

PÉRIODE 1

	ATTENDUS, COMPÉTENCES	OBJECTIFS	ACTIVITÉS ET SUPPORTS	
7 SEMAINES	OSER ENTRER EN COMMUNICATION	<p>L4. DIRE DE MÉMOIRE ET DE MANIÈRE EXPRESSIVE PLUSIEURS COMPTINES ET POÉSIES</p> <p>L5. ÉCOUTER ET REPÉRER DES RÉGULARITÉS</p>	<p>COMPRENDRE UNE COMPTINE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ RETROUVER DES IMAGES ILLUSTRANT UNE COMPTINE, UNE CHANSON <p>MÉMORISER UNE COMPTINE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ RETROUVER LES MOTS MANQUANTS D'UNE COMPTINE ✓ IDENTIFIER LES ERREURS DANS UNE COMPTINE CONNUE <p>INTERPRÉTER UNE COMPTINE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ TROUVER DES GESTES QUI ILLUSTRENT UN JEU DE DOIGTS ✓ REMPLACER UN MOT PAR UN GESTE ✓ MODULER SA VOIX EN FONCTION D'UN CODE ✓ ASSOCIER DES GESTES À UN PASSAGE D'UNE COMPTINE 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ COMPTINES DIVERSES : « IL ÉTAIT UN PETIT HOMME », « ROCK AND ROLL DES GALLINACÉES », « L'AUTOMNE DE MAURICE CARÈME », « LA LICORNE », « UN CHAT ET UN CHAMEAU », « LE LOUP »... ☑ SAC À COMPTINES ET BOÎTE À COMPTINES <p><i>(SUPPORTS « VERS LA PHONO » ACCES + OUVRAGES DE DANIELLE QUILAN + « 30 PHONÈMES EN 30 CHANSONS »)</i></p>
		<p>L3. PRATIQUER DIVERS USAGES DU LANGAGE ORAL : RACONTER, DÉCRIRE, ÉVOQUER, EXPLIQUER...</p> <p>L7. DISCRIMINER DES SONS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ COMPRENDRE LA NOTION DE SÉQUENCE : DÉBUT, MILIEU, FIN ✓ RETROUVER LES ILLUSTRATIONS D'UNE HISTOIRE ✓ IDENTIFIER LA PROVENANCE D'UN SON ✓ PRONONCER DISTINCTEMENT (PHONÈMES, SYLLABES, MOTS, PSEUDOS MOTS, VIRELANGUES) ✓ PRENDRE CONSCIENCE DE LA NOTION DE MOTS 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ CONTES CONNUS : LE PETIT CHAPERON ROUGE, HANSEL ET GRETEL, BLANCHE NEIGE... ☑ LOTOS SONORES ☑ INSTRUMENTS DE MUSIQUE ☑ PIERRE ET LE LOUP
	COMPRENDRE ET APPRENDRE	L6. MANIPULER DES SYLLABES (RÎMES)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ DÉVELOPPER LA CONSCIENCE DES RÎMES DANS LES COMPTINES ✓ COMPLÉTER LES VERS D'UNE COMPTINE ✓ CRÉER DES COMPTINES ✓ CLASSER DES MOTS SELON LEUR RÎME RICHE 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ JEUX D'ÉCOUTE ☑ COMPTINES DIVERSES ☑ 30 PHONÈMES EN 30 CHANSONS
			<ul style="list-style-type: none"> ✓ SCANDER LES SYLLABES D'UN ÉNONCÉ ✓ FRAPPER LES SYLLABES D'UN MOT ✓ COMPTER LES SYLLABES D'UN MOT ✓ COMPARER LE NOMBRE DE SYLLABES ✓ CODER LES SYLLABES D'UN MOT 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ LE JEU DU LOTO DES SYLLABES ☑ JEU « LES VALISES AUX SYLLABES » ☑ JEU DE L'OIE DES SYLLABES ☑ LA COURSE DES SYLLABES ☑ LA BATAILLE DES ANIMAUX

PROGRAMMATION PHONOLOGIE – GS

DOMAINE DE L'ORAL

PÉRIODE 2

	ATTENDUS, COMPÉTENCES		OBJECTIFS	ACTIVITÉS ET SUPPORTS
7 SEMAINES	<p>OSER ENTRER EN COMMUNICATION</p> <p>COMMENCER À RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE ET ACQUÉRIR UNE CONSCIENCE PHONOLOGIQUE</p> <p>COMPRENDRE ET APPRENDRE</p>	L6. MANIPULER DES SYLLABES (RÎMES)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ FUSIONNER DES SYLLABES POUR FORMER DES MOTS. (PONT-PIED ⇔ POMPIER) ✓ DÉCOMPOSER DES MOTS EN SYLLABES (RIDEAU ⇔ RIZ-DOS) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ JEUX DE REBUS ✓ LE MÉMO-FUSION ✓ LE LOTO FUSION ✓ LE LOTO DECOMPOSE <p>(SUPPORTS <i>OUVRAGES DE DANIELLE QUILAN</i> + JEUX LCDL)</p>
		L6. MANIPULER DES SYLLABES (RÎMES) L7. DISCRIMINER DES SONS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ CLASSER DES MOTS MONOSYLLABIQUES SELON LEUR RÎME VOCALIQUE ✓ CLASSER DES MOTS PLURISYLLABIQUES SELON LEUR RÎME VOCALIQUE 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ IMAGES DES MOTS MONOSYLLABIQUES ✓ IMAGES DES MOTS PLURISYLLABIQUES ✓ JEU: LES MAÎSONS DES RÎMES VOCALIQUES <p>(SUPPORT <i>OUVRAGES DE DANIELLE QUILAN</i>)</p>
		L3. PRATIQUER DIVERS USAGES DU LANGAGE ORAL : RACONTER, DÉCRIRE, ÉVOQUER, EXPLIQUER... L7. DISCRIMINER DES SONS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ METTRE DES HYPOTHÈSES SUR L'HISTOIRE ✓ CONNAÎTRE ET COMPRENDRE L'HISTOIRE ✓ RECONAÎTRE LES PERSONNAGES DU CONTE D'APRÈS LEUR CARACTÉRISTIQUE (VOYELLES + CONSONNES LONGUES) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ALBUM DU CONTE + GRANDES IMAGES ✓ CD / DVD ✓ "DEVINE MON ALPHA PRÉFÉRÉ" ✓ "LES ALPHAS JOUENT À CACHE-CACHE."

PROGRAMMATION PHONOLOGIE – GS

DOMAINE DE L'ORAL

PÉRIODE 3

	ATTENDUS, COMPÉTENCES		OBJECTIFS	ACTIVITÉS ET SUPPORTS
5 SEMAINES	OSER ENTRER EN COMMUNICATION	L6. MANIPULER DES SYLLABES	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ISOLER LA 1 ÈRE SYLLABE D'UN MOT ✓ IDENTIFIER LA SYLLABE D'ATTAQUE D'UN MOT ✓ CLASSER DES MOTS QUI ONT LA MÊME SYLLABE ✓ TROUVER L'INTRUS : SYLLABE INITIALE DIFFÉRENTE ✓ IDENTIFIER LA SYLLABE FINALE DES MOTS ✓ CLASSER DES MOTS SELON LEUR SYLLABE FINALE ✓ APPARIER DES MOTS SELON LES SYLLABES INITIALES ET FINALES (MOTS-VALISE) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ JEU DES SYLLABES D'ATTAQUES ✓ JEU DES SYLLABES FINALES ✓ LE MISTIGRI DES SYLLABES INITIALES ✓ LE MISTIGRI DES SYLLABES FINALES ✓ LES MOTS VALISES ✓ LE DOMI-MOTS VALISES ✓ LA COMPTINE : 3 PETITS CHATS <p>(SUPPORTS <i>OUVRAGES DE DANIELLE QUILAN</i> + JEUX LGDL)</p>
		L7. DISCRIMINER DES SONS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ CLASSER DES MOTS SELON LEUR ATTAQUE VOCALIQUE 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ CLASSEMENT D'IMAGES DANS DIFFÉRENTES BOÎTES : INCENDIE, INDIEN, AMPOULE, AMBULANCE, ENVELOPPE, AGNEAU ... ✓ JEU: « JE DEVINE » OU « MON PETIT ŒIL VOIT »
	COMMENCER À RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE ET ACQUÉRIR UNE CONSCIENCE PHONOLOGIQUE	L5. ÉCOUTER ET REPÉRER DES RÉGULARITÉS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ DISTINGUER 2 MOTS QUI RIMENT 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ JEU DES RIMES ✓ MÉMORY DES ANIMAUX
		L7. DISCRIMINER DES SONS		
		L3. PRATIQUER DIVERS USAGES DU LANGAGE ORAL : RACONTER, DÉCRIRE, ÉVOQUER, EXPLIQUER...	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RECONNAÎTRE LES PERSONNAGES DU CONTE D'APRÈS LEUR CHANT (VOYELLES + CONSONNES LONGUES) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ SOS ALPHA EN PÉRIL ✓ "LES ALPHAS"
COMPRENDRE ET APPRENDRE	L7. DISCRIMINER DES SONS			

PROGRAMMATION PHONOLOGIE – GS

DOMAINE DE L'ORAL

PÉRIODE 4

	ATTENDUS, COMPÉTENCES		OBJECTIFS	ACTIVITÉS ET SUPPORTS
6 SEMAINES	<p>OSER ENTRER EN COMMUNICATION</p> <p>COMMENCER À RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE ET ACQUÉRIR UNE CONSCIENCE PHONOLOGIQUE</p> <p>COMPRENDRE ET APPRENDRE</p>	L6. MANIPULER DES SYLLABES	<ul style="list-style-type: none"> ✓ IDENTIFIER UNE SYLLABE DONNÉE DANS UN MOT ✓ RETROUVER UN MOT DONT LES SYLLABES SONT MÉLANGÉES ✓ INVERSER LES SYLLABES ✓ LOCALISER LA SYLLABE QUI A ÉTÉ AJOUTÉE ✓ TROUVER UN MOT OBTENU EN AJOUTANT UNE SYLLABE ✓ SUPPRIMER UNE SYLLABE : SYLLABE FINALE ✓ SUPPRIMER UNE SYLLABE : SYLLABE INITIALE ✓ SUBSTITUER UNE SYLLABE À UNE AUTRE 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ LES SYLLANIMAUX ☑ LE MONSTRE MANGEUR DE PRÉNOMS ☑ LA FÉE DES SYLLABES ☑ CHATOUILLONS LE MONSTRE ☑ LES MOTS EN VERLAN <p><i>(SUPPORTS OUVRAGES DE DANIELLE QUILAN + JEUX LCDL)</i></p>
		L7. DISCRIMINER DES SONS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ DISCRIMINER ET LOCALISER LE PHONÈME [A] ✓ LE PHONÈME [A] EST FUSIONNÉ AVEC UN SON FINAL CONSONANTIQUE ✓ DISCRIMINER ET LOCALISER LE PHONÈME [O], ✓ DISCRIMINER ET LOCALISER LE PHONÈME [Y], [E], [U], [ON] 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ LES ALPHAS ☑ « MON PETIT ŒIL VOIT »
		L3. PRATIQUER DIVERS USAGES DU LANGAGE ORAL : RACONTER, DÉCRIRE, ÉVOQUER, EXPLIQUER...	<ul style="list-style-type: none"> ✓ FUSIONNER 2 PHONÈMES : UNE CONSONNE LONGUE ET UNE VOYELLE ✓ LA FUSÉE TOMBE SUR MONSIEUR O : FFFFFFFF0000000 ✓ LE MONSTRE ATTRAPE MONSIEUR A ✓ LA TOUPIE TOURNE AUTOUR DE MILLE U ✓ LE ZIBULUS ZIGZAGUE VERS MADAME I ✓ LE ROBINET RÂLE SUR MADAME E ✓ LE SERPENT SIFFLE SUR MADAME É 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ "LES ALPHAS" (FIGURINES À MANIPULER)
		L7. DISCRIMINER DES SONS		

PROGRAMMATION PHONOLOGIE – GS

DOMAINE DE L'ORAL

PÉRIODE 5

	ATTENDUS, COMPÉTENCES	OBJECTIFS	ACTIVITÉS ET SUPPORTS
11 SEMAINES	<p>OSER ENTRER EN COMMUNICATION</p> <p>COMMENCER À RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE ET ACQUÉRIR UNE CONSCIENCE PHONOLOGIQUE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ DISCRIMINER LE PHONÈME CONSONANTIQUE FINAL PAR OPPOSITION PHONÉMIQUE (TASSE/TACHE) (CAGE/CASE) (VAGUE/COQ) ✓ CLASSER DES MOTS PLURISYLLABIQUES SELON LE PHONÈME CONSONANTIQUE FINAL ✓ DISCRIMINER LE PHONÈME CONSONANTIQUE PLACÉ EN ATTAQUE DU MOT (CHAT/SERPENT) ✓ CLASSER DES MOTS SELON LEUR PHONÈME INITIAL ✓ IDENTIFIER UN PHONÈME CONSONNE DANS UN MOT 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ JEUX: LE LAPIN, LA FUSÉE, LA MAISON, LE NID, LE SERPENT ... ✓ LE TRAIN DES CONSONNES ✓ LA MAISON DES CONSONNES ✓ LA ROUE DES ALPHAS CONSONNES <p>(SUPPORTS <i>OUVRAGES DE DANIELLE QUILAN</i> + JEUX LCDL)</p>
		<p><u>RELATIONS GRAPHÈMES-PHONÈMES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ DIFFÉRENCIER LE PHONÈME [A] DU GRAPHÈME /A/ ✓ DIFFÉRENCIER LE PHONÈME [i] DU GRAPHÈME /i/ OU /y/ ✓ SEGMENTATION ET FUSION PHONÉMIQUE DANS UN MOT MONOSYLLABIQUE ✓ SEGMENTATION ET FUSION PHONÉMIQUE DANS UN MOT PLURISYLLABIQUE 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ IMAGES : BANC, CHAT, CHOU...
	<p>COMPRENDRE ET APPRENDRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ DISTINGUER D/T, J/CH, G/R, B/P ✓ IDENTIFIER LE PHONÈME QUI DIFFÈRE DANS DES MOTS À CONSONANCES PROCHES 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ JEU DES PAIRES MINIMALES ✓ PRINCE DE MOTORDU
	<p>L3. PRATIQUER DIVERS USAGES DU LANGAGE ORAL : RACONTER, DÉCRIRE, ÉVOQUER, EXPLIQUER...</p> <p>L7. DISCRIMINER DES SONS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RECONNAÎTRE LES DIFFÉRENTES ÉCRITURES D'UN ALPHA (SCRIPT ET CURSIVE) ✓ LOCALISER ET CODER UN PHONÈME DANS UN MOT ✓ FUSIONNER DES SONS FORMANT DES MOTS MONOSYLLABIQUES ✓ SEGMENTER UN MOT MONOSYLLABIQUE EN PHONÈME ✓ IDENTIFIER LES 2 ALPHAS ✓ ENCODER UN MOT DE 2 OU 3 PHONÈMES ✓ ÉCRITURE TÂTONNÉE 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ "LES ALPHAS" (FIGURINES À MANIPULER) LE LOTO DES ALPHAS ✓ PHONÈME, OÙ ES-TU ? ✓ LE JEU DE LA RIVIÈRE ✓ JEUX DE SEGMENTATION ET DE FUSION <p>+ « RÉUSSIR SON ENTRÉE EN PRODUCTION D'ÉCRITS »</p>