

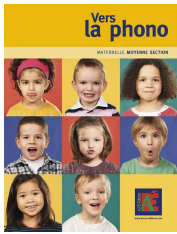
VERS LA PHONO - MS / Groupe 2

PÉRIODE 1

LES COMPTINES

TOUT AU LONG DE L'ANNÉE

<u>Comptines en images pages 16-17</u> Replacer les illustrations d'une comptine dans l'ordre					
Étape 1 : Découverte d'une nouvelle comptine CD plage 1					
Étape 2 : Recherche de l'ordre des illustrations					
Étape 3 : Répétition de la comptine					
<u>Qui sont les intrus ? pages 18-19</u> Scander les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Découverte d'une nouvelle comptine CD plage 2					
Étape 2 : Recherche des illustrations correspondant à la comptine					
Étape 3 : Validation des propositions					
Étape 4 : Répétition de la comptine					
<u>Les mots manquants pages 20-21</u> Retrouver les mots manquants d'une comptine					
Étape 1 : Découverte d'une nouvelle comptine CD plage 3					
Étape 2 : Manipulation orale					
Étape 3 : Répétition de la comptine					
Étape 4 : Réinvestissement					



VERS LA PHONO - MS / Groupe 2

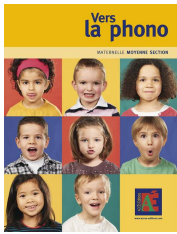
PÉRIODE 1

LES COMPTINES

TOUT AU LONG DE L'ANNÉE

<u>Illustrons des jeux de doigts pages 22-23</u> Trouver des gestes qui illustrent une comptine					
Étape 1 : Découverte du jeu de doigts					
CD plage 4					
Étape 2 : Recherche de gestes illustrant le jeu de doigts					
Étape 3 : Répétition du jeu de doigts					
Étape 4 : Réinvestissement					
<u>Mot interdit pages 24-25</u> Remplacer un mot par un geste qui le caractérise					
Étape 1 : Découverte d'une nouvelle comptine					
CD plage 5					
Étape 2 : Recherche de gestes caractérisant les animaux de la comptine					
Étape 3 : Répétition de la comptine					
Étape 4 : Réinvestissement					
CD plage 6					
<u>Jeu de doigts muet pages 26-27</u> Mimer un jeu de doigts					
Étape 1 : Mémorisation d'un jeu de doigts					
CD plage 7					
Étape 2 : Mime d'un jeu de doigts muet					
Étape 3 : Réinvestissement					
Étape 4 : Reconnaissance de jeux de doigts					

<u>Jouons avec notre voix pages 28-29</u> <u>Moduler sa voix en fonction d'un code</u>					
Étape 1 : Mémorisation d'une comptine					
Étape 2 : Variation de la hauteur de la voix					
Étape 3 : Variation de la vitesse de diction					
Étape 4 : Réinvestissement					

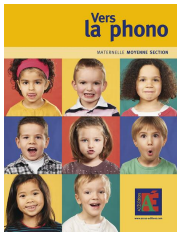


VERS LA PHONO - MS / Groupe 2

PÉRIODE 1

A P P R E N D R E À É C O U T E R

<u>Les sons de la classe page 36</u> Identifier la provenance d'un son					
Étape 1 : Découverte					
Étape 2 : Entraînement					
Étape 3 : Réinvestissement					
<u>Jeux de rythmes page 37</u> Reproduire un rythme					
Étape 1 : Reproduction avec le corps					
Étape 2 : Reproduction avec un instrument					
<u>Instruments en folie pages 38-39</u> Identifier des sons d'instruments et varier leurs intensités					
Étape 1 : Découverte des instruments					
Étape 2 : Variation de l'intensité					
Étape 3 : Jeu du chef d'orchestre					
<u>Qui joue ? pages 40-41</u> Identifier les sons produits par des instruments à percussion					
Étape 1 : Rappel du son et du nom des instruments					
Étape 2 : Écoute de sons successifs					
Étape 3 : Mémorisation de sons successifs					



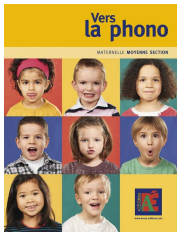
VERS LA PHONO - MS / Groupe 2

PÉRIODE 1

A P P R E N D R E À É C O U T E R

<u>Loto sonore pages 42-47</u> Identifier la provenance d'un son et l'associer à sa représentation					
Étape 1 : Émission d'hypothèses sur la provenance d'un son C D p l a g e s 2 2 à 3 3 o u 3 5 à 4 6					
Étape 2 : Association d'un son à sa représentation					
Étape 3 : Loto sonore					
Étape 4 : Réinvestissement					
<u>Créons un loto sonore ! page 48</u> Réaliser collectivement un loto sonore					
Étape 1 : Élaboration du projet					
Étape 2 : Choix et enregistrement des instruments					
Étape 3 : Réalisation des planches de jeu					
Étape 4 : Jeu en classe					
<u>Gestes et musique page 49</u> Identifier différents passages dans un extrait musical					
Étape 1 : Découverte de l'extrait					
Étape 2 : Recherche					
Étape 3 : Interprétation de l'extrait musical					

<u>Le gardien du trésor pages 50-51</u> Localiser un son					
Étape 1 : Situation de référence					
Étape 2 : Mise en évidence des problèmes rencontrés					
Étape 3 : Entraînement					
Étape 4 : Réinvestissement					

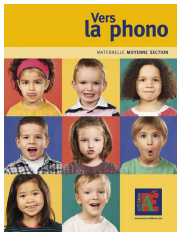


VERS LA PHONO - MS / Groupe 2

PÉRIODE 2

A P P R E N D R E À A R T I C U L E R

<u>Le jeu du téléphone page 56</u> Répéter un mot puis une phrase entendue					
Étape 1 : Répétition d'un mot					
Étape 2 : Répétition d'une phrase					
Étape 3 : Bilan					
<u>La marionnette page 57</u> Prononcer distinctement les sons d'un mot					
Étape 1 : Présentation de la marionnette					
Étape 2 : Prononciation de mots mono-syllabiques					
Étape 3 : Prononciation de mots bisyllabiques et trisyllabiques					
<u>Mots proches en broche pages 58-61</u> Distinguer et prononcer des mots à consonance proche					
Étape 1 : Association de mots à consonance proche					
Étape 2 : Memory de mots proches					
Étape 3 : Suites de mots					
Étape 4 : Jeu des mots tordus					



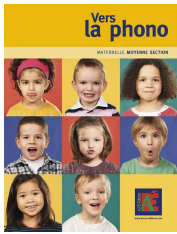
VERS LA PHONO - MS / Groupe 2

PÉRIODE 2

A P P R E N D R E À A R T I C U L E R

<u>Virelangues page 62</u> Répéter en articulant					
Étape 1 : Écoute et analyse d'un virelangue					
Étape 2 : Répétition et articulation					
Étape 3 : Entraînement					
<u>Cap ou pas cap ? pages 63-65</u> Dire une liste de mots en articulant					
Étape 1 : Préparation au jeu					
Étape 2 : Règle du jeu n°1					
Étape 3 : Règle du jeu n°2					
Étape 4 : Bilan					
<u>Les comptines avec pseudo-mots page 66</u> Dire une comptine en articulant					
Étape 1 : Découverte de la comptine					
Étape 2 : Répétition de la comptine					
Étape 3 : Réinvestissement					
<u>Créons une pseudo-comptine page 67</u> Inventer des pseudo-mots et articuler					
Étape 1 : Rappel d'une comptine avec pseudo-mots					
Étape 2 : Invention de pseudo-mots					
Étape 3 : Écriture de la comptine					

<u>La grenouille à grande bouche pages 68-69</u> Prononcer distinctement les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Découverte de l'album					
Étape 2 : Entraînement pour parler comme la grenouille					
Étape 3 : Réalisation des marottes					
Étape 4 : Théâtralisation					
<u>Mais quel est ce mot ? pages 70-71</u> Prendre conscience de la forme de la bouche lors de l'articulation d'un mot					
Étape 1 : Découverte des mots-images					
Étape 2 : Jeu avec des mots de longueurs différentes					
Étape 3 : Jeu avec des mots de longueurs proches					
Étape 4 : Jeu avec des mots de même longueur					

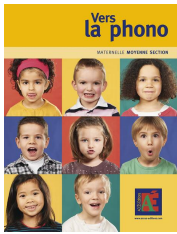


VERS LA PHONO - MS / Groupe 2

PÉRIODE 3

D É C O U V R I R L E S S Y L L A B E S

S C A N D E R L E S S Y L L A B E S					
<u>Le langage robot pages 76-79</u> Scander les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Découverte du langage robot					
Étape 2 : S'entraîner avec les prénoms					
Étape 3 : S'entraîner avec des mots-images					
Étape 4 : Réinvestissement					
<u>Le jeu des cerceaux pages 80-81</u> Scander les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
<u>Jeu des cerceaux miniature pages 82-85</u> Scander les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Préparation du jeu					
Étape 2 : Règles du jeu					
<u>Au feu les pompiers pages 86-87</u> Scander les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Préparation du jeu					
Étape 2 : Règles du jeu					

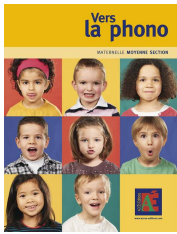


VERS LA PHONO - MS / Groupe 2

PÉRIODE 3

D É C O U V R I R L E S S Y L L A B E S

<p>D E N O M B R E R L E S S Y L L A B E S D ' U N M O T</p>					
<p><u>Les boîtes pages 88-91</u> Dénombrer les syllabes d'un mot</p>					
<p>Étape 1 : Présentation du jeu</p>					
<p>Étape 2 : Rangement des mots-images</p>					
<p>Étape 3 : Validation</p>					
<p><u>Le jeu du collier page 92</u> Dénombrer les syllabes d'un mot</p>					
<p>Étape 1 : Mise en place du jeu</p>					
<p>Étape 2 : Règle du jeu</p>					
<p><u>Les jetons pages 93-95</u> Dénombrer les syllabes d'un mot</p>					
<p>Étape 1 : Mise en place du jeu</p>					
<p>Étape 2 : Règle du jeu</p>					
<p><u>Combien de syllabes page 96</u> Dénombrer les syllabes d'un mot</p>					
<p><u>Combien de syllabes page 97</u> Dénombrer les syllabes d'un mot</p>					



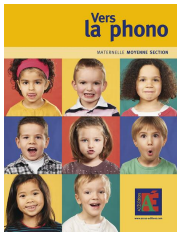
VERS LA PHONO - MS / Groupe 2

PÉRIODE 4

D É C O U V R I R L E S S Y L L A B E S

D ' A T T A Q U E

<u>Pareil ou pas pareil ? p102-103</u> Identifier des phrases/ mots / syllabes identiques					
Étape 1 : Découverte de l'album « J'veux pas aller à l'école »					
Étape 2 : Repérage de phrases identiques					
Étape 3 : Repérage de mots identiques					
Étape 4 : Repérage de syllabes identiques					
<u>La comptine de papa p104-105</u> Repérer une syllabe répétée en début de mot					
Étape 1 : Découverte de la comptine					
Étape 2 : Analyse de certains mots					
Étape 3 : Répétition de la comptine					
Étape 4 : Répétition d'une syllabe en début de mot					
<u>Quelle syllabe d'attaque p106-108</u> Identifier la syllabe d'attaque d'un mot					
Étape 1 : Identification des syllabes identiques BA et É dans des mots images					
Étape 2 : Identification des syllabes identiques CA et BO dans des mots dits oralement					
<u>Familles de syllabes d'attaque p109-111</u> Identifier la syllabe d'attaque d'un mot					
Étape 1 : Recherche d'un point commun					
Étape 2 : Identification de l'attaque commune					



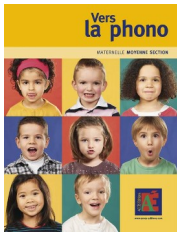
VERS LA PHONO - MS / Groupe 2

PÉRIODE 4

D É C O U V R I R L E S S Y L L A B E S

D ' A T T A Q U E

<u>À l'attaque des syllabes p112-113</u> Identifier la syllabe d'attaque d'un mot					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Préparation au jeu					
Étape 3 : Règle du jeu					
Étape 4 : Validation					
<u>Qui s'est trompé de famille ? p114-115</u> Repérer des intrus parmi des mots ayant la même syllabe d'attaque d'un mot					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Recherche à partir de mots-images					
Étape 3 : Recherche à partir de mots à l'oral					
<u>Loto à colorier p116-117</u> Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
<u>Paires de syllabes d'attaque p118-121</u> Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque					
Étape 1 : Préparation au jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
<u>Chacun sa famille p122-123</u> Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque					
Planches page 122					

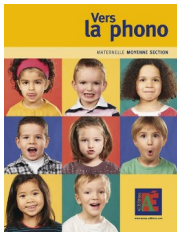


VERS LA PHONO – MS / Groupe 2

PÉRIODE 5

Repérer les syllabes finales et les rimes

<u>Le jeu de l'écho p128</u> Repérer des syllabes finales répétées					
Étape 1 : Découverte de la comptine					
Étape 2 : Mise en évidence de la syllabe répétée					
Étape 3 : Jeu de l'écho					
<u>Les nouvelles familles p129-131</u> Identifier la syllabe finale d'un mot					
Étape 1 : Recherche d'un point commun					
Étape 2 : Identification de la syllabe finale commune					
<u>Les animaux et les objets p132-133</u> Repérer des mots ayant la même syllabe finale					
Étape 1 : Préparation à la recherche					
Étape 2 : Mise en évidence des syllabes finales					
Étape 3 : Association de mots qui ont des syllabes finales identiques					
<u>Le bazar de Balthazar p134-135</u> Repérer des mots ayant la même syllabe finale					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					

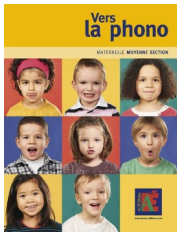


VERS LA PHONO – MS / Groupe 2

PÉRIODE 5

Repérer les syllabes finales et les rimes

<u>Les syllabes finales p136-137</u> Repérer des mots ayant la même syllabe finale					
Fiche page 136					
<u>Le domino des syllabes finales p138-139</u> Repérer des mots ayant la même syllabe finale					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
<u>J'ai peur du loup p140-141</u> Prendre conscience des rimes					
Étape 1 : Découverte de l'album					
Étape 2 : Identification de la rime					
Étape 3 : Repérage des rimes en -OU					
Étape 4 : Repérage des rimes en -O					
<u>Quelle est la rime ? p141</u> Prendre conscience des rimes					
Étape 1 : Identification d'une rime au sein d'une liste de mots					
Étape 2 : Identification d'une rime au sein d'une comptine					
Étape 3 : Recherche de mots qui riment					
<u>A quoi ça rime ? p142-143</u> Associer des mots qui riment					
Étape 1 : Préparation à la lecture					
Étape 2 : Association de mots qui riment					



VERS LA PHONO – MS / Groupe 2

PÉRIODE 5

Repérer les syllabes finales et les rimes

<u>Jeu de rimes p144-149</u> Associer des mots qui riment					
Étape 1 : Jeu de la grue					
Étape 2 : Jeu du gâteau					
Étape 3 : Jeu du chocolat					
<u>Le jeu des animaux p150-153</u> Associer des mots qui riment					
Étape 1 : Préparation au jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					