jeux de permutation (ajout ou suppression) de syllabes ou de phonèmes. Ce corpus de mots permettra au maître de mener des exercices oraux de jeux sur les sons.

Exemples de consignes pour la classe :

1. Si j'ajoute/j'enlève telle syllabe à tel mot, que devient le mot ?
2. Quelles syllabes puis-je ajouter/enlever à tel mot pour former un nouveau mot ?

Exemples : « Si j'ajoute [lɛ] à [ba], qu'est ce qu'on obtient ? »
« un balai ».

« Si j'enlève [pie] de [papier], qu'est ce qu'on obtient ? » « un pas ».

- Si j'ajoute/j'enlève tel son à tel mot, que devient le mot ?

Exemple : « Si j'ajoute [s] et [pa], qu'est ce qu'on obtient ? » « une passe ».

- Quel son puis-je ajouter/enlever à telle syllabe pour former un nouveau mot ?

Exemple : À partir de [ak], on peut ajouter [s] (« sac »), [l] (lac), [b] (bac)...

- Quel son puis-je remplacer dans un mot pour faire un autre mot ?

Exemple : « Si je remplace le son [ʀ] par [l], que devient le mot (« riz ») ? » « lit ».

mot de base	ajout / suppression de syllabes	ajout / suppression d'un phonème	ajout de plusieurs phonèmes
âne		canne, panne, fane, Annie, anneau, année	plane, flâne, crâne, panneau
hache	panache	tâche, mâche, fâche, bâche, lâche, vache, cache	
are	arête		
bas	baleine, bateau, ballon, baguette, balai, banane	barre, mare, phare, char, arrêt, hareng bras, balle, bal, bac, bague	
pas	parole, passage, patin, papier, parrain, parent, palais, pâté, pavé, panneau, paquet, papa, patron	part, passe, patte, pâle, panne, page	
par	parking, parquet	parc, parle, pari, partout	
plat	plateau, plâtre, platane, planète, placard, plafond,	plate, plage, place, plaque, plane	
gars	gâteau, gagner, gagnant, galette, garage, galop, gamin, gâter	gare, gaz	
as		face, basse, casse, masse, race, passe, tasse	brasse, crasse, trace, place
rat	râteau, racine, radar, radeau, radio	rame, rage, rape, rate, rare	
chat	chalet, chaleur, chaloupe, chameau, château, charrue, chapelle, chapeau, chagrin	char, chatte, chasse, chalet	
mare	mardi, marchand, marelle, marmite, marteau, martin	marche, mari, marin, mars	

mot de base	ajout / suppression de syllabes	ajout / suppression d'un phonème	ajout de plusieurs phonèmes
lit	libre, lèvres, livre, livret, litre, liste	lire, lime, lise, ligne, lion	
riz	rideau, rigole, rimer, risette	riche, ride, rime, rive, rire	risque
mie	miette, miel, midi, microbe, micro, million, mirage, miracle, miroir, minute	mine, mime, mille, mite	
scie	sirop, silence, ciseau, citrouille, siffler, sirène, citron, cigare, cirage	cil, cire, signe, cime	cirque
vie	viande, vidéo, vivant, vilain, vipère, visage, villa, village, vitre	vite, vide, ville, vigne, vif, vive, vise	
beau*	beauté, rabot, sabot, bocal, bobo		
dos	dossier, dodu, donner, dorer		
faux	forêt, faucon, fâuteuil	flot	
lot	loto		
mot	moto, motard, mauvais		
pot	potier, paupière, poney, pommier, poser, potage, poteau		
seau	sauter, saucisse, saumon, sauvage, solide, sommeil		
veau	voler, voleur, volaille, volant		

*Pour ces jeux de syllabes, on tiendra compte de la prononciation locale sans faire remarquer la différence entre [o] et [ɔ].

mot de base	ajout / suppression de syllabes	ajout / suppression d'un phonème	ajout de plusieurs phonèmes
hotte		botte, sotte, côte, note, vote	
os		bosse, gosse, noce	brosse
homme	omelette	pomme, comme, gomme, somme	
or		corps, port, dort, mort, Laure, bord, corps, fort, nord, tort	borne
dé	début		
fée	café		
nez	pané		
thé	pâté, théière, têtard, terrine		
boue	boulet, bouton, boutique, bouteille, boulon	boule, boude, bouc, bouge, boom	
cou	couronne, courir, couteau, cousin, coussin, courage, couper, couvert, couture, couvert	coule, coupe, cour, couve	courge, courbe, course, courte
dou	doubler, douillet	douce, doute, douche, douze	
fou	foudre, foulard, fourreau	fouet, four	fourche, fourmi, fourneau, fourchette
goût	goudron, goûter	goutte	
joue		jouet, jour	journal

mot de base	ajout / suppression de syllabes	ajout / suppression d'un phonème	ajout de plusieurs phonèmes
mou	moulin, moutarde,	moule, mousse	
pou	poulet, poubelle, poulain, poussière, poussin	poule, pouce, pour	
roue	rouler, roulotte, rouleau	route, roule	
sous	soulier, souffrir, souffler, souris	sourd, soupe, souche	
rue	ruban	ruche, ruse	
queue	cueillette		
deux	demain, dedans, debout		
jeu	jeter		
vœu	venin		
bain		brin	
daim	dindon	dinde	
faim	enfin	frein	
gain		grain	
main	gamin	mince	
pain	sapin, pintade, pinceau, lapin	pince	prince
thym	pantin, matin, patin		
vin	Vincent		
banc	bandeau, bandit, banquise	banque, bande	

mot de base	ajout / suppression de syllabes	ajout / suppression d'un phonème	ajout de plusieurs phonèmes
camp	cantine, camping, campagne		
dent	dentiste, danseur, danseuse	danse	
gens	gendarme	gentil, gentille, jambon	
lent	lentille		
ment	menteur, manteau, menteur	aimant	
rang	parent, marrant	grand	
temps	tempête, tampon		
bon	bonbon, bonbonne, bondir, bonjour, charbon	bombe	
rond	baron, ronfler	ronde	
son	chanson, maçon, buisson, garçon		
thon	tonton, menton, tondu, bâton, bouton, mouton, tondeuse		citron

II/ Comptines pour les fiches 42, 43, 44

Fiche 42

Pomme et poire,
Dans l'armoire.
Fraise et noix,
Dans le bois.
Sucre et pain,
Dans ma main.
Plume et colle,
Dans l'école
Et le marchand de bêtises
Bien au chaud
Dans ma chemise.

Luc Berimont, *Comptines pour les enfants d'ici
et les canards sauvages*, Lib. Saint-Germain-des-Près.

Fiche 43

Un clown rigolo
qui s'appelle coquelicot :
On lui donne une claque,
ça le rend patraque.
On lui donne un baiser,
il tombe de côté.
Il tombe sur un os,
ça lui fait une bosse.
Il tombe dans le feu,
ça lui fait des bleus.
Aïe, ouille, ça fait mal !
J'ai les yeux qui mouillent
comme une grenouille.

Fiche 44

Haut les mains
Peau d'lapin

Haut les pieds

Peau d'soulier

Haut les yeux

Peau d'heureux

Haut les cœurs

Peau d' menteur

Haut les dents

Peau d'serpent [...]

La peau du marchand de peaux

Je la vends contre un bon mot.

Luc Berimont, *Comptines pour les enfants d'ici
et les canards sauvages*, Lib. Saint-Germain-des-Près.