



Course aux phonèmes

voyelles + ou + M T L S R T B F D

instit90 – jeu de déplacement

Avertissement :

Je ne souhaite pas retrouver mes fiches sur des sites commerciaux ou sur des sites de collègues cherchant un financement de leur activité.

Le site **instit90** s'est inscrit dans une démarche coopérative impliquant une totale gratuité.

Cette fiche ne doit par conséquent, en aucun cas, se retrouver sur un site comportant une quelconque démarche commerciale, directe ou indirecte.
(sites commerciaux de soutien, sites d'enseignants « sponsorisés »)

Les images proviennent du site <http://pdictionary.com/french/browse.php?bm=177&db=pd>

Ce document contient :

- ↳ Une [présentation pédagogique](#) du support de médiation proposé
- ↳ Un [plateau de jeu](#)
- ↳ [La liste des mots-dessins](#)
- ↳ Des exemples d'[activités « retour au scolaire »](#)

Champ disciplinaire	lecture, apprentissage du code	Cibles 	Apprentis lecteurs ou élèves en difficulté (CP) <ul style="list-style-type: none"> ↳ Phonologie ↳ Repérer des phonèmes dans un mot
----------------------------	--------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

 Objectifs - "identifier » des phonèmes : voyelles + ou + M P T R S B V L T	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: right;">Entraînement</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Prise de conscience de stratégies inefficaces</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Outillage procédural associé</td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </table>	Entraînement	✓	Prise de conscience de stratégies inefficaces	✓	Outillage procédural associé	✓
Entraînement	✓						
Prise de conscience de stratégies inefficaces	✓						
Outillage procédural associé	✓						

Matériel : un plateau de jeu + cartes phonèmes + un dé + jetons « joueurs »

But du jeu : se déplacer le plus vite possible vers l'arrivée.



Règles :

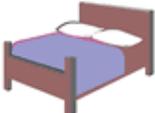
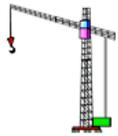
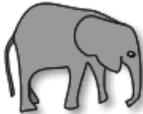
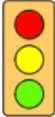
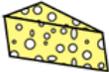
- ↳ Lancer le dé et avancer du nombre de cases indiqué.
- ↳ Procéder à l'analyse phonologique du mot et dire s'il contient le son [?]
- ↳ Si réponse juste : rester sur la case ; si réponse fausse, retourner sur la case occupée précédemment.
- ↳ On pourra tirer une carte phonème de temps en temps pour modifier les recherches.



Conseils pour la mise en oeuvre:

- ↳ S'assurer que les élèves connaissent le vocabulaire proposé (nommer chaque dessin avant de jouer)
- ↳ Provoquer les interactions entre élèves : contrôle, validation, identification de l'erreur, ...
- ↳ Pourquoi jouer ?
 - ↳ Un jeu, peut être utilisé pour des intentions limitées d'entraînement : son « rendement » est alors faible pour des élèves en difficultés dans la mesure il ne permet pas la mise en lien avec les compétences pourtant identiques à mettre en œuvre dans les activités plus scolaires portant sur l'écrit
 - ↳ Un jeu doit répondre à un besoin identifié :
 - Les élèves savent pourquoi on propose ce jeu ;
 - L'activité fait l'objet d'une synthèse : qu'avons-nous appris ?
 - Le jeu doit se poursuivre par une activité « scolaire » permettant aux élèves de faire les liens nécessaires. Il s'agira ici, par exemple, de passer à l'écriture de mots (écriture collective ou écriture inventée) pour que les élèves puissent faire le lien entre ces activités phonologiques « déconnectées » et les activités d'apprentissage de l'écrit (compréhension du principe alphabétique).

Jeu de déplacement phonologique



instit90

[a]



instit90

[i]



instit90

[o]



instit90

[u]



instit90

[m]



instit90

[r]



instit90

[s]



instit90

[l]



instit90

[t]



instit90

[p]



instit90

[ou]



instit90

[b]



instit90

[v]



instit90

[ch]



instit90

[f]

Retour au scolaire : écriture inventée

↳ Objectif : faire le lien entre les activités phonologiques déconnectées d'entraînement et la compréhension du fonctionnement de l'écrit (Principe alphabétique).

Exemple : écriture de **mots mono syllabiques** ; vis ; bol ; tasse ; sac ; robe ; poule ; pomme

						
une	un	une	un	une	une	une

Accepter les transcriptions phonétiques au départ (CP), mais ne pas oublier d'écrire systématiquement, sous les essais des élèves, le mot correctement orthographié → autant éviter d'installer chez nos élèves de fausses représentations sur le fonctionnement de l'écrit : *l'écrit ne fonctionnerait que sur une transcription phonétique*. Cette représentation, issue de nos méthodes « phonétiques » et sur laquelle il est difficile de revenir, est plus fréquente qu'on ne le pense !!!

Exemple : écriture de **mots bi syllabiques** ; château ; bateau ; vache ; tomate ; souris ; taureau ; fourmi

						
un	un	une	une	une	un	une

Liste des cartes dessins :

1. Ananas
2. Aspirateur
3. Assiette
4. Avion
5. Balai
6. Baleine
7. Ballon
8. banane
9. Bateau
10. Bol
11. Bonbon
12. Bonnet
13. Bouche
14. Bougie
15. Canard
16. Canne
17. Carotte
18. Casquette
19. Cerise
20. Chameau
21. Champignon
22. Chapeau
23. Chat
24. Château
25. Cheval
26. Chien
27. Citron
28. Couteau
29. Cube
30. Dauphin
31. Dinsaure
32. Eglise
33. Eléphant
34. enveloppe
35. Epée
36. Escargot
37. Etoile
38. Fantôme

39. Fer
40. feu
41. Feuille
42. Feuille
43. Flèche
44. Foot
45. Fourchette
46. fourmi
47. fraise
48. Fromage
49. Fusée
50. Gâteau
51. Girafe
52. Grenouille
53. Grue
54. Guitare
55. Hache
56. Hibou
57. Jaune
58. Kangourou
59. karaté
60. Lampe
61. Lapin
62. Lit
63. Livre
64. Louche
65. Lune
66. Lunettes
67. Maison
68. Manteau
69. Marteau
70. Montagne
71. Montre
72. Mouton
73. Nuage
74. Oiseau
75. Orange
76. ordinateur
77. Os

78. Ours
79. Pain
80. Panda
81. Panda
82. Pantalon
83. Papillon
84. Parapluie
85. Patin
86. Phoque
87. Piano
88. Pied
89. Pieuvre
90. Pipe
91. pirate
92. Plume
93. Poire
94. Poisson
95. Pomme
96. Pompier
97. Poubelle
98. Poule
99. raisin
100. Reine
101. Renard
102. Requin
103. Réveil
104. Robe
105. Robot
106. Roi
107. Rose
108. Rouge
109. Sac
110. Scie
111. Serpent
112. Sifflet
113. Singe
114. Ski
115. Soleil
116. Sorcière

117.	Souris
118.	Sucette
119.	Tableau
120.	Tambour
121.	Tasse
122.	Taureau
123.	Télé
124.	Tigre
125.	Tomate
126.	Train
127.	Vache
128.	Valise
129.	Vélo
130.	Verre
131.	Vert
132.	Vis
133.	Voilier
134.	Voiture
135.	Voleur