

### Compétences travaillées :

- Développer la conscience phonémique, en commençant par le phonème-voyelle en rime
- Analyser une unité plus fine que la syllabe dans des conditions facilitantes (fin de mot)
- Produire des mots qui riment

### Un exemple d'ateliers de phonologie en Période 3 :

Ces séances s'inscrivent dans un temps d'entraînement dirigé ou en autonomie (jeux, fiches plastifiées réutilisables, etc.)

Dans le cadre de l'utilisation du BUDDY , vous trouverez ci-joint des ateliers permettant de faire travailler aisément l'enfant à la maison avec ses camarades de classe.

#### 1/Bataille des syllabes :

Prévoir autant de jeux que de groupes d'élèves. Les élèves jouent par 2 ou 3. Ils tirent des cartes sur lesquelles les mots utilisés préalablement en atelier dirigé ont été mis en image et les posent face visible sur la table. Les élèves disent le mot à voix haute et annoncent le nombre de syllabes qui le composent. Celui qui a la carte qui a le plus grand nombre de syllabes gagne toutes les cartes mises sur la table. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin du jeu.

#### 2/Jeu de piste :

Les élèves jouent par 3 ou 4. Chacun choisit un pion (formes différentes, couleurs différentes). Ils tirent des cartes sur lesquelles les mots utilisés préalablement en atelier dirigé ont été mis en image et les posent face visible sur la table. Les élèves disent le mot à voix haute, annoncent le nombre de syllabes qui le composent et avancent d'autant de cases sur la piste. Le gagnant est celui qui arrive le premier au bout de la piste du jeu.

#### 3/Jeu de classement de mots en fonction du nombre de syllabes :

Les élèves jouent seuls ou par groupe de 3, 4 ou 5. Ils tirent des cartes sur lesquelles les mots utilisés préalablement en atelier dirigé ont été mis en image et les posent face visible sur la table. Les élèves disent le mot à voix haute, annoncent le nombre de syllabes qui le composent. Ils les placent ensuite dans des boîtes correspondant aux nombres de syllabes (sur le devant de la boîte sera alors indiqué le chiffre correspondant. Une carte image peut déjà être placée dans la boîte ou sur le devant à côté du chiffre).

#### 4/Activité dirigée :

L'enseignant tire une carte image, la montre aux élèves. Ceux-ci comptent le nombre de syllabes qui composent ce mot et dessinent ensuite sur une ardoise le nombre d'arcs de cercle correspondant.

Exemple : PARAPLUIE à U U U

L'enseignant demande ensuite aux élèves de faire une croix dans l'arc de cercle qui représente la syllabe PA.

Exemple : PARAPLUIE à ✕ U U

Cette activité commencera par la localisation de syllabes en début de mot, puis en fin de mot pour finir par une syllabe en milieu de mot.

## Pour l'enfant à la maison :

Au préalable fournir à la famille des enveloppes contenant les cartes des jeux ou plateaux... , la fiche de travail , afin que l'élève puisse également manipuler le matériel être pleinement acteur de son apprentissage . Il est important en amont de vos séquences de prévoir un créneau hebdomadaire avec la famille afin que celle-ci puisse venir chercher les enveloppes jeux et vous remettre les jeux qui ne seront plus utilisés ainsi que les fiches de travail réalisées par l'enfant .

## Pour aider les parents :

Pensez bien à indiquer sur chaque enveloppe le nom du jeu et le jour de son utilisation.

Note : Ces ateliers sont transposables à l'ensemble du cycle 2 .

