

La conscience phonologique

Objectifs	Compétences	Capacités	Situations (cf. annexe ③)
<p><i>Se familiariser avec le français écrit</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>conduire les élèves à prendre conscience des réalités sonores de la langue</i> <li style="padding-left: 20px;"><i>-permettre à l'élève d'entendre autrement les paroles qu'il écoute</i> <li style="padding-left: 20px;"><i>-conduire l'élève à centrer son attention sur les aspects formels du langage</i> <li style="padding-left: 20px;"><i>-prendre conscience des unités distinctives de la langue</i> • <i>analyser les constituants du langage oral (syllabes, phonèmes)</i> • <i>introduire les élèves à une relation nouvelle au langage par des activités ludiques courtes et fréquentes</i> 	<p>- reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés.</p>	<p>- identifier une même syllabe dans plusieurs mots.</p> <p>- classer ensemble les mots comportant la même syllabe.</p> <p>- repérer l'intrus dans une liste de mots.</p> <p>- localiser une syllabe.</p> <p>- proposer des mots contenant une même syllabe (début, milieu, fin du mot).</p>	<p>- jeu de Pigeon vole : à partir d'une suite de mots donnés à l'oral, repérer ceux qui contiennent la syllabe donnée.</p> <p>- faire apprendre quelques comptines simples pour constituer un bagage de mots qui riment.</p> <p>- jeu du corbillon (cf fiche C2 page 34 document « Lire au CP n°1 »).</p> <p>- dans une suite de mots contenant une même syllabe, introduire des mots-pièges et les faire repérer.</p> <p>- schématiser des mots par un code (une case par syllabe), matérialiser la place de la syllabe.</p> <p>- chasse aux mots.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • <i>conduire l'élève à analyser les unités distinctives des énoncés écrits et oraux</i> 	<p>- produire des assonances ou des rimes.</p>	<p>- repérer quelques rimes simples.</p> <p>- repérer quelques assonances simples.</p> <p>- produire à l'oral ou en s'appuyant sur des illustrations quelques comptines.</p>	<p>- pratiquer régulièrement les jeux de rimes « classiques ».</p> <p>- création de comptines qui mettent en évidence des rimes.</p>

La conscience phonologique

<i>Objectifs</i>	<i>Compétences</i>	<i>Capacités</i>	<i>Situations (cf. annexe ③)</i>
	<ul style="list-style-type: none"> - rythmer un texte en scandant les syllabes orales. 	<ul style="list-style-type: none"> - rythmer des mots de plus en plus longs. - comparer entre eux des mots dits oralement. - comparer entre eux des mots écoutés et lus. - rectifier après réécoute, en tenant compte des remarques de l'enseignant ou des autres enfants, une formulation impropre. - scander les syllabes orales de ces mots. - rythmer, après les avoir mémorisées, des phrases courtes puis longues en préservant des silences entre les mots. - rythmer de la même manière un texte court préalablement mémorisé. 	<ul style="list-style-type: none"> - frapper dans ses mains pour marquer chaque syllabe. - jeu du robot qui hache les mots (cf fiche B2, document « Lire au CP n° 1 »).
	<ul style="list-style-type: none"> - avoir compris et retenu les correspondances régulières entre graphèmes et phonèmes. 	<ul style="list-style-type: none"> - repérer la place des syllabes et des phonèmes dans un mot dit. - repérer la place des syllabes et des phonèmes dans un mot écrit. - classer les mots selon différents critères phonétiques, graphiques, grapho-phonétiques. - analyser un mot. - analyser une syllabe. 	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser des caches qui dévoilent les syllabes progressivement. - jeu des anagrammes.

La conscience phonologique

<i>Objectifs</i>	<i>Compétences</i>	<i>Capacités</i>	<i>Situations (cf. annexe ③)</i>
		<ul style="list-style-type: none"> - associer 2, 3, 4 syllabes pour composer un mot. - discriminer les paires minimales. - former un nouveau mot par déplacement, ajout, suppression, substitution de syllabes ou de lettres. - compléter un mot avec la syllabe ou la lettre manquante. 	<ul style="list-style-type: none"> - à partir de « cartes-syllabes », composer des mots nouveaux. - jeu des animaux fantastiques en fusionnant le début du nom d'un animal avec la fin d'un autre. - jeux articulatoires (faire durer le son, articuler en chuchotant...) et faire sentir physiquement aux élèves certaines oppositions (vibrations du larynx). - jeu du marabout. - jeu des mots tordus. - jeu de substitution.