

# Phonologie

## Activité 1 : Qui cherche trouve !







- **Objectif :** Reconnaître et nommer les personnages du conte ( voyelles + consonnes longues ) d'après leurs caractéristiques

Expliquer à l'élève qu'un petit alpha s'est perdu et qu'il doit découvrir de quel personnage il s'agit , en se basant sur les **caractéristiques** données .

→ Etape 1 : Donner une caractéristique d'un alpha au choix

→ Etape 2 : L'élève doit vous montrer l'alpha qui, selon lui, correspond à la description

### 1) Les voyelles

	Monsieur « a » qui rigole tout le temps « Ah ! Ah ! Ah ! » car il porte sa canne à l'envers pour faire des blagues.
	Madame « é » qui est une personne avec une grosse tête et un accent sur la tête. Tout le monde vient la voir pour lui poser des questions car elle est très savante. Donc, quand elle a une idée, elle dit « ééé ! J'ai une idée ». Quand elle cherche, son accent disparaît, elle devient bleue et fait « euhh... ». Et quand elle ne sait pas, elle devient blanche et reste muette.
	Mademoiselle « u », qui adore faire du cheval et qui fait « huuuuu !!! » pour avancer. Un jour, elle est tombée de cheval et ses 2 nattes sont restées coincées en l'air.
	Madame « i » qui est une personne toute mince, qui ressemble à une frite et qui porte une patate sur la tête. Elle rigole tout le temps « iiiiii ! ».
	Monsieur « o » qui est un personnage tout rond et qui fait des bulles. Quand il est en admiration devant les bulles qu'il fait, il dit « ooh ! » (comme le « o » du mot « robot ») Mais quand sa bulle éclate, il fait un « ooh... » de désolation (comme le « o » du mot « pomme »)
	Monsieur « y » qui fait de l'équilibre sur un ballon et sur un fil. Mais, un jour, il est tombé et depuis il a peur et fait « iiiiiiiiiiiiiiiiiii » . (Nous ne l'utilisons pas beaucoup celui-ci, mais nous connaissons quand même son nom et son histoire)



## 2) Les consonnes au son long

 La Fusée (fffffusée) Elle file sur la planète des alphas	 Le Nez (nnnnnez) Il est tout le temps enrhumé et dit « non, non, non » en montrant son nez.
 Le Jet d'eau (jjjjjet d'eau) Il fait jaillir de l'eau qui gicle : « jjjjjjjj »	 Le Robinet (rrrrobinet) Il est bouché. Alors, il ronchonne et râle tout le temps : « Rrrrr »
 La Limace (llllimace) Elle a une longue langue et avance lentement en faisant : « llll »	 Le Serpent (sssserpent) Il siffle très souvent et serpente
 Le Monstre (mmmmmonstre) Il fait peur avec ses « mmm » mais il est mignon.	 Le Vent (vvvvent) Il vibre et vole vivement
 Le Chat Il chuchote tout le temps en faisant « Chhhhhut !!! ».	

### Activité 2 : S.O.S Alphas en péril !

- **Objectif :** Reconnaître et nommer les personnages du conte ( voyelles + consonnes longues ) d'après leurs chants

Cette activité est à faire en ligne sur un logiciel éducatif.

→ Etape 1 : Allez sur : <https://jeux-pour-tablette.fr/jeux/chant-alphas-11/>

→ Etape 2 : Le jeu des voyelles. Le but est de sauver les alphas des griffes de la sorcière Furiosa . Pour cela, l'élève doit cliquer sur l'arbre pour entendre un chant d'alpha. Il doit reconnaître et cliquer sur l'alpha correspondant au chant entendu .

### Activité 3 : Les alphas à la maison !

- **Objectif :** Reconnaître et nommer les personnages du conte ( voyelles + consonnes longues ) d'après leurs chants

Prononcer des **chants** des alphas . L'élève doit chercher dans la maison des objets qui correspond au chant entendu .

Par exemple : dire « sssssss » : l'élève devra ramener des serviettes, salade, sifflet, etc..

