




PROGRESSION ANNUELLE ET DESCRIPTION DES ACTIVITES

« Enseignement quotidien et explicite permettant de développer la conscience phonologique et de découvrir le principe alphabétique. »

Stage 2022 2023 - GS REP - Isère

Progression annuelle Conscience phonologique et principe alphabétique GS			
Conscience phonologique	Principe alphabétique	Conscience lexicale	Connaissance des lettres
 Rituels	 Travail en groupe homogène		 Jeux

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
☞ Pratiquer des jeux rythmiques – Dire des comptines avec des allitérations et des assonances, en insistant sur le son itéré - Se sensibiliser aux sonorités d’une langue étrangère – Imiter des sons de la nature (Cf lotos sonores)				
? Faire des essais d’écriture, de la production d’écrit en autonomie et participer à des dictées à l’adulte				
☞ Nommer les lettres de l’alphabet avec le rituel « l’hoptalmologiste »		☞ Nommer les lettres et dire le son qu’elles font par le rituel de l’alphabet sonore		
? Représenter chaque mot d’une phrase par une perle	? Représenter chaque mot d’une phrase par une perle (à proposer si besoin pour clore une séance sur la conscience phonologique ou le principe alphabétique)			
☞ Compter les mots d’une phrase	? Compter les syllabes d’un mot sur ses doigts	? Compter de tête les syllabes d’un mot	☞ Repérer l’intrus : celui qui n’a pas la même syllabe finale que les autres	☞ Dire les syllabes initiale et finale des mots avec le jeu de la tête à queue
☞ S’appuyer sur le nombre de mots pour retrouver une phrase parmi plusieurs phrases écrites au tableau	☞ Compter les syllabes de mots travaillés en vocabulaire (devinettes)	? Dire uniquement la 1° syllabe d’un mot bi-syllabique	? Scinder un mot en syllabes avec ardoises /1/, /2/, /3/	☞ Repérer l’intrus : le mot qui n’a pas le même son initial voyelle que les autres
☞ Dire le premier mot d’une phrase	? Trier des images selon le nombre de syllabes des mots (1 à 4 syllabes)	☞ Dire uniquement la 1° syllabe d’un logatome bi-syllabique	? Dire uniquement la dernière syllabe d’un mot représenté par une image	☞ Repérer l’intrus : le mot qui n’a pas la même rime voyelle que les autres
☞ Dire le dernier mot d’une phrase	☞ Compter les syllabes de mots avec le jeu de la bataille des syllabes	? Dire uniquement la 1° syllabe d’un mot trisyllabique	☞ Dire la syllabe finale des mots avec le jeu des paires de syllabes finales identiques	☞ Repérer l’intrus : le mot qui n’a pas le même son initial consonne que les autres
? Transformer une phrase	? Représenter chaque syllabe d’un mot par un rond tracé sur son ardoise	☞ Dire uniquement la 1° syllabe d’un logatome tri-syllabique	? Repérer un mot se terminant par une syllabe donnée parmi plusieurs mots représentés par des images	☞ S’appuyer sur les correspondances grapho-phonémiques étudiées pour retrouver un mot parmi plusieurs mots écrits au tableau
? Représenter chaque mot d’une phrase par un « panier » tracé sur l’ardoise	? Fusionner des syllabes en chaîne pour dire le mot correspondant	☞ Dire la syllabe initiale des mots représentés par des images avec le jeu des paires de syllabes initiales identiques	☞ Dire la syllabe finale commune à plusieurs mots	☞ S’appuyer sur les correspondances grapho-phonémiques étudiées pour retrouver un titre de poésie parmi plusieurs titres écrits au tableau
? Scander les syllabes d’un mot	☞ Fusionner des syllabes scandées par le PE pour dire le mot correspondant	? Repérer un mot bi-syllabique commençant par une syllabe donnée parmi plusieurs mots représentés par des images	? Trier des images selon la localisation d’une syllabe donnée dans les mots correspondants	? Segmenter une syllabe en phonèmes
☞ Scander les syllabes d’une poésie pendant que le PE les frappe	? Fusionner des syllabes scandées par le PE pour chercher l’image correspondant au mot	☞ Dire la syllabe initiale commune à plusieurs mots	? Localiser une syllabe donnée en coloriant le rond correspondant sur l’ardoise	? Fusionner deux phonèmes en syllabe
? Scander les syllabes d’un logatome	? Fusionner des syllabes en logatome	? Dire uniquement la 2° syllabe d’un mot bi-syllabique	? Dire la rime voyelle d’un mot	? Lire des syllabes avec « l’ascenseur »
? Scander les syllabes d’un mot en balançant la tête	☞ Vocaliser les sons voyelles (bref, long, grave, aigu, rythme), observer le mouvement des lèvres, prendre des empreintes des lèvres	☞ Dire uniquement la 2° syllabe d’un logatome bi-syllabique	☞ Dire la rime des mots avec le jeu de la chasse aux rimes	? Produire des syllabes avec « l’ascenseur »
? Scander les syllabes d’un logatome en balançant la tête	☞ Vocaliser les sons des langues étrangères. Comparer	? Dire uniquement la dernière syllabe d’un mot trisyllabique	? Compter les occurrences d’un son voyelle dans un mot	? Ecrire des syllabes dictées
? Frapper les syllabes d’un mot	? Dire le son initial voyelle d’un mot (/a/, /é/, /i/, /o/, /u/). Découvrir les graphèmes correspondants	☞ Dire uniquement la dernière syllabe d’un logatome trisyllabique	? Tracer un rond pour chaque syllabe d’un mot et écrire à l’intérieur de chaque rond le graphème correspondant au son voyelle entendu	? Fusionner une lettre et une syllabe écrite et lire le mot ou logatome obtenu
? Frapper les syllabes d’un logatome	? Trier des images-mots selon leur son initial voyelle	☞ Repérer l’intrus : celui qui n’a pas la même 1° syllabe que les autres	☞ Vocaliser les sons consonnes « qui durent », observer la force et la température de l’air expulsé et les parties qui vibrent. Comparer.	? Fusionner deux syllabes et lire le mot ou logatome obtenu. Saisir l’occasion pour introduire la notion de lettre muette.
☞ Reconnaître des bruits (cris d’animaux, bruits de la rue, bruits de la ferme, bruits de la maison...avec des lotos sonores)	☞ Lire les graphèmes des sons voyelles	? Dire la rime voyelle d’une syllabe	? Dire le son initial consonne d’un mot. Découvrir les graphèmes correspondants (R, S, F, V, L, Z, J, CH)	☞ Entraîner sa flexibilité phonologique
☞ Transcrire des musiques	☞ Lire les graphèmes des sons voyelles et identifier les mots débutant par un son voyelle donné avec le jeu des sons-jetons	☞ Lire le graphème correspondant à la rime voyelle d’une syllabe	? Dire le son initial consonne d’un mot et l’associer à son graphème	☞ Entraîner sa flexibilité phonologique et lexicale
	? Ecrire le graphème correspondant au son voyelle entendu	? Ecrire le graphème correspondant à la rime voyelle d’une syllabe	☞ Lire les graphèmes des sons consonnes	☞ Dire le nom et le son des lettres avec le jeu de l’oie de l’alphabet sonore
	? Ecrire le graphème correspondant au son initial voyelle de mots entendus	☞ Identifier un son voyelle dans un mot mono syllabique	? Ecrire les graphèmes des sons consonnes	? Saisir des mots sous dictée sur un outil numérique
	? Ecrire le graphème correspondant au son initial voyelle de mots représentés par des images	? Reconnaître les lettres consonnes par le toucher en aveugle	? Ecrire le graphème correspondant au son initial consonne de mots entendus	? Repérer les lettres parmi d’autres signes (chiffres, signes visuels conventionnels, alphabets étrangers)
	? Reconnaître les lettres voyelles par le toucher en aveugle	? Saisir des lettres sous dictée sur un outil numérique	? Déduire une consigne de travail portant sur l’identification de lettres	? Ecrire sous dictée (lettre a en attachée, lettre qui fait le son i en scripte...)
		☞ Identifier et expliquer les erreurs d’écriture de lettres faites par le PE	? Trier des lettres en diverses polices (A, a, α / R, r, r...)	? Mettre en œuvre des stratégies de mémorisation pour pratiquer des copies cachées de mots

Description de certaines activités ci-dessous : cliquer sur les liens

La bataille des syllabes	<p>Jeu en binôme</p> <p>Dix cartes-images par enfant (le nom de l'image peut être écrit). Nommer toutes les images avec les enfants.</p> <p>Les dix cartes de chaque enfant sont en tas, face cachée, devant lui. Les deux joueurs retournent simultanément une carte. Celui dont le mot-image a le plus de syllabes gagne les deux cartes. Le dénombrement peut s'effectuer de tête ou sur les doigts.</p> <p>L'enfant qui a le plus de cartes quand les 20 cartes ont été abattues a gagné.</p>
Fusionner des syllabes en chaîne	<p>Deux enfants ont chacun une image-syllabe, qu'ils tiennent cachée. Chaque enfant dit sa syllabe (ex : « pain » / « seau ») et un 3^e enfant dit le mot correspondant en fusionnant les 2 syllabes (« pinceau »).</p>
Les paires de syllabes initiales identiques	<p>Jeu à 4 joueurs</p> <p>4 cartes-images par joueur (le nom de l'image peut être écrit), alignées devant lui, face visible. Nommer toutes les images avec les enfants.</p> <p>Un enfant prend en main une de ses cartes et dit la syllabe initiale du mot. Les autres enfants cherchent dans leurs images un mot qui commence par cette syllabe et lui donnent la carte correspondante.</p> <p>Quand un enfant énonce une 1 syllabe erronée (validation par le groupe), il passe son tour.</p> <p>Quand un enfant énonce une 1 syllabe correcte, mais que personne ne lui propose d'image, il repose sa carte et recommence avec une autre.</p> <p>Quand un enfant propose au demandeur une carte qui convient, il devient demandeur.</p> <p>Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été reconstituées. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de paires.</p> <p>Pour terminer la partie, chaque enfant indique la syllabe initiale de chacune de ses paires et les mots correspondants (ex : « /cho/ pour chaussette et chocolat »).</p> <p>Privilégier dans un premier temps les syllabes en /s/, /f/, /r/, /ch/, puis utiliser des syllabes en /p/, /t/, /k/, /m/, /d/.</p>
Les paires de syllabes finales identiques	<p>Jeu à 4 joueurs</p> <p>Même règle que le jeu précédent mais le demandeur doit prendre en main une de ses cartes et dire la syllabe finale du mot, et les autres enfants doivent chercher dans leurs images un mot qui finit par cette syllabe (ex : « /la/ pour chocolat et koala).</p> <p>Privilégier dans un premier temps les syllabes en /s/, /f/, /r/, /ch/, puis utiliser des syllabes en /p/, /t/, /k/, /m/, /d/.</p>
Scinder un mot en syllabes avec ardoises /1/, /2/, /3/	<p>Un enfant porte l'ardoise « 1 », un autre l'ardoise « 2 » et un autre l'ardoise « 3 ». Les 3 enfants sont alignés devant les autres enfants de sorte que ces derniers puissent lire « 1 2 3 » de gauche à droite.</p> <p>Le PE dit un mot.</p> <p>Si le mot n'a qu'une syllabe, l'enfant portant l'ardoise « 1 » fait un pas en avant en disant cette syllabe, et les autres ne bougent pas.</p> <p>Si le mot a 2 syllabes, l'enfant portant l'ardoise « 1 » fait un pas en avant en disant la 1^{ère} syllabe, puis l'enfant portant l'ardoise « 2 » fait un pas en avant en disant la 2^{ème} syllabe. Le 3^{ème} enfant ne bouge pas.</p> <p>Si le mot a 3 syllabes, chaque enfant avance à son tour en disant sa syllabe.</p> <p>Si le déplacement des enfants est incorrect, leur demander de répéter le mot en le scandant avant de recommencer les déplacements.</p> <p>Après quelques mots, intervertir les porteurs de cartes afin qu'ils prononcent des syllabes placées différemment dans les mots suivants.</p>
Le tête à queue	<p>Jeu de 1 à 4 joueurs</p> <p>Des cartes-images (de 12 à 20) au centre de la table (le nom de l'image peut être écrit). Nommer toutes les images avec les enfants.</p> <p>Les élèves peuvent prendre une paire d'images si la deuxième syllabe d'un mot est la même que la première d'un autre (ex : « sapin/pinceau »).</p> <p>Le gagnant est celui qui a apparié le plus d'images quand il n'y a plus d'images au centre de la table.</p>
Transcrire des musiques	<p>Symboliser avec la classe des instruments de musique (tambourin, triangle, maracas, flûte).</p> <p>Jouer de ces instruments, hors de la vue des enfants. Ils doivent tracer les symboles au fur et à mesure de l'instrumentation.</p>
Les sons-jetons	<p>Jeu en 2 équipes</p> <p>Un plateau avec des dessins. 12 jetons. Un dé avec une face A, une face É, une face I, une face O et deux faces ☺.</p> <p>A tour de rôle chaque équipe lance le dé. Si elle peut dire un mot qui commence par le son que fait la lettre du dé, elle prend un jeton. Sinon, elle ne prend pas de jeton. Les enfants peuvent dire les mots de leur choix. S'ils n'en trouvent pas, ils peuvent en chercher parmi les images au centre du plateau.</p> <p>Quand la face du dé est un smiley, l'équipe passe son tour.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui a le plus de jetons quand les 12 jetons ont été distribués.</p>

La chasse aux rimes	<p>Jeu à 4 joueurs Déposer une vingtaine de cartes-images au centre de la table (le nom de l'image peut être écrit). Les nommer toutes. Poser un jeton sur chacune. Dire un son. Le premier enfant qui identifie une image ayant ce son pour rime gagne le jeton correspondant (ex : /o/-drapeau). Le gagnant est celui qui a le plus de jetons quand tous les jetons ont été ramassés.</p>
L'ascenseur : lire des syllabes	<p>Ecrire au tableau, en colonne, les lettres a, é, i, o, u. Prendre une carte consonne (s, r, f, l, v) et la faire monter et descendre le long de la colonne de voyelles, comme un ascenseur. Arrêter la consonne devant une voyelle, les élèves doivent lire la syllabe.</p>
L'ascenseur : produire des syllabes	<p>Ecrire au tableau, en colonne, les lettres a, é, i, o, u. Poser une carte consonne (s, r, f, l, v) à gauche de la colonne de voyelles et dire une syllabe. Un élève doit faire l'ascenseur pour arrêter sa carte consonne devant la voyelle adaptée pour écrire la syllabe entendue.</p>
Flexibilité phonologique	<p>Jeu pour 4 joueurs Chaque élève a 3 cartes-images. Poser une image au centre de la table. Un joueur peut couvrir cette carte d'une carte de sa main s'il peut énoncer un lien entre les deux. Le lien peut être le nombre de syllabes, une syllabe commune ou un son commun. Ensuite, un joueur couvre cette nouvelle carte d'une carte de sa main s'il peut énoncer un lien entre les deux (nombre de syllabes, syllabe commune ou son commun). Et ainsi de suite. C'est le plus rapide qui pose une carte. Le gagnant est le premier à avoir posé ses 3 cartes.</p>
Flexibilité phonologique et lexicale	<p>Présenter un support comportant une image-cible (les chaussettes surlignées en orange dans l'exemple) et cinq ou six autres images. Les élèves doivent expliciter tous les liens (en bleu dans l'exemple ci-dessous) entre la cible et les autres images.</p> <div data-bbox="1019 758 1496 960" style="text-align: center;"> </div>
Jeu de l'oie de l'alphabet sonore	<p>Jeu pour 4 joueurs Un alphabet de A à Z, un pion par joueur et un dé de 1 à 3. A tour de rôle, chaque enfant lance le dé, déplace son pion et dit le nom de la lettre de la case d'arrivée, ainsi que le son qu'elle fait. Si l'enfant a oublié le nom ou le son de la lettre, il recule d'une case. S'il a oublié les deux, il recule de deux cases. Le gagnant est le premier à dépasser le Z.</p>