

# ACTIVITES APPROFONDISSEMENT

## En classe / En aide personnalisée

### LECTURE DECODAGE

**Distinguer les sons de la parole - Aborder le principe alphabétique**  
**CYCLE 2**

#### 1 - Jeux phonologiques

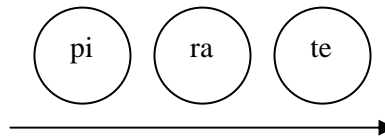
#### SYLLABE

##### Compétence : Segmenter le mot en syllabes (scander/compter)

Activité	Matériel	Déroulement
<b>Jeux de segmentation syllabique : scander/compter les syllabes</b>	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
<b>Jouer corporellement avec des syllabes à l'aide de cerceaux</b>	Cerceaux/salle de motricité Listes - des prénoms - de mots familiers - de non mots	Chaque syllabe des mots est matérialisée par un cerceau. Chaque enfant saute les syllabes du mot en les énonçant.
<b>Manipuler des syllabes à l'aide de jetons</b>	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
<b>Manipuler des syllabes à l'aide de syllabes écrites sur des jetons</b>	Syllabes écrites sur des jetons papiers (pour reconstituer prénoms/ mots familiers)	Idem avec syllabes écrites sur les jetons (sans puis avec syllabes intruses)




##### Compétence : Dénombrer les syllabes dans un mot

Activité	Matériel	Déroulement
<b>Classer des mots selon leur nombre de syllabes</b>	Tableau Images/mots	
<b>Jeu de Bataille</b>	Jeu de cartes Images/mots	Celui qui retourne la carte ayant le plus de syllabes remporte le pli et il y a bataille en cas d'égalité.
<b>Jeu de Mistigri</b>	Jeu de cartes Images/mots	Faire des paires de cartes à 2 ou 3 syllabes. Le perdant est celui qui se retrouve avec le mistigri : la carte qui possède 4 syllabes.

Compétences : Isoler, identifier, manipuler des syllabes		
Activité	Matériel	Déroulement
<b>Jeux des animaux</b> Couper puis fusionner des syllabes	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. Puis écrire les noms des animaux créés. En CP, les ½ images sont peu à peu remplacées par des jetons avec les syllabes écrites dessus.
<b>Jeux des prénoms</b> Couper puis fusionner des syllabes	Photos des enfants de la classe : Choisir les photos des enfants ayant des prénoms bisyllabiques Couper les photos en 2 en nommant chaque syllabe Idem avec des prénoms à 3 syllabes	Déroulement identique aux jeux des animaux. Les enfants doivent créer de nouveaux enfants en fusionnant les syllabes. Puis écrire les prénoms des copains mélangés.

Compétences : Isoler, identifier, manipuler des syllabes		
Activité	Matériel	Déroulement
<b>Couper les mots</b>	Listes de mots bisyllabiques	Jouer à ne prononcer que le début (puis la fin des mots).
<b>Parler à l'envers</b> Inverser les syllabes	Listes de mots bisyllabiques	Jouer à dire des mots à l'envers.
<b>Le jeu de la chenille des syllabes</b> Trouver des mots qui commencent par une syllabe cible	Une chenille comportant des syllabes symbolisées par un mot monosyllabique. Des cartes images (mots commençant 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.

Compétences : Isoler, identifier, manipuler des syllabes								
Activité	Matériel	Déroulement						
<b>Loto des Syllabes</b>	Image-Image Syllabe écrite-Image Trouver l'image contenant la syllabe identique à celle de l'image du loto	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>pou</td> <td>pou</td> <td>ca</td> </tr> <tr> <td>pi</td> <td>to</td> <td>ri</td> </tr> </table> 	pou	pou	ca	pi	to	ri
pou	pou	ca						
pi	to	ri						
<b>Lecture Flash</b>	Cartes syllabes du + simple + plus complexe (différencier consonnes/voyelles en utilisant des couleurs différentes)	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">ri</td> <td style="text-align: center;">cou</td> <td style="text-align: center;">chan</td> </tr> </table>	ri	cou	chan			
ri	cou	chan						
<b>Dictée de syllabes</b>	identique à celle de l'image du loto	Lancer son dé. Avancer son pion. Prononcer le mot monosyllabique. Chercher une carte dont le mot commence par la même syllabe.						

# 1 - Jeux phonologiques

## PHONEME

### Compétences : Isoler, identifier un phonème dans un mot

Activité	Matériel	Déroulement
<b>Jeu des maisons des sons</b> La maison des sons Nathan	maisons de plusieurs phonèmes (sons voyelles)	Les enfants doivent placer des images dans la bonne maison.
<b>Jeu des déménageurs</b> Langue orale en maternelle - CRDP Nord Pas de Calais	maisons de plusieurs phonèmes (sons voyelles)	Le déménageur prend une image dans une maison et lui cherche une autre maison.
<b>Pigeon vole</b>		Les enfants doivent poser lever le doigt quand l'enseignant prononce un mot avec le phonème choisi.
<b>Jeu du secret</b>		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.
<b>Jouer à bégayer les sons</b>		Pour faire identifier un phonème initial, l'enseignant joue à bégayer pour rendre l'identification du phonème initial plus facile.
<b>Jouer à chanter les sons</b>		Pour faire identifier un phonème, l'enseignant joue à faire chanter le phonème à identifier.
<b>Loto de sons</b> Cartes Images Celda/Lecture +		L'enseignant dit un phonème les enfants doivent placer leur jeton sur une image le contenant.
<b>Domino des sons</b>		Les enfants doivent placer côte à côte des images ayant un son commun.

### Compétence : Fusionner des phonèmes

**Compteur syllabique** : même principe que le compteur numération en remplaçant les chiffres par des phonèmes.

**Cahier magique** : cahier dont les pages sont coupées au milieu, la partie gauche étant réservée aux consonnes et la partie droite aux voyelles (ou l'inverse). Les enfants lisent les syllabes construites au fur et à mesure qu'ils tournent les pages de leur cahier.

### Compétence : Substitution phonémique

**Jouer à parler comme le "Prince de Motordu"** : bouche-louche-couche-douche-mouche-souche-touche/page-mage-nage-sage-rage-cage/poule-boule-roule-coule-moule-foule. Quand je suis salade, maman fait venir le docteur. /Pour mon anniversaire nous allons manger un gros bateau.

**Jouer avec les charades** : Mon 1er est le premier son de chaise/Mon 2ème est le dernier son de chocolat/Mon 3ème est le premier son de maman/Mon dernier est le dernier son de beau. /Mon tout est un animal à deux bosses qui vit dans le désert. (chameau)

## 1 - Jeux phonologiques

### CONFUSION PHONOLOGIQUES ET VISUELLES

#### Compétence : percevoir/entendre des sons proches

Les **confusions auditives** les plus souvent rencontrées sont :

*p/b – f/v – ch/j – ch/s – b/d – c/g t/d – on/an – s/z – p/t – j/z.*

Il est plus facile de percevoir ces phonèmes proches quand ils sont placés à l'attaque.

Les jeux d'écoute sont associés au repérage du graphème et peuvent se terminer par l'écriture intégrale des mots.

**Jeu de paires/jeu de mémoire** : cartes par paires commençant par le même phonème :

*balai/ballon – poisson/poule – fille/fleur – valise/voiture – camion/couteau – garçon/gomme – chien/chapeau – jupe/girafe – soleil/serpent – zèbre/zéro – tigre/tulipe – domino/doigt ...*

**Jeu de loto** : Une plaque de loto pour chaque élève avec des graphèmes en opposition. L'enseignant dit un mot, les élèves placent un jeton sur le graphème

#### Compétence : différencier des graphies en se repérant dans l'espace

**Confusions visuelles** : Les confusions visuelles les plus fréquentes sont celles liées au repérage dans l'espace (gauche-droite / haut-bas) et celles liées à l'ordre des lettres.

*a/o – (ou/an/on) – d/b – p/q – f/t – h/n/m/u – h/k – r/n – cor/cro – pla/pal ... ion/oïn – ien/eïn – ian/aïn...*

**Jeu des étiquettes qui se ressemblent** : L'enseignant propose des mots contenant un des deux sons (*ceinture-frein-rein-peintre / chien-rien-musicien-mien-gardien...*) et les élèves montrent l'étiquette correspondante. Ils peuvent ensuite écrire le mot.

**Jeu de loto** : Une plaque de loto pour chaque élève avec des syllabes souvent confondues. Une pioche de cartons-syllabes. Le meneur pioche une syllabe, la lit, les autres doivent la repérer sur leur plaque le plus vite possible.

*Exemple : gui/gi – ce/cue – gue/ge – cor/cro...*

## 2 - Entraînements phonologiques

**PhonoMi**, M.Zorman, les Editions de la Cigale

Ateliers décrochés GS / CP  
Entraînement quotidien  
3 séquences selon les niveaux

**PhonoLudos**, E.Lambert, A.L. Doyen, les Editions de la Cigale

Ateliers décrochés MS / GS

#### Principes pédagogiques

Ateliers dirigés par l'enseignant/par le RASED

Dans la classe/En aide personnalisée

Groupes de niveaux homogènes / Exercices progressifs / Séances courtes et régulières