

Percevoir et transformer des sons	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Chanson « la serpette » : Remplacer dans une comptine ou chanson toutes les voyelles par une voyelle donnée : « Buvons un coup, ma serpette est perdue, mais le manche, mais le manche... Buvons un coup, ma serpette est perdue, mais le manche est revenu. » Avec des i : <i>Biviziki mi sirpiti pirdi...</i>
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Inventer une nouvelle langue Par exemple, on peut rajouter une syllabe à la fin de chaque mot.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Repérer la place d'un mot	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Jeu du détective : Dire une phrase ou un texte court : demander si le mot était au début ou à la fin et/ou s'il a été prononcé.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Segmenter la chaîne parlée en mots	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Le perroquet Dire une phrase, puis la répéter en se trompant (oubli, ajout, remplacement d'un mot par un autre)
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Le robot Dire une phrase en s'arrêtant à chaque mot. Progression : choisir des phrases avec des prénoms avant d'utiliser des articles, puis des articles élidés. Variante : les élèves doivent poser un jeton sur la table à chaque fois qu'ils entendent un mot, puis on compte les jetons.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	La phrase en désordre Dire une phrase avec des mots en désordre et demander aux élèves de les remettre dans l'ordre. Progression : Choisir d'abord des phrases courtes et chargées affectivement, puis de plus en plus longues.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Situer les mots d'une phrase écrite après lecture de l'adulte	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Reconstitution écrite d'une phrase dite Dire une phrase. Demander aux élèves quels sont les mots qu'ils ont entendus et les écrire sur des étiquettes devant eux en utilisant un support couleur pour chaque mot. Reconstituer la phrase : c'est le maître qui lit pour valider.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Repérer des sonorités communes à différents mots	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Chasse à la rime : Trouver des mots qui finissent pareil avec des supports images et les classer dans des bacs différents. Idem avec l'attaque d'un mot que l'on classe aussi dans des bacs différents.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Produire des assonances et des rimes	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Production de petites comptines : Avec le prénom par exemple.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Rythmer un énoncé en scandant les syllabes à l'oral	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Frappe-syllabe Le maître dit des mots ; les enfants doivent indiquer chaque syllabe entendue. - à partir d'un mot dit par la maîtresse ; - à partir d'un support iconographique ; - la maîtresse frappe des syllabes sans les prononcer puis montre trois images (avec un nombre différent de syllabes), quel mot a été frappé ?
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Repérer une syllabe dans un énoncé	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Le chasse syllabe Proposer une syllabe (ex : TO), puis dire une phrase ou un texte court, les élèves doivent lever la main dès qu'ils entendent cette syllabe.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	La syllabe commune - Trouver des mots contenant la même syllabe au début ou à la fin (Chasse à la rime et production de petites comptines). - Classer des mots contenant une même syllabe suivant sa position dans le mot (début/milieu/fin)
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Trouver l'intrus Proposer des mots (avec support iconographique) avec la même syllabe initiale ou finale + un intrus. Ex : b ateau, b anane, tapis, b allon
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Loto des syllabes 1 : dire une syllabe (ex : TA), mettre un jeton sur le dessin de la grille contenant la syllabe énoncée (ex : tapis)
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Domino des syllabes : associer une syllabe à un dessin contenant cette syllabe
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Repérer une syllabe dans un mot écrit

<input checked="" type="checkbox"/> GS	Loto des syllabes 2 Dire une syllabe (ex : TA) → mettre un jeton sur mot de la grille contenant la syllabe énoncée (ex : tapis)
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Associer plusieurs syllabes pour former un mot

<input checked="" type="checkbox"/> GS	La fabrication de mots Proposer plusieurs syllabes au tableau, fabriquer le plus de mots ou de pseudo-mots possibles avec ces syllabes.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Réaliser des manipulations sur des syllabes (ajout, suppression, changement)

<input checked="" type="checkbox"/> GS	La syllabe interdite Répéter des mots existants ou inventés en supprimant une syllabe : - la syllabe à supprimer est toujours la même (ex : SA → dans SAPIN, SABOT...) au début d'un mot ou à la fin - la syllabe est différente mais c'est toujours la dernière, puis la première, enfin c'est celle du milieu.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	La syllabe ajoutée Répéter des mots existants ou inventés en rajoutant une syllabe - en fin, début, puis milieu de mot - quand l'exercice est compris par tous, introduire les mots à l'écrit.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Le verlan Répéter des mots en permutant des syllabes.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Les animaux fantastiques Inventer des noms d'animaux, de véhicules etc. en mélangeant les syllabes de deux mots. Ex : éléphant + perroquet = éléroquet
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Trois petits chats : utiliser la dernière syllabe d'un mot pour en commencer un nouveau. Ex : trois petits chats – chapeau de paille – paillasson ...
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Repérer un phonème

<input checked="" type="checkbox"/> GS	Le jeu du corbillon Trouver des mots contenant un phonème particulier (celui à l'étude).
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Jeu de l'oie sur les phonèmes (ou le serpent du [s]...) : sorte de jeu de l'oie sur les phonèmes Variante : phonèmes voisins à discriminer ([k]/[g])
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	L'intrus Quel mot ne commence pas comme les autres (avec support iconographique) Ex : chameau, chien, poule, cheval Lequel ne se termine pas pareil ? ...
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Dominos des phonèmes Associer deux mots (représentés par des dessins) contenant le même phonème.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Faire des dessins Chercher des images qui correspondent à des mots qui contiennent le phonème étudié.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Trier les mots proposés selon la modalité : « J'entends/Je n'entends pas », à l'oral, avec des photos, images. (jeu de [...] y es-tu ?)
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Repérer la place du phonème dans le mot.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Discriminer des phonèmes proches

<input checked="" type="checkbox"/> GS	Jeu de l'oie Jeu des mots tordus
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Dénombrer et identifier les phonèmes successifs d'un mot

<input checked="" type="checkbox"/> GS	Matérialiser de manière différente syllabes et phonèmes. Trouver des mots dans une série donnée qui correspondent à un schéma particulier (avec le code proposé).
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Repérer un phonème dans un mot écrit

<input checked="" type="checkbox"/> GS	Après identification de mots écrits au tableau, retrouver ceux contenant le phonème étudié.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Réaliser des manipulations sur les phonèmes (ajout, suppression, changement)

<input checked="" type="checkbox"/> GS	Manipulations phonémiques avec un support image
<input checked="" type="checkbox"/> CP	- suppression de l'attaque de la syllabe. Ex : si j'enlève [TR] dans Trois, quel mot est-ce que j'obtiens ?
<input type="checkbox"/> CE1	Proposer 4 images différentes, une seule est la bonne.
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Le phonème en moins
<input checked="" type="checkbox"/> CP	Suppression phonémique sans support image, répéter des mots. Ex : vache → hache
<input type="checkbox"/> CE1	- en supprimant toujours le même phonème (celui à l'étude) - en supprimant le dernier puis le premier
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Le phonème en plus
<input checked="" type="checkbox"/> CP	Ajout d'un phonème (celui à l'étude) en début ou fin de mots. Ex : rein → train
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Jeu des familles d'animaux
<input checked="" type="checkbox"/> CP	Chercher les noms d'animaux associés au nom de l'adulte (chat/chatte/chaton).
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Transformation de phonèmes
<input checked="" type="checkbox"/> CP	Passer d'un mot à un autre en ne changeant qu'un phonème à la fois. Ex : roue → rat → rare → rire → riz → lit → lire → livre
<input type="checkbox"/> CE1	
<input checked="" type="checkbox"/> GS	Jeu des anagrammes
<input checked="" type="checkbox"/> CP	Jouer avec des anagrammes simples
<input type="checkbox"/> CE1	Ex. : poule/loupe ; arbre/barre ; niche/chien

Distinguer le nom de la lettre de son phonème

<input checked="" type="checkbox"/> GS	Fabrication d'un abécédaire
<input checked="" type="checkbox"/> CP	et d'un dictionnaire de la classe que l'on enrichit toute l'année : prénoms, jours de la semaine... (écriture majuscule, script et cursive). Cela permet de comprendre que les lettres ont un nom différent du son qu'elles produisent.
<input type="checkbox"/> CE1	

Repérer les graphèmes d'un phonème étudié

<input checked="" type="checkbox"/> GS	Établir l'inventaire des graphèmes
<input checked="" type="checkbox"/> CP	à partir d'un corpus de mots connus, de mots correspondant à des dessins ou images ou de mots issus d'une comptine. Entourer les graphèmes dans les mots du corpus.
<input type="checkbox"/> CE1	Établir une liste ouverte de graphèmes à compléter au fur et à mesure du travail.

Distinguer des graphèmes différents

<input checked="" type="checkbox"/> GS	Chercher des mots dans les outils de classe et les classer selon les différents graphèmes du son étudié.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	Classer des mots donnés selon les graphèmes du son étudié.

Combiner les graphies

<input checked="" type="checkbox"/> GS	Compléter des mots à trous avec des syllabes associant les graphies d'un son voyelle et d'un son consonne.
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	

Repérer et distinguer les correspondances entre phonèmes et graphèmes

<input checked="" type="checkbox"/> GS	Renseigner un tableau : « je vois/j'entends ; je vois/je n'entends pas ; je ne vois pas/j'entends ; je ne vois pas/je n'entends pas »
<input checked="" type="checkbox"/> CP	(tableau à double entrée).
<input type="checkbox"/> CE1	

Mémoriser les différents graphèmes d'un phonème

<input checked="" type="checkbox"/> GS	Établir une fiche synthèse des graphèmes du son étudié (dessin et mot correspondant).
<input checked="" type="checkbox"/> CP	
<input type="checkbox"/> CE1	Proposer des activités utilisant les fiches de synthèse comme référent.