



VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 1

LES COMPTINES

TOUT AU LONG DE L'ANNÉE

<u>Qui sont les intrus ? pages 16-17</u> Retrouver des images illustrant une chanson					
Étape 1 : Découverte d'une nouvelle chanson CD plage 1					
Étape 2 : Recherche					
Étape 3 : Validation					
Étape 4 : Répétition					
<u>Mots supprimés page 18</u> Mémoriser une comptine					
Étape 1 : Découverte d'une nouvelle chanson CD plage 2					
Étape 2 : Situation problème					
Étape 3 : Recherche des mots supprimés					
Étape 4 : Validation					
Étape 5 : Réinvestissement					
<u>Comptine erronée page 19</u> Identifier des erreurs dans une comptine connue					
Étape 1 : Découverte d'une nouvelle comptine CD plage 3					
Étape 2 : Écoute de la comptine erronée					
Étape 3 : Mise en évidence des erreurs					
Étape 4 : Validation					

<u>Mots à substituer pages 20-21</u> Remplacer un mot par un geste ou un son qui le caractérise					
Étape 1 : Découverte d'une nouvelle chanson CD plage 4					
Étape 2 : Recherche de gestes illustrant la comptine					
Étape 3 : Répétition de la chanson					
Étape 4 : Réinvestissement CD plage 5					
<u>Jouons avec notre voix pages 22-23</u> Moduler sa voix en fonction d'un code					
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 : Variation de l'intensité					
Étape 5 : Réinvestissement					
<u>Mimons une comptine pages 24-25</u> Associer des gestes à un passage d'une comptine					
Étape 1 : Description et reproduction de gestes illustrés					
Étape 2 : Découverte d'une nouvelle comptine CD plage 6					
Étape 3 : Appariement des vers et des gestes de la comptine					
Étape 4 : Trace écrite					



VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 1

A P P R E N D R E À É C O U T E R

<u>Histoire et illustrations pages 30-31</u> Écouter une histoire et retrouver les illustrations correspondantes					
Étape 1 : Découverte de l'histoire					
Étape 2 : recherche des illustrations correspondant à l'histoire entendue					
Étape 3 : Validation					
<u>Loto sonore pages 32-36</u> Identifier la provenance d'un son et l'associer à sa représentation					
Étape 1 : Émission d'hypothèses sur la provenance d'un son					
Étape 2 : Association d'un son à sa représentation					
Étape 3 : Jeu du loto sonore					
<u>Créons un loto sonore page 37</u> Réaliser collectivement un loto sonore					
Étape 1 : Élaboration du projet					
Étape 2 : Choix des sons					
Étape 3 : Enregistrement et photographie					
Étape 4 : Réalisation des planches de jeu					

<u>Écoute d'instruments pages 38-39</u> Reconnaître le son d'instruments de musique					
Étape 1 : Découverte des instruments					
Étape 2 : Reconnaissance d'instruments					
Étape 3 : Évaluation					
<u>Qui joue ? page 40</u> Reconnaître le son d'instruments de musique					
Fiche page 40					
<u>Pierre et le loup page 41</u> Associer un personnage à un instrument de musique					
Étape 1 : Découverte de l'histoire					
Étape 2 : Émission d'hypothèses					
Étape 3 : Vérification					

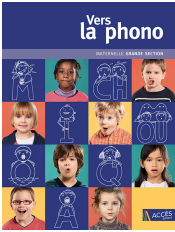


VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 1

A P P R E N D R E À A R T I C U L E R

<u>Échauffement vocal pages 46-47</u> Prononcer distinctement des phonèmes, des syllabes, des mots					
Étape 1 : Échauffement avec des phonèmes voyelles					
Étape 2 : Échauffement avec des syllabes					
Étape 3 : Échauffement avec des syllabes à double consonne					
Étape 4 : Échauffement avec des chansons CD plages 7 à 10					
<u>Am Stram Gram page 48</u> Prononcer distinctement des pseudo-mots					
Étape 1 : Découverte de la comptine CD plage 11					
Étape 2 : Comptines dans d'autres langues					
<u>T'emmêle pas la langue page 49</u> Répéter des virelangues					
Étape 1 : Écoute et répétition					
Étape 2 : Jeu des virelangues					
<u>Articule quand tu joues ! pages 50-53</u> Prononcer des mots complexes					
Étape 1 : Listes de mots-images					
Étape 2 : Phrases à répéter					



VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 1

D É C O U V R I R L E S M O T S

<u>La séparation des mots page 58</u> Prendre conscience de la notion de mots					
Étape 1 : Découverte de la notion de mots					
Étape 2 : Observation de titres d'albums					
<u>Les étiquettes page 59</u> Prendre conscience de la notion de mots					
Étape 1 : Manipulation à partir de titres d'albums					
Étape 2 : Manipulation à partir de phrases orales					
<u>À chaque mot sa gommette page 60</u> Segmenter une phrase en mots					
Fiche page 60					
<u>À chaque mot sa couleur page 61</u> Segmenter une phrase en mots					
Fiche page 61					
<u>Séparons les mots ! page 62</u> Segmenter une phrase en mots					
Fiche page 62					
<u>Effaçons ! page 63</u> Retrouver un mot manquant dans une phrase					
Étape 1 : Suppression d'un mot dans une phrase orale					
Étape 2 : Suppression de mots dans une phrase écrite					

Créons un jeu de l'oie pages 64-65 Dénombrer les mots d'un titre					
Étape 1 : Explication du projet					
Étape 2 : Réalisation de la planche du jeu					
Étape 3 : Choix des albums					
Étape 4 : Réalisation des cartes					
Étape 5 : Réalisation des pions					
Étape 6 : Jeu					



VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 2

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

<u>Le langage robot pages 68-69</u> Scander les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Découverte de la segmentation					
Étape 2 : Segmentation de mots-images					
Étape 3 : Segmentation avec instrument					
<u>Le jeu de l'oie vivant pages 70-71</u> Scander les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
<u>La marelle colimaçon pages 72-75</u> Scander les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
<u>Le tableau pages 76-77</u> Dénombrer les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Présentation du jeu					
Étape 2 : Recherche de la colonne correspondant au nombre de syllabes de son mot-image					

<u>Le loto à dé pages 78-79</u> Dénombrer les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
<u>La bataille des animaux pages 80-82</u> Comparer le nombre de syllabes de différents mots					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
<u>La bataille des animaux page 83</u> Comparer le nombre de syllabes de différents mots					
Document élève page 83					
<u>Sur quelle ligne ? pages 84-85</u> Dénombrer et coder les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
Étape 3 : Mise en commun					
<u>Codons les syllabes ! pages 86-89</u> Dénombrer et coder les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Codage au tableau					
Étape 2 : Codage sur ardoise					
<u>Codons un mot ! page 90</u> Dénombrer et coder les syllabes d'un mot					
Document élève page 90					
<u>Combien de syllabes ? Page 91</u> Dénombrer et coder les syllabes d'un mot					
Document élève page 91					



VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 2

É T U D I E R L E S S Y L L A B E S A U S E I N D ' U N M O T

<u>Pareil ou pas pareil ? Page 96</u> Identifier des phrases, des mots et des syllabes identiques					
Étape 1 : Comparaison de phrases et mots					
Étape 2 : Comparaison de mots monosyllabiques et de syllabes					
<u>Familles de syllabes d'attaque pages 97-99</u> Identifier la syllabe d'attaque d'un mot					
Étape 1 : Recherche d'un point commun					
Étape 2 : Identification de l'attaque commune					
<u>Retrouve ta syllabe d'attaque pages 100-101</u> Identifier la syllabe d'attaque d'un mot					
Étape 1 : Classement dans un tableau					
Étape 2 : Recherche de mots commençant par une syllabe donnée					
<u>Le jeu du supermarché pages 102-104</u> Identifier la syllabe d'attaque d'un mot					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					

<u>Ça commence pareil page 105</u> Identifier la syllabe d'attaque d'un mot					
Document élève page 105					
<u>Comptine tine tine pages 106-107</u> Identifier la syllabe finale d'un mot					
Étape 1 : Découverte et analyse d'une comptine					
Étape 2 : Transformation d'une comptine					
<u>Chacun sa famille ! pages 108-111</u> Identifier la syllabe finale d'un mot					
Étape 1 : Recherche d'un point commun					
Étape 2 : Jeu en salle de motricité					
<u>Suis ton chemin ! Pages 112-114</u> Identifier la syllabe finale d'un mot					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
<u>Ça finit pareil ! Page 115</u> Identifier la syllabe finale d'un mot					
Document élève page 115					
<u>Trois p'tits chats pages 116-117</u> Identifier la syllabe finale et la syllabe d'attaque					
Étape 1 : Découverte et analyse d'une comptine					
Étape 2 : Enchaînement de 2 mots					
Étape 3 : Enchaînement d'au moins 3 mots					



VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 3

MANIPULER ET JOUER
AVEC LES SYLLABES

<u>La chasse à la syllabe pages 122-125</u> Identifier la syllabe donnée dans un mot					
Étape 1 : Jeu du chapiteau et du bol de riz					
Étape 2 : Jeu de la syllabe C O - Mise en place du jeu - Règle du jeu					
<u>Mais où est la syllabe ? pages 126-127</u> Localiser et coder les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Découverte					
Étape 2 : Entraînement					
<u>Localisons les syllabes ! pages 128-131</u> Localiser et coder les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Jeu sans intrus					
Étape 2 : Jeu avec intrus					
Étape 3 : Jeu de décodage et de codage					
<u>Syllabe, où es-tu ? pages 132-133</u> Localiser et coder les syllabes d'un mot					
Fiche page 132					
Fiche page 133					
<u>Jeu de rébus pages 134-138</u> Fusionner deux syllabes					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					

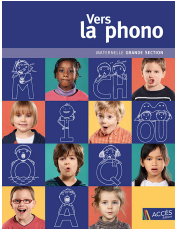


VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 3

MANIPULER ET JOUER AVEC LES SYLLABES

<u>La fée des syllabes page 139</u> Ajouter une syllabe pour former un mot					
Étape 1 : Ajout d'une syllabe après					
Étape 2 : Ajout d'une syllabe avant					
Étape 3 : Ajout d'une syllabe au sein d'un mot					
<u>Le monstre mangeur de prénom page 140</u> Supprimer des syllabes dans un mot					
Étape 1 : Découverte de l'album					
Étape 2 : Jeu du monstre					
Étape 3 : Jeu du monstre avec d'autres mots					
<u>Chatouillons le monstre page 141</u> Retrouver un mot dont les syllabes ont été mélangées					
Étape 1 : Rappel de l'histoire et mélange des syllabes d'un prénom					
Étape 2 : Mélange des syllabes d'un animal					
<u>Les mots en verlan pages 142-143</u> Inverser les syllabes d'un mot					
Étape 1 : Inversion de syllabes à partir de mots-images					
Étape 2 : Inversion de syllabes à partir d'objets de la classe					



VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 3

DECOUVRIR LES RIMES

<u>Comptine rimée pages 148-149</u> Entendre et repérer une rime					
Étape 1 : Mise en évidence de la rime					
Étape 2 : Choix de mots qui riment					
<u>Le jeu du tapis pages 150-153</u> Repérer une rime dans un mot					
Étape 1 : Mise en place et préparation au jeu					
Étape 2 : Tri de mots qui riment en « i »					
Étape 3 : Recherche d'intrus					
<u>Écoute d'un album page 154</u> Entendre une rime					
Étape 1 : Découverte de l'album					
Étape 2 : Identification de la rime					
<u>Devinettes page 155</u> Associer des mots qui riment					
Étape 1 : Découverte des mots images					
Étape 2 : Association de mots qui riment					
Étape 3 : Validation					
<u>A chacun sa boîte pages 156-159</u> Associer des mots qui riment					
Étape 1 : Jeu des boîtes					
Étape 2 : Repérage d'intrus parmi des mots qui riment					

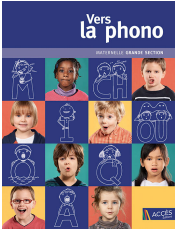


VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 3

DECOURVIR LES RIMES

<u>Les boîtes à rimer pages 160-164</u> Associer des mots qui riment					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
<u>Jeu des moyens de transport pages 165-167</u> Associer des mots qui riment					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
<u>Mémory des rimes pages 168-169</u> Associer des mots qui riment					
Étape 1 : Préparation au jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
<u>Et tu manges quoi toi ? pages 170-172</u> Associer des mots qui riment					
Étape 1 : Découverte de l'album					
Étape 2 : Écriture de la suite de l'histoire					
Étapes 3 et 4 : Écriture et illustration					
<u>Les rimes page 173</u> Repérer des mots qui riment					
Fiche page 173					



VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 4

D É C O U V R I R L E S A T T A Q U E S

<u>Quelle attaque ! pages 178-179</u> Identifier l'attaque d'un mot					
Étape 1 : Jeu du chapiteau et du bol de riz					
Étape 2 : Jeu de la syllabe C O - Mise en place du jeu - Règle du jeu					
<u>Le jeu du château pages 180-183</u> Identifier l'attaque d'un mot					
Étape 1 : Découverte					
Étape 2 : Entraînement					
<u>Le zoo des attaques pages 184-186</u> Associer des mots ayant la même attaque					
Étape 1 : Jeu sans intrus					
Étape 2 : Jeu avec intrus					
Étape 3 : Jeu de décodage et de codage					
<u>Des intrus au zoo pages 187-189</u> Repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaque					
Fiche page 132					
Fiche page 133					
<u>Au zoo ! pages 190-191</u> Fusionner deux syllabes					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					



VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 4

D É C O U V R I R

L E S P H O N È M E S - V O Y E L L E S

<u>Le phonème A [a] page 198</u> Identifier un phonème-voyelle répété					
Étape 1 : Écoute d'une comptine					
Étape 2 : Recherche du phonème répété					
Étape 3 : Recherche de mots contenant le phonème A [a]					
Étape 4 : Création de la maison du phonème A [a]					
<u>Les phonèmes I [i] et U [y] pages 199-201</u> Identifier un phonème-voyelle dans un mot					
Étape 1 : Découverte des phonèmes I [i] et U [y]					
Étape 2 : Jeux de la tortue et du lit					
<u>Les maisons des phonèmes pages 202-203</u> Identifier un phonème-voyelle dans un mot					
Étape 1 : Rappel du chant des phonèmes					
Étape 2 : Recherche					
Étape 3 : Présentation à la classe					
<u>Le train des voyelles pages 204-205</u> Identifier un phonème-voyelle dans un mot					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					



VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 4

D É C O U V R I R

L E S

P H O N È M E S - V O Y E L L E S

(s u i t e)

<u>Les maisons des voyelles 206-207</u> Identifier un phonème-voyelle dans un mot					
Maison du A					
Maison du I					
Maison du O					
Maison du U					
<u>Le marché de Padipado pages 208-211</u> Identifier un phonème-voyelle dans un mot					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					



VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 5

D É C O U V R I R

L E S P H O N È M E S - C O N S O N N E S

<u>Les phonèmes consonnes stylisés pages 214-215</u>					
Présentation					
<u>Le jeu de l'oie du son S pages 216-217</u> Identifier un phonème consonne dans un mot					
Étape 1 : Découverte du phonème S					
Étape 2 : Jeu de l'oie du son S					
<u>Créons un jeu 218-219</u> Identifier un phonème consonne dans un mot					
Étape 1 : Explication du projet et choix des phonèmes					
Étape 2 : Réalisation de la planche de jeu					
Étape 3 : Découpage des mots-images contenant le phonème choisi					
Étape 4 : Découpage des mots-images intrus					
Étape 5 : Réalisation des pions					
Étape 6 : Jeu					
<u>Le loto des phonèmes pages 220-223</u> Repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaque					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
<u>Les labyphonèmes pages 224-227</u> Repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaque					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					



VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 5

D É C O U V R I R

L E S

P H O N È M E S - C O N S O N N E S

<u>La roue des phonèmes pages 228-230</u> Repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaque					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
<u>Les intrus page 231</u> Repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaque					
Fiche page 231					
<u>Les maisons des consonnes pages 232-233</u> Repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaque					
Fiche page 233					
<u>Les sons proches pages 234-237</u> Distinguer des phonèmes proches					
Étape 1 : F ou V ?					
Étape 2 : S ou Z ?					
<u>Attention sons proches ! Pages 238-239</u> Distinguer des phonèmes proches					
Fiche page 238					



VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 5

MANIPULER ET JOUER
AVEC LES PHONÈMES

<u>Le prince de Motordu pages 244-245</u> Identifier le phonème qui diffère dans des mots à consonance proche					
Étape 1 : Découverte de l'album					
Étape 2 : Recherche des mots erronés dans l'album					
Étape 3 : Association de mots à consonance proche					
Étape 4 : Identification du phonème qui diffère entre 2 mots à consonance proche					
Étape 5 : Traduction d'une phrase du prince de Motordu					
<u>Où est caché le phonème ? pages 246-247</u> Localiser et coder un phonème dans un mot					
Étape 1 : Cache-cache au tableau					
Étape 2 : Cache-cache oral					
<u>Codage du phonème caché pages 248-249</u> Localiser et coder un phonème dans un mot					
Étape 1 : Découverte du codage					
Étape 2 : Codage sur ardoise					
<u>Phonème, où es-tu ? pages 250-253</u> Localiser et coder un phonème dans un mot					
Étape 1 : Classement de mots bisyllabiques					
Étape 2 : Jeu des intrus					
Étape 3 : Classement de mots de 3 syllabes					



VERS LA PHONO - GS / Groupe 2

PÉRIODE 5

MANIPULER ET JOUER
AVEC LES PHONÈMES

<u>Le jeu de la rivière pages 254-256</u> Localiser et coder un phonème dans un mot					
Étape 1 : Mise en place du jeu					
Étape 2 : Règle du jeu					
<u>Où sont les phonèmes ? page 257</u> Localiser et coder un phonème dans un mot					
Fiche page 257					
<u>Jeux de segmentation pages 258-259</u> Segmenter un mot en phonèmes					
Étape 1 : Jeu de l'escargot					
Étape 2 : Règle des jetons					
<u>Deux phonèmes côte à côte pages 260-261</u> Fusionner des phonèmes					
Étape 1 : Phonème-consonne L					
Étape 2 : D'autres phonèmes consonnes					
Étape 3 : Phonème voyelle placé avant					
<u>Jeux de fusion pages 262-263</u> Fusionner des phonèmes					
Étape 1 : Fusion de phonèmes pour obtenir des mots-images					
Étape 2 : Recherche du phonème manquant					
Étape 3 : Jeu de dés					

<u>Écriture tâtonnée pages 264-265</u>					
Associer un phonème à un graphème					
Étape 1 : Rappel des phonèmes					
Étape 2 : Écriture d'une lettre					
Étape 3 : Écriture d'une syllabe composée de 2 phonèmes					
Étape 4 : Écriture d'une syllabe composée de plus de 2 phonèmes					