

# Les Phonèmes

## Objectifs

Acquisition & Manipulation des Phonèmes dans le Langage Oral

### A/ Entendre et Percevoir les Phonèmes

**OBJECTIFS : La conscience Phonémique**  
**Amener l'enfant à Percevoir les Phonèmes à travers une écoute active**

**Matériels pédagogiques:**

- « Ainsi font les voyelles, 3 à 6 ans », Editions NATHAN
- « La maison des sons », Editions NATHAN
- « Les jeux de sons et de lecture », Editions RETZ
- « L'apprenti Lecteur. Activités de conscience phonologique ». Eds *Chenelière/McGraw-Hill*
- « La Clé des sons », Editions ACCES
- « Lectimat », Editions JOCATOP

**REMARQUES :** L'ensemble de ces jeux amène les enfants à entendre et percevoir les phonèmes comme une entité indépendante.

## B/ Matérialisation des Phonèmes

### OBJECTIFS : Identification et Dénomination des phonèmes

#### Exemples de jeux à créer : « Les cerceaux »

##### « Les jetons »

##### « Les cartes de couleurs »

##### - « Les cerceaux »

Matériels : cerceaux, tapis de gymnastique...

Principe : chaque cerceau représente un phonème spécifique.

##### - « Les jetons »

Matériels : jetons en papier, ou plastique

Principe : des jetons symbolisant des phonèmes sont placés sur la table face aux enfants. Au fur et à mesure qu'un enfant nomme les phonèmes d'un mot, il les aligne dans le sens de la lecture.

##### - « Les cartons de couleurs »

Matériels : cartons de couleur (chaque couleur représente un phonème spécifique)

Principe : chaque carton de couleur représente des phonèmes qui peut être retrouvée dans des mots différents. Les enfants ont en permanence sous les yeux la représentation colorée du phonème travaillé.

## C/ Isoler et Identifier les Phonèmes

**OBJECTIFS : Amener l'enfant à Isoler un Phonème dans un mots et le Nommer.**

**REMARQUES :** Les cerceaux, les jetons ou les cartes de couleurs, ainsi que des représentations graphiques (images du Père Castor, catalogue, affiche) peuvent être utilisés pour amener l'enfant à isoler et identifier un phonème donné. Par la suite l'utilisation de la modalité « orale » sera privilégiée.

**Exemples de jeux à créer :** « Pigeon Vole »  
« La pêche aux phonèmes »  
« Le jeux de la Chenille »  
« L'intrus »  
« Jeux d'association de Phonèmes »

- « Pigeon Vole »

Matériels : listes de mot

Principe : localiser un phonème donné à l'intérieur d'un mot (prénoms ou autres). Le phonème peut se trouver soit en position initiale, centrale ou finale. Dans ce jeu l'enfant lève le doigt lorsqu'il entend le phonème étudié parmi les mots prononcés par le maître.

- « La pêche aux Phonèmes »

Matériels : imagiers

Principe : l'enfant doit rechercher des images dont le nom contient le « phonème cible ».

- « Jeux de la chenille »

Matériels : planche représentant une chenille (ou autre) sur laquelle se trouvent des représentations graphiques uni-syllabiques (ex : chat). Planche rectangulaire sur laquelle se trouvent des représentations graphiques bi ou tri syllabiques (ex : chapeau) .

Principe : à tour de rôle les enfants lancent le dé, il avance sur la chenille et doit rechercher l'image commençant par le phonème de la case sur laquelle il est arrivé ( ex : chat – associer à l'image chapeau).

- « **L'intrus** »

Matériels : imagiers, listes de mots.

Principe : Parmi un ensemble d'image ou de mots retrouver celui qui ne contient pas le « phonème cible ».

- « **Jeux d'association de Phonèmes** »

Matériels : imagiers, listes de mots

Principe : rechercher les phonèmes communs à plusieurs mots.

Exemple avec un support visuel



Exemple avec un support verbal

Pile, balai, pull, place, palace, plan, pomme

- Matériels pédagogiques:**
- « **La maison des sons** », Editions **NATHAN**
  - « **Langue orale en maternelle. Il était une fois la musique des mots** », Editions **CRDP du Nord Pas de Calais**.
  - « **Le jeu des familles des sons** », Editions **NATHAN**
  - « **Entraînement phonologique lecteurs et pré-lecteur** », Editions de **La Cigale**
  - « **Conscience Phonologique** ». Editions **Chenelière/McGraw-Hill**
  - « **L'apprenti Lecteur. Activités de conscience phonologique** » 2001. Eds **Chenelière/McGraw-Hill**
  - « **La Clé des sons** », Editions **ACCES**
  - « **Lectimat** », Editions **JOCATOP**

**Documents supplémentaires pour obtenir des listes de mots :**

- « Chantepages » (Fichier du maître, CP lecture)
- « Lecture en atelier » Livret CP mécanismes 1, Editions Magnard Ecole
- « Lecture en fête », Livret du maître, Editions
- « Langue orale en maternelle « la musique des mots » CRDP Nord pas de calais

**Documents supplémentaires pour obtenir des images :**

- « Images et mots GMS à CE1 », Editions C.E.L.D.A.
- « Imagerie du Père Castor », Editions NATHAN
- Banques d'images de « Lecture plus » (CD-ROM)
- « Atelier images », Editions NATHAN

## C/ Manipulation et production de phonèmes

**OBJECTIFS : Amener l'enfant à Jouer avec les Phonèmes en réalisant des Suppressions, des Fusions ou des Substitutions.**

**REMARQUES :** Les cerceaux, les jetons ou les cartes de couleurs, ainsi que des représentations graphiques (images du Père Castor, catalogue, affiche) peuvent être utilisés pour amener l'enfant à manipuler les phonèmes. Par la suite l'utilisation de la modalité « orale » sera privilégiée.

**Exemples de jeux à créer :** « Jeux de Suppression »  
« Jeux de Fusion »  
« Création de comptine »  
« Le grand Mamamouchi »

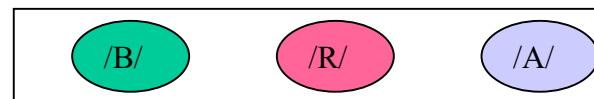
**- « Jeux de suppression »**

Matériels : listes de mots, imagiers, jetons

Principe : l'enfant supprime les phonèmes d'un mot cible donné par le maître.

La suppression peut être initiale, finale ou centrale.

Exemple de suppression avec les « Jetons »



**« Jeux de « Fusion »**

Matériels : listes de mots, imagiers, jetons

Principe : à partir de deux ou trois mots, l'enfant doit isoler les phonèmes

Initiaux, puis ensuite les fusionner pour créer un nouveau mot.

Bateau          ours          cheval = /b/ -/ou/ -/ch/



**- « Création de comptine »**

Principe : à partir d'un phonème cible, l'enfant crée des phrases puis des comptines.

**- « Jeu du Grand Mamamouchi »**

Principe : le grand Mamamouchi marie sa fille ....Une très grande fête est donnée à cette occasion et tous les habitants du royaume sont invités...Le palais est immense mais il ne peut contenir tous les habitants du royaume, aussi le grand Mamamouchi décide-t-il de ne laisser entrer que les gens qui présenteront des cadeaux dans lesquels on entend un « phonème » donné (varier les positions du phonème cible).

**Matériels pédagogiques :** « Conscience Phonémique » Editions pédagogiques du Grand Cerf  
« Entraînement phonologique lecteurs et pré-lecteurs », Editions de la Cigale  
« Jeux de Mots Wortspiele » CD-Rom, Editions ACCES  
« Conscience Phonologique ». Editions *Chenelière/McGraw-Hill*  
« L'apprenti Lecteur. Activités de conscience phonologique » . Eds *Chenelière/McGraw-Hill*  
« La Clé des sons », Editions ACCES  
« Lectimat », Editions JOCATOP

## D/ Discrimination phonémique et visuelle

**OBJECTIFS : Ces jeux amènent l'enfant à Discriminer des Phonèmes Auditivement ou Visuellement proches et à réaliser des associations avec leurs représentations graphiques**

**Exemples de jeux à créer :**

- « Jeux du loto »
- « Jeu de Famille »
- « Lecture de phrases avec 2 mots proches phonétiquement ou visuellement »
- « Fiche de réversibilité »

**- « Jeu du loto » :**

Matériel : le jeu utilisé s'apparente au jeu du loto. Chaque élève a une fiche partagée en plusieurs cases, où sont inscrits les graphèmes.

Principe : apprentissage de la correspondance entre les graphèmes et les phonèmes. Ces épreuves permettent de travailler la conversion graphèmes-phonèmes. L'enfant place les jetons sur les graphèmes qui correspondent aux phonèmes émis oralement par le maître.

Variante : le jeu devient plus complexe lorsque l'on fait intervenir des phonèmes sourds et sonores (pb, vf). L'enfant possède alors une grille divisée en deux, où sont placés les graphèmes dont la référence phonémique est généralement confondue.

**Exemple « jeu du Loto » travail sur les confusions phonémiques**

D	P	V	G
T	B	F	K

**Exemple « jeu du Loto » travail sur les confusions visuelles**

O	P	f	b
Q	q	t	d

**-« Jeu de famille »:**

Matériels : jeu de carte où les graphies complexes sont représentées (ain, in, un, ein, eau, au, o...)

Principe : l'enfant possède 6 cartes où sont inscrits des graphèmes complexes. Le but du jeu est de retrouver l'ensemble des graphèmes qui produise le même phonème (ain, un, ein, in).

**- « Lecture de phrases avec 2 mots proches phonétiquement ou visuellement »**

Principe : choix multiples entre 2 mots pour compléter une phrase [exemple : Il a pris le (bateau, pateau) ou (bateau, dateau)].

**-« Fiche de réversibilité »**

Principe : à partir des phonèmes ou des syllabes d'un mot, l'enfant doit en créer un nouveau (exemple : limace = malice).

**Matériels pédagogiques :**

- « **Jeu des confusions** » Editions pédagogiques du Grand Cerf
- « **Jeux de Mots Wortspiele** » CD-Rom Editions ACCES
- « **TAKAWIR je regarde.. j'écoute.. je sais lire !** » Editions Jacotop
- « **Entraînement phonologique pré-lecteur et Lecteur** », Editions de la Cigale
- « **Apprendre à prononcer** » Bray & Clausard, Editions O.C.D.L.
- « **Lecture en Fête** » (livre du maître) pour les comptines avec des sons en oppositions
- « **Langue orale en maternelle, la musique des mots** », Editions CRDP Nord/pas de Calais
- « **Le jeu de paires** » JDI oct 97
- « **Entraînement visuel** » Editions de la Cigale
- « **Discrimination Visuelle** », Editions RETZ
- « **Conscience Phonologique** ». Editions *Chenelière/McGraw-Hill*
- « **L'apprenti Lecteur. Activités de conscience phonologique** » . Eds *Chenelière/McGraw-Hill*
- « **La Clé des sons** », Editions ACCES
- « **Lectimat** », Editions JOCATOP