

**SE PREPARER A APPRENDRE A LIRE  
en maternelle**

**Distinguer les sons de la parole  
ou la construction de la conscience phonologique**

**Précisions terminologiques :**

**Principe alphabétique :** Principe qui consiste, pour les langues humaines à système d'écriture, à se servir d'un ensemble de symboles graphiques pour représenter leurs éléments.

**Code alphabétique :** Système de signes graphiques sur lequel repose le principe alphabétique.  
*Transcription des phonèmes en graphèmes = Système de correspondance graphophonémique*

**Combinatoire :** Opération d'organisation : associer les lettres pour constituer des syllabes puis des mots, des phrases, des textes.

**Phonème :** Un phonème constitue la plus petite unité sonore du langage oral. Si on observe la lettre, un phonème correspond au son de celle-ci. Ex : la lettre « f » correspond au phonème « ffff » (la manière dont la lettre chante).

**Syllabe :** Une syllabe est la fusion de phonèmes qui découpent naturellement un mot lorsqu'on le prononce.  
Ex : *vélo* = *vé* et *lo*

**Graphème :** Un graphème correspond à la transcription d'un phonème.  
Ex : graphèmes « o – au – eau » pour le phonème [o].

**Pseudo-mots :** Les pseudo-mots sont des mots qui ne veulent rien dire. Ex : *Kassor*

**Conscience phonologique :** La conscience phonologique est définie comme la capacité à percevoir, à découper et à manipuler les unités sonores du langage telles que la syllabe, la rime, le phonème.

**Phonétique :** Etude des moyens par lesquels les sons de la parole sont articulés.

**Importance de l'accès à la conscience phonologique**

De nombreuses recherches ont démontré que la conscience phonologique joue un rôle majeur dans l'apprentissage de la lecture (décodage) et de l'écriture.

Le lien entre conscience phonologique et lecture s'explique par le fait que l'orthographe française est une orthographe alphabétique où les caractères « graphèmes » représentent une unité sonore « phonème ». Pour maîtriser le principe alphabétique, l'élève doit donc avoir acquis un niveau minimum de traitement phonémique.

**Pour maîtriser le décodage, l'enfant doit acquérir deux compétences :**

- Connaître le nom des lettres
- Savoir découper la chaîne sonore en phonèmes (ex : PAPA = P/A/P/A)

On sait également que les liens entre conscience phonologique et principe alphabétique sont bi-directionnels : les deux s'enrichissent mutuellement ; l'apprentissage des lettres est un moyen d'accès à la perception et à la manipulation des phonèmes et la conscience phonémique permet en retour l'apprentissage des conversions phonèmes/graphèmes.

**Lecture de mots :**

Apprendre à lire c'est apprendre à mettre en jeu en même temps deux activités très différentes :

⇒ **Identifier des mots écrits**

⇒ **Comprendre la signification des mots**

La première activité (Identifier) est spécifique de la lecture

La seconde (Comprendre) n'est pas très dissemblable de celle qui porte sur le langage oral même si les conditions de communication à l'écrit diffèrent (absence d'interlocuteur, permanence du message) et si la langue écrite comporte des spécificités de syntaxe, de lexique ou textuelles, assez rarement présentes à l'oral)

**Chez le lecteur confirmé**

- Les 2 activités (Identifier et Comprendre) sont presque simultanées.
- La 1ère s'est automatisée, libérant toutes les ressources intellectuelles pour la 2ème qui peut alors bénéficier d'une attention soutenue.

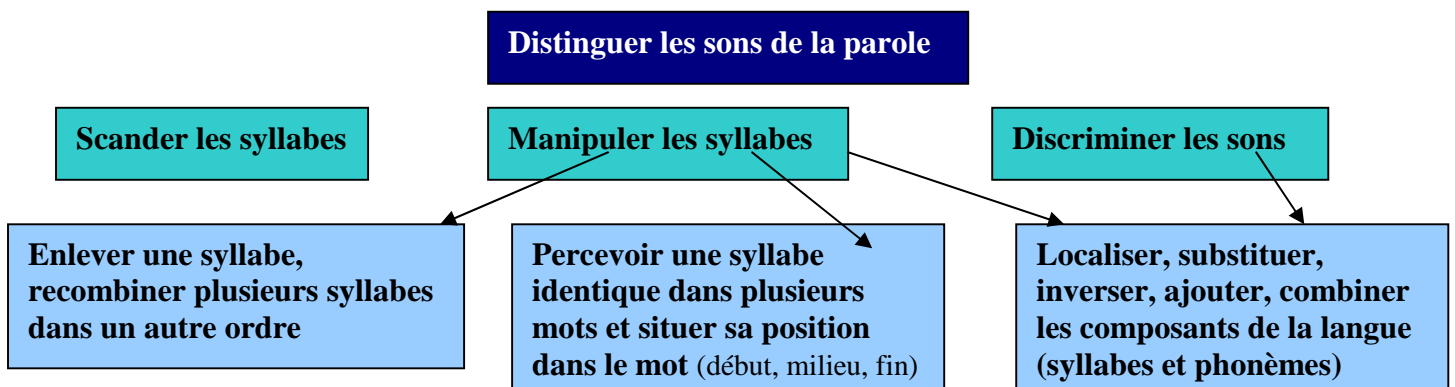
**Chez le lecteur débutant**

- l'identification des mots est encore peu efficace, souvent trop lente pour que la mémoire conserve tous les mots reconnus jusqu'à la fin de l'énoncé.
- La compréhension reste difficile et doit être fortement soutenue, en particulier lorsqu'on aborde des textes longs ou complexes.
- Ce n'est qu'en rendant plus efficace l'identification des mots que l'apprenti lecteur parvient en fin de cycle 2 à une première autonomie.

**Performance en lecture : Gough & Turner 1986**

Extraire de l'information de ce qui est écrit **L = R C** Compréhension orale sémantique syntaxique  
Reconnaissance des mots isolés

**Les programmes 2008 :**



## Progression dans l'accès à la conscience phonologique :

L'acquisition et la manipulation de la phonologie dans le langage oral s'inscrivent dans une progression phonologique.

**Dès la petite section maternelle**, le travail repose sur une sensibilisation aux différents sons de la langue française. Ce travail s'affine aux cours de la **moyenne et la grande section maternelle**, à travers la manipulation de la syllabe, des rimes et des codes alphabétiques, afin d'amener l'enfant aux phonèmes.

**Dans le primaire**, le travail s'oriente spécifiquement sur la perception, la manipulation phonémique et son automatiser, avec parallèlement un travail sur la conversion des phonèmes en graphèmes.

**La progression consiste à amener l'enfant à porter son attention sur la structure sonore des mots et éveiller sa conscience au fait que le langage n'est pas seulement porteur de sens, mais qu'il a également une forme.**

Jeux d'écoute	- Se mettre Identifier des bruits familiers et acquérir le vocabulaire pour les caractériser, nommer, comparer ... - Sensibiliser les enfants à l'écoute attentive.
Mots et phrases	Comprendre que le langage est formé de phrases de longueurs différentes et que ces phrases, sont elles-mêmes formées de mots également d'inégales longueurs.
Conscience syllabique	Comprendre que le mot est segmenté en syllabes.
Rimes	Percevoir la structure sonore des mots.
Sons initiaux et finaux	Identifier les phonèmes en début et fin de mot et découvrir comment ils sonnent.
Phonèmes	Comprendre que les mots (et les syllabes) sont segmentés en sons.
Lettres et épellation	Associer chaque phonème a un symbole visuel, le graphème



## Activités phonologiques

### Programmation de la petite section à la grande section

#### PETITE SECTION

#### MOYENNE ET GRANDE SECTION

Jeux d'écoute, d'attention, de mémorisation - Jeux sur les intonations - Jeux sur l'articulation

- Percevoir des sons
- Localiser des sons
- Reproduire des sons
- Discriminer des sons

#### Compétence : Percevoir et localiser des sons

Activité	Matériel	Déroulement	PS	MS	GS
<b>Les statues</b>	Des instruments de musique Des écoutes Salle de motricité	Les enfants se déplacent au rythme des écoutes ou des instruments et doivent s'arrêter de bouger lors des silences.	x	x	x
<b>D'où vient le bruit ?</b>	Des instruments de musique 1 bandeau/enfant Salle de motricité	Les enfants sont assis et l'enseignant se déplace autour d'eux. A chaque arrêt, l'enseignant joue d'un instrument. Les enfants doivent pointer le doigt en direction du lieu du son.	x	x	x
<b>Jeu du cache-tampon</b>	Des objets : réveil, métronome	Isoler 3 à 4 enfants et cacher des objets "sonores". Les enfants doivent les localiser.		x	x
<b>Le roi du silence</b>	1 bandeau/enfant 1 trésor Salle de motricité	Les enfants forment une ronde. Le roi aux yeux bandés est au milieu. Il doit défendre son trésor (derrière lui) en pointant le doigt en direction du bruit que fait l'enfant en se déplaçant pour le voler. L'enfant qui n'est pas repéré vole le trésor et devient roi.		x	x
<b>Le chien et son os</b>	1 bandeau/enfant 1 os en plastique Salle de motricité	Même déroulement que le roi du silence. Le chien aboie et pointe avec son doigt en direction de l'enfant qui veut lui voler son os.		x	x
<b>Jeu de piste</b>	Des instruments Salle de motricité	Un enfant, les yeux bandés, doit suivre un chemin en se déplaçant selon les bruits réalisés par ses camarades (bruits vocaux, chants, instruments...).		x	x
<b>Roméo et Juliette</b>	1 bandeau/enfant Salle de motricité	Par couple d'enfants, 1 enfant aux yeux bandés (Roméo) doit localiser sa Juliette qui l'appelle et la retrouver.			x
<b>Le loup et l'agneau</b>	1 bandeau/enfant Salle de motricité	Par couple d'enfants, 1 enfant aux yeux bandés (le loup) doit localiser son agneau qui bêle. L'agneau doit éviter le loup qui hurle.			x
<b>Jeu du mikado sonore</b>	1 corbeille avec des objets	Les enfants doivent, à tour de rôle, prélever un objet sans faire le moindre bruit. Ce sont les camarades qui valident.			x

Compétence : Percevoir et produire des sons					
Activité	Matériel	Déroulement	PS	MS	GS
<b>Mémoire des sons</b> <b>Jeux d'échos en rythmes ou jeu d'imitation ou chef d'orchestre ou jeu du furet</b>	Instruments de musique Comptines/Chansons Salle de motricité	L'enseignant donne un son/rythme/séquences musicales avec corps/instrument/comptine... Les enfants reproduisent et/ou expriment le rythme/ la séquence à travers leur corps : frapper dans les mains/sauter/marcher/courir/pas chassés... 1 <sup>er</sup> temps : reproduire des sons. 2 <sup>ème</sup> temps : reproduire des rythmes. L'enseignant peut produire des onomatopées/ des frappés/des claquements. Les enfants peuvent faire tourner les sons (furet).	x	x	x
<b>Les onomatopées</b>	Des formulettes	- Les enfants complètent des formulettes : <i>Que fait ma main ? Elle tape : pan ! pan ! elle griffe : gr ! gr ! , elle chatouille : guili ! guili ! Le train : Tch-tch-tch... Le tambour : plan ! plan ! L'horloge : tic-tac-tic-tac. La serrure : cric-crac...</i> - Les enfants produisent des comptines : <i>Tacati-tacata, patati-patata, couci-couça ...</i>	x	X	
<b>Jeu du téléphone</b>	Les prénoms Les mots de la classe, des objets de la classe Des non-mots Des phases courtes	Les enfants sont en cercle. Un meneur chuchote un mot à l'oreille d'un camarade qui le fait circuler à son tour... le mot doit être le même en bout de chaîne. Validation possible grâce à l'image du mot. Idem avec des phrases, des non-mots...	x		
				x	x


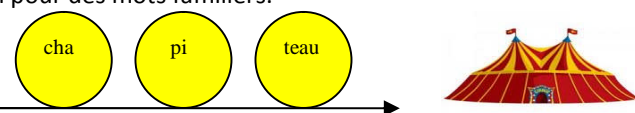


Compétence : Percevoir et discriminer des sons					
Activité	Matériel	Déroulement	PS	MS	GS
<b>Contrôle de sécurité</b>	Des bruits de sirène dont celle de l'école	Les enfants s'entraînent à identifier la sirène de l'école, à interrompre leur activité et à attendre les consignes de l'enseignant en silence.	x	x	x
<b>Qui est caché ?</b>	Cartes photos ou prénoms Lieux où les enfants peuvent se cacher	3 à 4 enfants cachés sont incités à parler ou chanter. Les camarades doivent deviner de qui il s'agit en montrant des cartes photos ou prénoms.	x	x	x
<b>Devinettes ou lotos sonores. Qui est ce ? Qui fait ce bruit ?</b>	Matériels sonores réels ou enregistrés et les images correspondantes Lotos du commerce	Les enfants doivent montrer l'objet ou son image selon le bruit entendu.		x	x
<b>les appeaux ou les instruments de musique</b>	3 appeaux ou instruments de musique différents Des représentations imagées des appeaux/des instruments	Les enfants doivent établir la correspondance entre un son et une image.		x	x
<b>Lotos sonores des enfants de la classe</b>	Des photographies des enfants de la classe	Chaque enfant choisit un son lui correspondant. Les enfants doivent établir la correspondance entre un son et une image (sa photographie).	x	x	x
<b>Devinettes sonores de la classe Où sommes-nous ? Que faisons-nous ?</b>	Des enregistrements sonores des lieux de vie (classe, récréation, salle motricité, sorties). Des photographies correspondantes	Les enfants doivent établir la correspondance entre un son et une image (sa photographie). Ils peuvent classer également dans la chronologie des événements.	x	x	x
<b>Les couples sonores ou mariages</b>	Des boîtes contenant des objets, des matériaux (cailloux, graines, riz ...)	Par couple d'enfants, retrouver le camarade qui possède la boîte de contenu identique selon les bruits entendus. Idem avec des instruments.		x	x
<b>Identifier/discriminer des sons : hauteur/intensité/durée/ timbre</b>	Des enregistrements portant sur les différents paramètres (musiques, voix...)	Les enfants répondent (encodage des sons) : - Gestuellement (axe vertical = hauteur, horizontal = intensité) - En graphiant (code)/en chantant les sons entendus		x	x
<b>Œuvres du patrimoine</b>	Des œuvres enregistrées	Ecoutes quotidiennes de fragments d'œuvres.	x	x	x


**MOYENNE ET GRANDE SECTIONS**

- Segmenter le mot en syllabes
- Matérialiser la syllabe dans le mot
- Isoler, identifier, manipuler des syllabes
- Produire des syllabes
- Isoler, identifier la rime
- Produire des rimes
- Percevoir des phonèmes

**Compétence : Segmenter le mot en syllabes (du vécu corporel vers l'abstraction)**

Activités	Matériel	Déroulement	PS	MS	GS
<b>Jeux de segmentation syllabique</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 de façon progressive : - Sauter les syllabes. - Frapper les syllabes dans leurs mains/avec un tambourin/ avec un triangle. - Compter les syllabes sur les doigts.	x	x x x	x x x
<b>Parler comme un robot</b> <b>L'appel</b> articuler, découper les syllabes des prénoms	Les prénoms Coin regroupement  Dans la cour	L'enseignant fait l'appel en détachant les syllabes des prénoms, l'enfant appelé se désigne, répète de la même manière, tous répètent en rythmant avec des frappés de mains sur les genoux (A-ME-LIE ...).  L'enseignant appelle l'enfant qui est près de lui en détachant chaque syllabe, chacun doit faire de même pour appeler son voisin.  Chacun dit son prénom en tenant le plus longtemps possible la dernière syllabe et, dès qu'il s'interrompt, son voisin en chaîne avec son prénom en faisant de même. Même jeu en tenant la première syllabe. Les variantes peuvent porter sur fort/faible, grave/aigu. Variante : parler comme un robot à partir de courtes phrases.  Variante dans la cour : s'appeler de loin en découpant les syllabes ...	x	x  x	x  x  x
<b>Jeu du muet</b> <b>L'appel</b>	Les prénoms Coin regroupement	L'enseignant articule nettement mais silencieusement le prénom de son voisin, celui-ci l'identifie et le prononce, puis articule à son tour silencieusement le prénom de son voisin.		x	x
<b>Les frappés</b> <b>L'appel</b>	Les prénoms Coin regroupement	L'enseignant frappe les syllabes du prénom de son voisin, celui-ci l'identifie et le prononce, puis frappe à son tour silencieusement le prénom de son voisin.		x	x
<b>Rythmer une phrase ou une comptine</b>	Liste - de phrases courtes - de comptines	L'enseignante rythme une phrase, ou une comptine, les enfants reproduisent le rythme en frappant dans leurs mains.		x	x
<b>A tour de rôle : Jeux de segmentation des phases en mot</b>	Liste - de comptines	Chaque enfant dit un mot d'une comptine, à tour de rôle, sans laisser de blanc.	x	x	x

Compétence : Matérialiser la syllabe dans le mot				
Activités	Matériel	Déroulement	MS	GS
<b>Représenter corporellement une syllabe</b>	Listes - des prénoms - de mots familiers - de non mots Salle de motricité/classe		X	X
<b>Cerceaux</b>	Des cerceaux Listes - des prénoms - de mots familiers - de non mots Salle de motricité	Chaque syllabe des mots est matérialisée par un cerceau. Chaque enfant saute les syllabes du mot en les énonçant.	X	X
<b>Jetons</b>	Des jetons Listes - des prénoms - de mots familiers - de non mots - des images de 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 Idem pour des mots familiers. 		X
Compétence : Isoler, identifier, manipuler des syllabes				
Activités	Matériel	Déroulement	MS	GS
<b>Jeux des animaux</b>	Images d'animaux aux noms bisyllabiques Couper les images des animaux en 2 en nommant les syllabes	Les enfants doivent créer des animaux extraordinaires en mélangeant et fusionnant les syllabes.  <b>copin ou lachon</b>		X
<b>Jeux des prénoms</b>	Photos des enfants de la classe : choisir les photos des enfants ayant des prénoms bisyllabiques Couper les photos en 2 en nommant les syllabes	Déroulement identique aux jeux des animaux. Les enfants doivent créer de nouveaux enfants en fusionnant les syllabes.  <b>Lillex ou Aly</b>		X
<b>Couper les mots ou Jeu de la syllabe manquante</b>	Listes de mots Images	Jouer à ne prononcer que le début (la fin des mots/ des prénoms des élèves). L'enseignant montre l'image du vélo et prononce le début du mot VE, l'enfant complète LO puis prononce le mot entier VELO.		X
<b>Parler à l'envers ou mélanger les syllabes</b>	Prénom Listes de mots bi puis tri syllabiques Images correspondantes	Jouer à parler à l'envers : - L'enseignant fait l'appel en prononçant les prénoms à l'envers. - L'enseignant propose des mots en les prononçant à l'envers, les enfants doivent retrouver la bonne image. - Les enfants sont ensuite meneur de jeu. - Jouer à manipuler les mots : <i>pyjama, majapy, pymaja ...</i>		X
<b>Le jeu de la chenille des syllabes</b>	Une chenille avec 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.		X

Compétence : Produire les syllabes				
Activités	Matériel	Déroulement	MS	GS
<b>La chaîne syllabique ou la ronde des rimes</b>	Images préparées	Les enfants doivent placer des images de façon à réaliser une chaîne syllabique : La dernière syllabe de l'image posée doit correspondre à la première de l'image posée ensuite. <i>Ex : chocolat – lapin – pinceau – soleil</i> 		x

Compétence : Isoler et identifier la rime				
Activités	Matériel	Déroulement	MS	GS
<b>Jeu de repérage de rimes</b>	Les prénoms Liste de mots, de comptines	L'enseignant choisit un prénom, le prononce en insistant sur la rime et annonce Ca finit comme. « Léa, ça finit comme papa ». Idem avec les comptines, des chants ... <i>C'était une p'tite poule noire, qu'allait pondre dans l'armoire. C'était une p'tite poule rousse qu'allait pondre sur la mousse.</i>	x	x
<b>Comptines</b>	Comptines avec rime	Les enfants doivent retrouver la rime et la nommer. Ex : à partir de la comptine <i>Un petit chat gris qui mangeait du riz...</i> Faire isoler le i. L'enseignant distribue des cartes avec un chat marron, noir, blanc ... et dit la comptine sans donner la couleur du chat ; les enfants doivent montrer la bonne carte. <i>Un petit chat ... ? qui faisait ronron, son tonton lui dit comme il est mignon mon petit chat ... ?</i> Les enfants doivent montrer la carte du chat marron en justifiant leur choix et isoler le on.		x
<b>La pêche aux Rimes</b>	Images préparées	Les enfants doivent retrouver toutes les images dont les mots finissent par une rime donnée (ex : ETTE).	x	x
<b>Chercher l'intrus</b>	Images préparées	Les enfants doivent retrouver l'image dont le mot ne finit pas comme les autres (rime différente).		



Compétence : Produire des rimes				
Activités	Matériel	Déroulement	MS	GS
<b>Dans mon corbillon</b>	Des objets Des images	L'enseignant fait nommer des objets/images ; les fait regrouper par rimes ( <i>bouton, coton, mouton, maison, garçon/ coccinelle, échelle, pelle, ficelle, bretelle ...</i> ). A l'inverse, l'enseignant regroupe des objets/images et les enfants doivent retrouver le critère de regroupement.	x	x
<b>Jeu du Grand Mamamouchi</b>	Avec (ou sans images)	Le grand Mamamouchi marie sa fille... Une grande fête est donnée... Les habitants du royaume doivent apporter un cadeau qui rime avec une rime donnée...		x
<b>Créer de comptines</b>	Thèmes : prénoms/jours/animaux	Les enfants doivent produire des mots qui riment → phrases → comptines.		x
<b>La ronde des rimes</b>	Avec (ou sans images)	Les enfants doivent à tour de rôle donner un mot qui rime avec la rime donnée.		x



Compétence : Entendre et percevoir les phonèmes				
Activités	Matériel	Déroulement	MS	GS
<b>Ainsi font...les voyelles Nathan</b>	1 cassette, 36 pions 4 planches images	Les enfants doivent placer des pions sur les images où ils entendent les sons voyelles (a, o, i, u, ou)	x	x
<b>Le monstre poilu</b>	Lire le livre « le monstre poilu »	Chercher les rimes = le phonème final : <i>le rat ... poil au ... bras. La souris ... poil au ... riz.</i>	x	x
<b>Jeu de substitution</b>	Des comptines, des formulettes avec des voyelles/semi voyelles	Faire des transformations : <i>Midi qui l'a dit Mistigri.</i> <i>Mada qui l'a da Mistigra. Modo qui l'o do Mostogro ...</i>		
<b>Jeu des bêtises</b>	L'enseignant fait des substitutions de sons finaux (voyelles) les enfants doivent retrouver et corriger les erreurs. <i>Sonia est venue à l'école avec son papu/son papa.</i> <i>Au goûter, vous mangerez un gati/un gâteau. A la récréation vous ferez du véla/du vélo.</i>		x	x
<b>Jeu du marché de pad'i /pad'o</b>	Des objets Des images	Retrouver les objets/images avec le phonème interdit.		x
<b>Le petit fureteur Living and Learning</b>	4 planches images 1 roulette alphabétique avec flèche (prononcer nom et son de la lettre)	Les enfants doivent chercher les images commençant par le premier son d'un mot (association son/graphie)		x
<b>La chenille des phonèmes (sons voyelles)</b>	Une chenille sons Des cartes images commençants par le phonème/un dé/pions	Lancer son dé. Avancer son pion. Prononcer le phonème. Les enfants doivent chercher une carte dont le mot commence par le même son.		x
<b>Jeu des maisons des sons (Nathan)</b>	Maisons de plusieurs phonèmes (sons voyelles)	Le déménageur doit prendre une image dans une maison et lui cherche une autre maison.		x
<b>Jeu d'inventaires</b>	Des images	Trouver des images/des mots qui commencent par un phonème cible (t).	x	x
<b>Pigeon vole</b>	Les enfants doivent lever le doigt quand l'enseignant prononce un mot avec le phonème choisi.			x
<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.			x
<b>Jouer à bégayer ou à faire chanter les sons</b>	Pour faire identifier un phonème initial, l'enseignant joue à bégayer ou à faire chanter le son pour rendre son identification plus facile. Il peut aussi faire chanter le phonème final (le prolonger).			x
<b>Jeu sur les oppositions consonantiques (paires minimales)</b>	A partir de la chanson « <i>l'éléphant se douche, douche, douche, sa trompe est son arrosoir. L'éléphant se mouche, se mouche, mouche, il lui faut un grand mouchoir, l'éléphant se couche, couche, couche quand il est 6h du soir.</i> » Comparer : <i>douche, mouche, couche.</i> Faire des inventaires : <i>main/pain/bain – poule/boule/moule ...</i>			x
<b>Jeu du Prince de Motordu</b>	Faire de même après la lecture du Prince de Motordu. <i>La petite bille/fille. Le gros glaçon/garçon...</i>			x
<b>Lotos ou dominos des sons</b>	Loto : L'enseignant dit un phonème, les enfants doivent placer leur jeton sur une image le contenant. Domino : placer côte à côte 2 images de même son initial.			x

Compétence : Percevoir et discriminer des sons - **A partir de comptines**

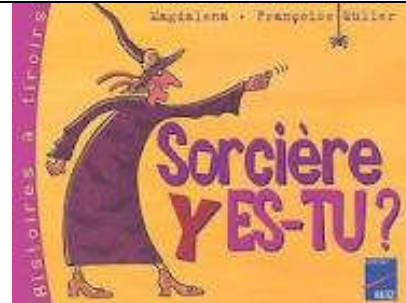
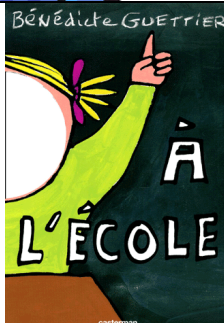
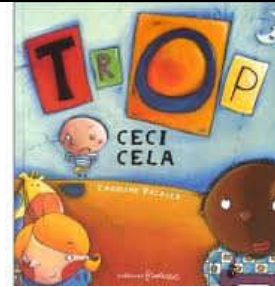
Document de Frédérique Pipolo, IA Poitiers – IEN - d'après Comptines à malices de M-O Taberlet - Bordas  
<http://ww2.ac-poitiers.fr/ia79-pedagoie/spip.php?article227>

Documents sur les comptines (Voyelles /Consonnes) – IEN Valenciennes - Anzin  
<http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagoie/spip.php?article272>

Documents Comptines, musiques et phonologie - [Dominique.Vaucouleur@ac-reims.fr](mailto:Dominique.Vaucouleur@ac-reims.fr)

**Des albums de comptines** - Collection Pirouette – Didier Jeunesse : Explore le territoire des comptines et chansons traditionnelles - Fiches pédagogiques sur le site de Didier - [WWW.didierjeunesse.com](http://WWW.didierjeunesse.com)

Compétence : Percevoir et discriminer des sons - **A partir des albums**



**Entraînements phonologiques**

Les Editions de la Cigale

**2 outils pour entraîner la conscience phonologique**



• **PHONO MI**

• **PHONOLUDOS**

Ateliers décrochés **GS/CP**  
 Entraînement journalier  
 3 séquences selon  
 les niveaux  
 Élèves en difficultés

- Ateliers décrochés **MS et GS**  
 - Dispositif de classe **MS et GS** :  
 avec un univers ludique, les Ludos, dont les  
 aventures introduisent chaque exercice et  
 des ateliers pluridisciplinaires autour du thème  
 des Ludos facilitant l'organisation de la classe  
 en ateliers autonomes pendant l'entraînement  
 Entraînement régulier (2 fois/semaine)  
 3 niveaux de différenciation

• **Principes pédagogiques**

- Ateliers dirigés par l'enseignant/par le RASED
- Groupes de niveau homogènes
- Exercices progressifs
- Séances courtes et régulières

<p>Phono GS – CP</p> <p>Goigoux – Cebe - Paour - Hatier</p> <p>Développer les compétences phonologiques grâce à des jeux phonologiques et un imagier</p> 	
<p>c 1 et 2 - Collection : <b>Les Ateliers Retz</b></p> <p>Auteur(s) : <a href="#">Béatrice Pothier</a></p> 	<p>GS-CP - Collection : <b>Les Ateliers Retz</b></p> <p>Agnès Perrin – Sylvie Girarg</p> 

### BIBLIOGRAPHIE - SITOGRAFIE

- LAMBERT Eric Lambert, DOYEN Anne-Lise, *Phonoludos* - Les éditions de la Cigale
- ZORMAN Michel, JACQUIER-ROUX Monique, *Phono-Mi* - les éditions de la Cigale
- STANKE Brigitte, *L'apprenti lecteur* - Ed. Chenelière/McGraw-Hill
- GOIGOUX Roland, CEBE Sylvie, PAOUR JL, *Phono : Développer les compétences phonologiques* – Editions Hatier
- Lotos Sonores des bruits familiers « *Quel est ce Bruit* », Editions NATHAN
- Lotos des situations sonores « *Histoires Sonores* », Editions NATHAN
- Loto sonore « *Ploum* », Editions NATHAN
- Mallette phonologique « *Entraînement auditif, son et langage* », Les éditions de La Cigale
- Jeu *Ainsi font...les voyelles !* Editions NATHAN / Jeu *Le petit fureteur* – Editions Living and Learning
- Le site de l'iufm de Grenoble : <http://www.grenoble.iufm.fr/research/cognisciences/Pedagogique.html>
- <http://www.ac-nancy-metz.fr/ia55/lenVerdun/docspeda/Francais/consphon.doc>
- Document de Frédérique Pipolo, - IEN - Documents sur la phonologie de l'IA de Poitiers – Ecole maternelle <http://ww2.ac-poitiers.fr/ia79-pedagogie/spip.php?article227>
- Documents sur les comptines (Voyelles /Consonnes) – IEN Valencienne - Anzin <http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagogie/spip.php?article272>
- Documents Comptines, musiques et phonologie - [Dominique.Vaucouleur@ac-reims.fr](mailto:Dominique.Vaucouleur@ac-reims.fr)
- Document « Se préparer à apprendre à lire et à écrire – Jeux phonologique » [Dominique.Gourque@ac-grenoble.fr](mailto:Dominique.Gourque@ac-grenoble.fr) Ac. de Grenoble - Circo de Grenoble 5 - Eduscol : <http://eduscol.education.fr/pid23523-cid48415/langage.html>
- D'autres activités possibles autour des sons d'après *L'école maternelle – Programmes-Projets-Apprentissages* (2011) – Hachette Education
- 30 phonèmes en 30 chansons (30 comptines) – Retz
- L'atelier de syllabes – Nathan
- L'école de ngaoundaba – jeux phonologiques : [http://lecolede.ngaoundaba.com/?page\\_id=41](http://lecolede.ngaoundaba.com/?page_id=41)
- La maternelle de moustache : loto sonore : <http://jt44.free.fr/>