

PHONOLOGIE MS

- 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

Le jeu « Cap ou pas cap n°2 »

Matériel : Listes de mots-images, jetons ou haricots ou legos...

Objectif : Dire une liste de mots en articulant.

Etape 1 : Préparation au jeu

- Montrer les listes de mots-images les unes après les autres.
- Laisser l'enfant nommer les mots-images et l'aider lorsque le mot n'est pas connu. Attention, les mots doivent être prononcés lentement en articulant car se sont des sons proches.

Exemple : rhinocéros-dinosaures-hippopotame-ornithorynque

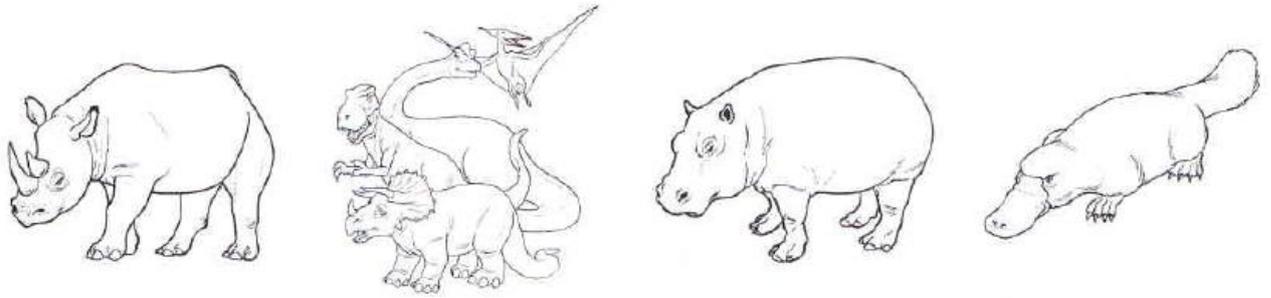
Etape 2 : Règle du jeu

L'enfant choisit une liste de mot. Le but est de nommer tous les mots de la liste sans faire d'erreur. S'il réussit, il reçoit 1 jeton (ou lego...). Lorsqu'il a les 5 jetons le jeu est terminé. Les images peuvent être coloriées à la fin du jeu.

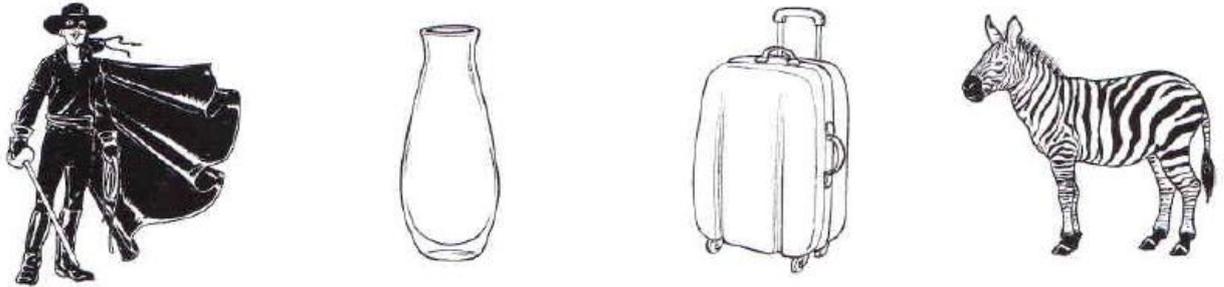
Bilan : Pour réussir le travail, rappeler à l'enfant qu'il faut parler lentement, articuler et dire tous les sons du mot.



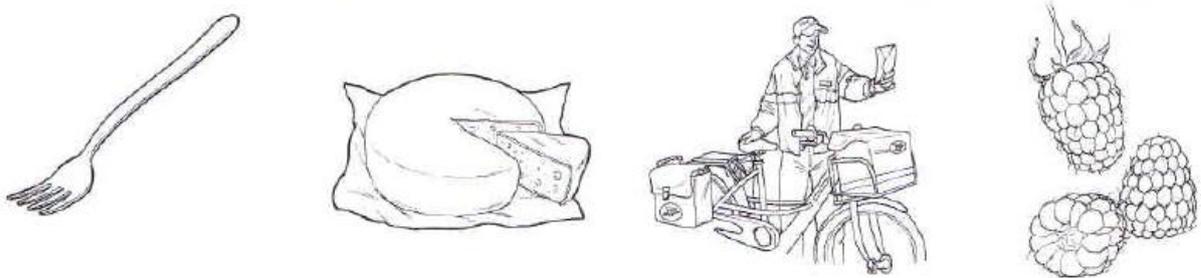
Liste 6 rhinocéros - dinosaures -
hippopotame - ornithorynque



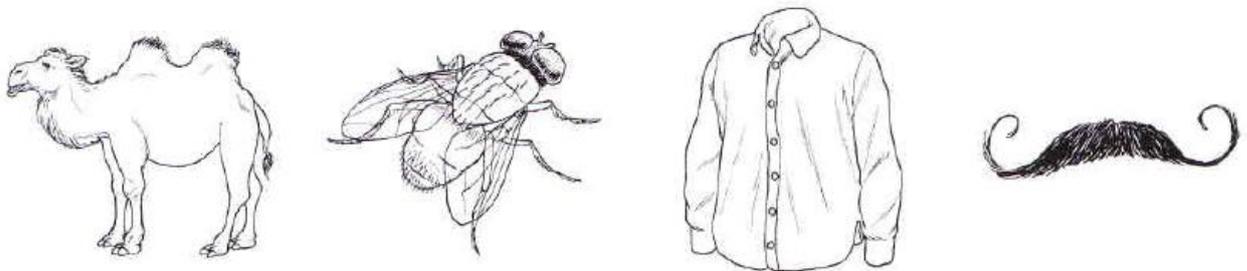
Liste 7 zorro - vase -
valise - zèbre



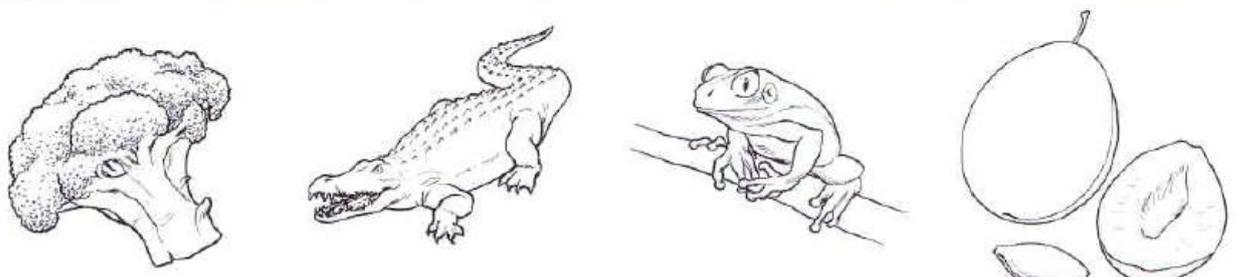
Liste 8 fourchette - fromage -
facteur - framboises



Liste 9 chameau - mouche -
chemise - moustache



Liste 10 brocoli - crocodile -
grenouille - prunes



Liste 1 : rhinocéros-dinosaures-hippopotame-ornithorynque

Liste 2 : zorro-vase-valise-zèbre

Liste 3 : fourchette-fromage-facteur-framboises

Liste 4 : chameau-mouche-chemise-moustique

Liste 5 : brocoli-crocodile-grenouille-prunes