

La conscience phonologique

Quelle progression des apprentissages peut-on mettre en place dans ce domaine en C1 ?

L'objectif majeur dans ce domaine est d'amener l'élève à **percevoir la langue**, non plus uniquement du point de vue de la signification mais dans sa **dimension sonore**, dans ses constituants les plus abstraits et de manière consciente.

Dès la PS les **comptines** permettent à l'élève de **percevoir des rythmes** qu'il peut scander (mains, pieds, instrument). Elles véhiculent des sonorités sur lesquelles l'enseignant insistera lors de l'oralisation. Enfin, les comptines qui comportent des mots fabriqués ou des formules inventées permettent à l'élève de **s'éloigner peu à peu de la signification** et d'être attentif aux sonorités, sans qu'il soit encore possible, à cet âge, de dépasser le simple plaisir de jouer avec les mots. La planification systématique ne peut commencer qu'en moyenne section, principalement à partir de la syllabe. Les activités doivent être courtes mais régulières, et proposées en ateliers, sans support écrit. Le travail de segmentation de la chaîne orale ne doit pas faire oublier l'activité inverse, celle de recombinaison des mots. En fin de progression, les élèves sont capables de comparer oralement des mots et de repérer des mots commençant par la même syllabe.

La syllabe est une unité phonologique disponible très tôt et dont l'intuition naturelle permet la répétition de rythmes et les scansions de l'oral. Le rime apparaît de manière intuitive puis émerge rapidement dès les premières phases de la prise de conscience. Le phonème apparaît plus tardivement, après la prise de conscience d'unités plus larges (mot, syllabe, rime) et après la découverte de la structure interne de la syllabe (attaque-rime).

PROGRESSION MS

Compétence : Décomposer les mots en syllabes orales
Segmenter un mot en syllabes orales en frappant
Dénombrer le nombre de syllabes d'un mot
Comparer et classer en fonction du nombre de syllabes
Isoler une syllabe dans un mot
Repérer la place de la syllabe (début - fin)

Compétence : Transformer les mots
Ajouter une syllabe en répétant la dernière syllabe d'un mot
Inverser les syllabes d'un mot bi-syllabique

Compétence : Recomposer les mots à partir de syllabes
Fusionner 2 syllabes isolées pour reconstituer un mot
Retrouver un mot dont les syllabes ont été inversées

De nombreuses recherches ont démontré que la conscience phonologique joue un rôle majeur dans l'apprentissage de la lecture (décodage) et de l'écriture. Le lien entre conscience phonologique et lecture s'explique par le fait que l'orthographe française est une orthographe **alphabétique** où les caractères « graphèmes » représentent une unité sonore « phonème ». Pour maîtriser le principe alphabétique, l'élève doit donc avoir acquis un niveau minimum de traitement phonémique.

Les 13 voyelles du français : progression

PS :

- * l'opposition a / i
- * positionnement de l'émission des phonèmes i et ou
- * puis différenciation : a / i / ou : papa/pipi ; lit/loup ; riz/rat/roue ; poule/pile ; balle/boule

MS :

- * ouverture intermédiaire : é/è, qui fait émerger entre i et a, une voyelle couvrant é-è, ce qui s'entend dans l'opposition papa/pépé/pipi comme dans « pépé » / « père » ; entre ou et a émerge un o plus ou moins ouvert comme « bol », o fermé comme « rigolo »
- * différenciation : é-è/o : pépé ; nez ; pot ; bol ; dé ; do
- * émergence des nasales : in sur la base de é/è comme « nez/nain », ; an sur la base de a comme « bas/banc » ; on sur la base o comme « manteau/menton »
- * différenciation : in/an/on : nez/nain ; range/ rond ; pont ; marin/ marron

GS :

- * i/é à la fois en avant et non arrondie, ou/o à la fois en arrière et arrondie, u/eu à la fois en avant et arrondie
- * u/eu : pull ; bulle ; rue ; nu/ noeud ; deux
- * dernier degré d'ouverture supplémentaire : qui oppose é/è comme dans Pyrénées/neige/nez ; o fermé/o ouvert comme dans « chapeau/bosse » ; eu/e comme dans « livre/peur »

PROGRESSION GS

Compétence : Décomposer un mot en syllabes orales
Dénombrer le nombre de syllabes d'un mot
Comparer et classer en fonction du nombre de syllabes
Isoler une syllabe dans un mot
Supprimer une syllabe dans un mot
Repérer la place de la syllabe (début - fin)
Codifier le nombre de syllabes d'un mot
Localiser une syllabe-cible par un codage

Compétence : Transformer les mots
Inverser les syllabes d'un mot bi-syllabique
Proposer un mot nouveau à partir de 2 syllabes prises dans des mots différents

Compétence : Comparer des mots
Fusionner 2 syllabes isolées pour reconstituer un mot
Retrouver un mot dont les syllabes ont été inversées
Identifier une syllabe en la comparant avec une syllabe-cible

Compétence : Identifier un phonème dans un mot
Identifier la rime dans une syllabe terminale
Produire des rimes finales
Repérer une attaque voyelle
Repérer une attaque consonne

Compétence : Comparer des phonèmes
Repérer le phonème différent entre deux mots monosyllabiques

Compétence : Repérer la place d'1 phonème dans 1 mot
Repérer la place d'un phonème dans une syllabe, puis dans un mot

Compétence : Fusionner 2 phonèmes pour composer un mot
Fusionner 2 phonèmes pour composer un mot monosyllabique
Proposer un mot à partir d'un mot monosyllabique en changeant un phonème



--> La maîtrise de la conscience phonologique s'accompagne, en parallèle, de la découverte du code écrit. La connaissance du nom des lettres, de leur graphie et de leur valeur sonore sont à travailler dès que l'élève commence à découvrir l'écrit. Cela lui permet d'établir premières relations entre l'oral et l'écrit, et de commencer à construire le principe alphabétique.

Jeux phonologiques :

Petite section

Compétence : Percevoir et localiser des sons

D'où vient le bruit ? 1 bandeau/enfant Salle de motricité L'enseignant se déplace et à chaque arrêt joue de son instrument. Les enfants doivent pointer le doigt en direction du lieu du son.

Roméo et Juliette 1 bandeau/enfant Salle de motricité 1 enfant aux yeux bandés (Roméo) doit localiser sa Juliette qui l'appelle.

Le roi du silence 1 bandeau/enfant 1 trésor Salle motricité Les enfants forment une ronde. Le roi aux yeux bandés est au milieu. Il doit défendre son trésor (derrière lui) en pointant le doigt en direction du bruit que fait l'enfant en se déplaçant pour le voler. L'enfant qui n'est pas repéré vole le trésor et devient le roi.

Compétence : Percevoir et produire des sons

Jeux d'échos en rythmes Instruments de musique Comptines/Chansons Salle motricité

L'enseignant donne le rythme/ produit des séquences musicales avec son instrument/une comptine/une chanson... Dans un 1er temps, les enfants expriment le rythme/la séquence musicale à travers leur corps : frapper dans les mains/sauter/marcher/courir/pas chassés...

Dans un 2ème temps, les enfants répètent oralement la phrase musicale en respectant les rythmes. L'enseignant peut remplacer des mots par des onomatopées/des frappés/des claquements

Compétence : Percevoir et discriminer des sons

Les appeaux 3 appeaux ou instruments de musique différents Des représentations imagées des appeaux ou des instruments Les enfants doivent établir la correspondance entre un son et une image.

Lotos sonores Photographies des enfants de la classe Chaque enfant choisit un son lui correspondant, chacun doit établir la correspondance entre un son et une image (sa photo).

* dénombrer les syllabes

- * comparer et classer les mots selon le nombre de syllabes,
- * repérer la longueur des mots à l'oral (nombre de syllabes : on va explicitement faire repérer que des mots courts du point de vue phonologique peuvent représenter un objet de grande taille (train et bicyclette, lion et coccinelle...)
- * représenter graphiquement la structure syllabique sonore des mots



Chaque séquence s'organise autour de trois types de tâches :

* la tâche principale

Elle permet de rappeler ce qui a été appris lors des séances précédentes, de présenter clairement l'objectif, de donner la consigne, de traiter des exemples, de permettre à chaque enfant d'agir.

* la tâche de transposition

Elle s'appuie sur la même compétence cognitive mais en apportant quelques variables didactiques pour réinvestir la compétence travaillée en l'adaptant à une autre situation.

* Une tâche de transfert :

Mise en place de petits exercices ayant pour but d'automatiser les compétences nouvellement acquises



Moyenne et grande section

Compétence : Segmenter le mot en syllabes

Jeux de segmentation syllabique Listes de mots Instruments de musique : tambourin, triangle... A partir des prénoms des enfants, des mots familiers, puis des non mots. Les enfants doivent : - Sauter les syllabes. - Frapper les syllabes dans leurs mains/avec le tambourin/le triangle. - Compter les syllabes sur les doigts.

Compétence : Matérialiser la syllabe dans le mot

Cerceaux Des cerceaux Listes : prénoms, mots familiers, non mots Salle de motricité Chaque syllabe des mots est matérialisée par un cerceau. Chaque enfant saute les syllabes du mot en les énonçant.

Jetons Des jetons Listes : - des prénoms - de mots familiers - de non mots Des jetons symbolisant des syllabes sont placés sur la table face aux enfants. Au fur et à mesure qu'un enfant nomme les syllabes d'un mot, il les aligne devant lui dans le sens de la lecture sur une bande fléchée indiquant le sens de lecture

Compétence : Isoler, identifier, manipuler des syllabes

Jeux des animaux Images d'animaux aux noms bisyllabiques Couper les images des animaux en 2 en nommant chaque syllabe Les enfants doivent créer des animaux extraordinaires en mélangeant et fusionnant les syllabes (ex : la/pin co/chon devient la/chon co/pin)

Jeux des prénoms Photos des enfants de la classe Choisir les photos des enfants ayant des prénoms bisyllabiques. Couper les photos en 2 en nommant chaque syllabe Les enfants doivent créer de nouveaux enfants en fusionnant les syllabes.

Couper les mots Listes de mots bisyllabiques Jouer à ne prononcer que le début (puis la fin des mots).

Le jeu de la chenille des syllabes Une chenille comportant des syllabes symbolisées par un mot monosyllabique Des cartes images (mots commençant par les syllabes de la chenille) Un dé, des pions

Lancer son dé. Avancer son pion. Prononcer le mot monosyllabique. Chercher une carte dont le mot commence par la même syllabe.

Compétence : Produire les syllabes

La chaîne syllabique ou la ronde des rimes Images préparées Les enfants doivent placer des images de façon à réaliser une chaîne syllabique : La dernière syllabe de l'image posée doit correspondre à la première de l'image posée ensuite. Ex : chocolat - lapin - pinceau - soleil

Compétence : Isoler et identifier la rime

Comptines Comptines avec rime Les enfants doivent retrouver la rime et la nommer. La pêche aux Rimes Images préparées Les enfants doivent retrouver toutes les images dont les mots finissent par une rime donnée.

Chercher l'intrus Images préparées Les enfants doivent retrouver l'image dont le mot ne finit pas comme les autres (rime différente).

Compétence : Produire des rimes

Créer des comptines Thèmes : prénoms/jours/animaux Les enfants doivent produire des mots qui riment puis des phrases, puis des comptines.

La ronde des rimes Avec (ou sans images) Les enfants doivent à tour de rôle donner un mot qui rime avec la rime donnée.

Jeu du Grand Mamamouchi Avec (ou sans images) Le grand Mamamouchi marie sa fille... Une grande fête est donnée... Les habitants du royaume doivent apporter un cadeau qui rime avec une rime donnée...

Compétence : Entendre et percevoir les phonèmes

Le petit fureteur 4 planches images 1 roulette alphabétique avec flèche Les enfants doivent chercher les images commençant par le premier son d'un mot (association son/graphie)

La chenille des phonèmes (sons voyelles) Une chenille sons Des cartes images commençant par le phonème / Un dé, des pions

Lancer son dé/Avancer son pion/Prononcer le phonème /Les enfants doivent chercher une carte dont le mot commence par le même son.

Jeu du secret Pour faire identifier un phonème final, l'enseignant prononce le début du mot en omettant le dernier son, les élèves doivent deviner le « mot secret » en retrouvant le phonème omis.

Programmes 2008

Distinguer les sons de la parole

* Scander les syllabes

* Manipuler les syllabes :

- enlever, recomposer dans un autre ordre

- Percevoir une syllabe identique dans plusieurs mots et situer sa position dans le mot (début, milieu, fin)

- Localiser, substituer, inverser, ajouter, combiner les composants de la langue

* Discriminer les sons : rimes/attaques --> phonèmes

Localiser, substituer, inverser, ajouter, combiner les composants de la langue