

PHONOLOGIE GS

- Compétences :
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
 - 1.1 L'oral
 - 1.2 L'écrit
 - Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
 - 3.1.2 Univers sonores

Il nous semble important avant de vous proposer cette activité de vous fournir quelques éléments de définition quant à cette nouvelle matière.

Importance de la phonologie dans l'apprentissage de la lecture :

1. La conscience phonologique est la conscience que les mots sont composés de phonèmes. (sons) exemple « jus » est composé de 2 phonèmes [j][u]).
2. La conscience phonologique permet de **percevoir, de découper et de manipuler les unités sonores du langage** telles que la syllabe, la rime et le phonème.

En résumé, c'est une étape qui précède l'apprentissage de la lecture au CP et qui favorise l'entrée dans ce processus.

Activité : Le jeu de la bonne colonne

Matériel :

- Images à imprimer
- 4 feuilles

Ceux qui n'ont pas d'imprimante.

- 4 feuilles ou 4 cerceaux ou 4 sets de table...
- Des petits objets de la maison (clé, bol, cuillère, fourchette, poupée, télécommande, calculatrice, tournevis, téléphone, corde à sauter, bonbon, chocolat...)

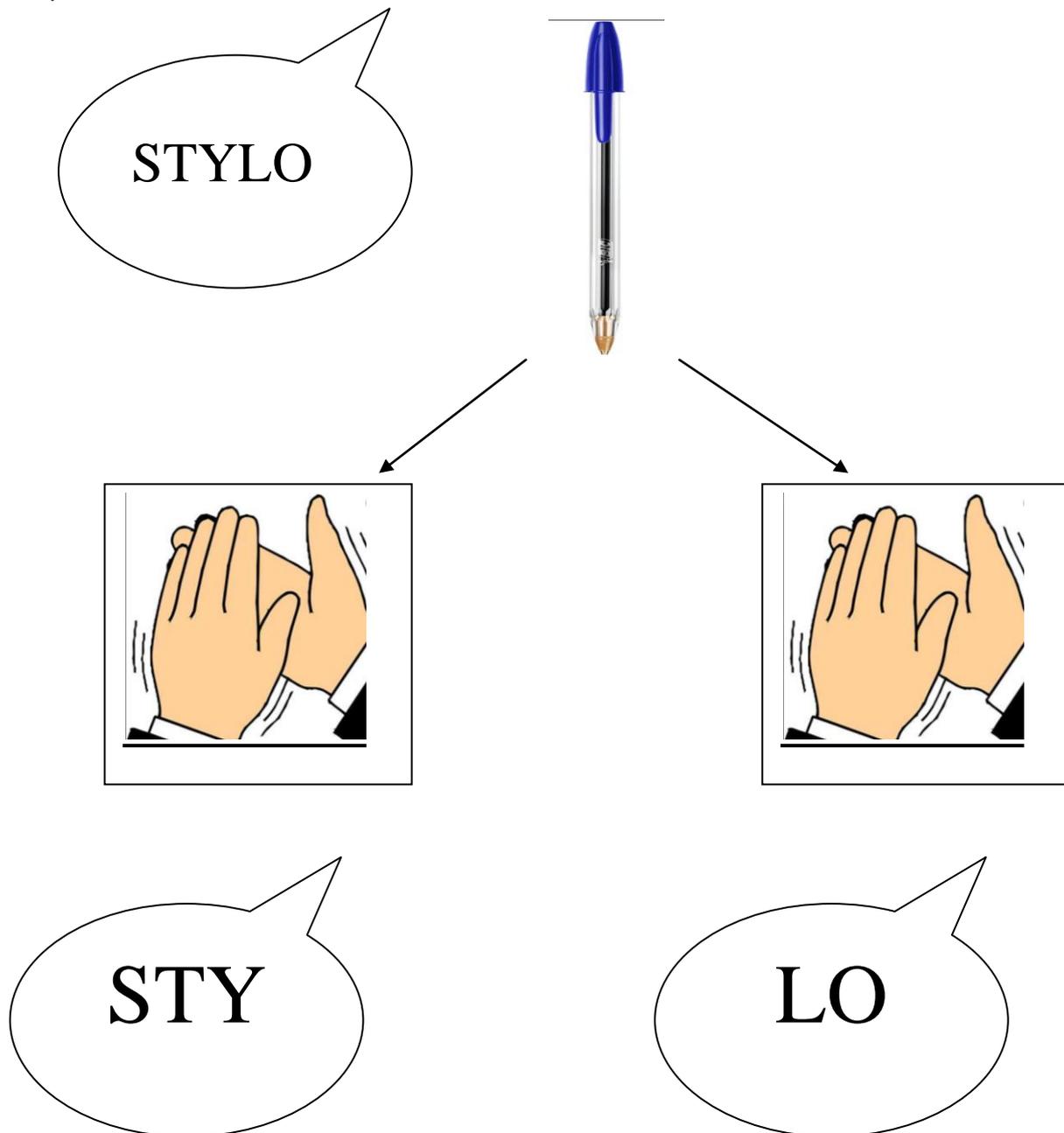
Objectif : Le but est de compter le nombre de syllabes de chaque mot et de le placer dans la bonne colonne : 1 syllabe / 2 syllabes / 3 syllabes / 4 syllabes

ETAPE 1 : Verbalisation

→ L'enfant verbalise le mot (étiquette ou objet réel)

→ Il tape le nombre de syllabes dans le mot

Exemple :



ETAPE 2 : Recherche de la feuille/colonne correspondant au nombre de syllabe du mot

1



FEUTRE = 1 syllabe
Attention on compte les syllabes orales !

2



STYLO = STY / LO
= 2 syllabes

3



DOMINO =
DO / MI / NO
= 3 syllabes

4



TELECOMMANDE =
TE / LE / CO / MMANDE
4 syllabes

Ainsi, l'enfant prend au fur et à mesure les images ou objets, nomme les syllabes en tapant dans les mains, trouve la feuille ou colonne avec le bon nombre de syllabes puis pose dans la bonne famille.

Laissez l'enfant placer seul les images. Si des erreurs sont constatées dites-lui combien d'images sont fausses et dans quelle colonne pour qu'il puisse se corriger seul !

1



2



3



4

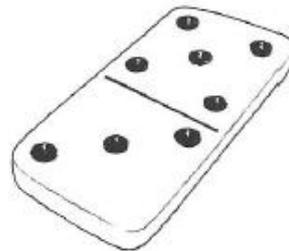
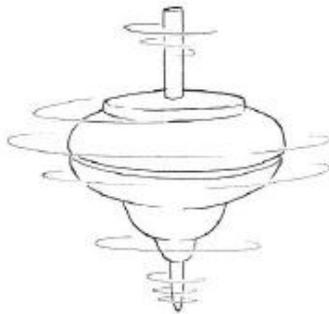
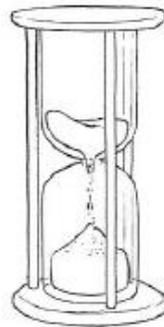


1 SYLLABE

2 SYLLABES

3 SYLLABES

4 SYLLABES



seau - pot - banc - clou - dé

ciseaux - épée - crayon
ballon - toupie

tournevis - arrosoir - parapluie
sablier - domino

calendrier - épouvantail - calculatrice
ventilateur - médicaments