



# Aladin et les mots magiques

## Conscience des phonèmes (mars)

Séquences	Objectifs des séquences et tâches proposées dans les séances	Matériel
9	<p>Découvrir et se repérer dans la structure narrative de l'album, axée sur le phonème.</p> <p><b>Séance 1</b> Découvrir l'album et mémoriser les étapes du récit (rythme des saisons) en associant chaque vœu à l'objet et à la couleur qui lui correspondent.</p> <p><b>Séance 2</b> Mémoriser les étapes du récit en remplissant le tableau à l'aide des cartes.</p>	<p>Album</p> <p>Album Tableau L Cartes-images L'</p>
10	<p>– Identifier le phonème initial commun dans des mots : /v/ - /z/ - /R/ - /f/ puis /l/ - /m/ - /t/.</p> <p>– Associer une gestuelle à chaque phonème.</p> <p>– Identifier le phonème initial intrus dans une série d'images.</p> <p><b>Séance 1</b> – Identifier des phonèmes : /v/ - /z/ - /R/ - /f/.</p> <p>– Créer des familles de mots à l'aide de cartes et de nuages de couleur représentant chacun un phonème.</p> <p>– Associer une gestuelle à chaque phonème oralisé.</p> <p><b>Séance 2</b> S'entraîner à associer un mot à son phonème initial en mimant la gestuelle de ce dernier, à l'aide d'images (puis sans support visuel).</p> <p><b>Séance 3</b> – Identifier 3 nouveaux phonèmes : /l/ - /m/ - /t/.</p> <p>– Classifier des mots dans leur « maison » en fonction du phonème initial repéré.</p> <p><b>Séance 4</b> – Constituer des familles de 4 mots ayant un phonème commun.</p> <p>– Identifier un intrus parmi 4 cartes (l'intrus est celui qui ne commence pas par le même phonème).</p>	<p>Cartes-images L' Nuage M Cartes-images M' Tableau L</p> <p>Cartes-images L' Cartes-images M'</p> <p>Planches N Cartes-images N'</p> <p>Cartes-images N' Bandes O</p>
11	<p>– Manipuler mentalement des phonèmes.</p> <p>– Repérer la place d'un phonème dans une syllabe et dans un mot.</p> <p><b>Séance 1</b> Jouer aux « phrases rigolotes » : repérer le son qui rend le mot absurde dans une phrase et le remplacer.</p> <p><b>Séance 2</b> – Associer autant de carrés que de syllabes dans un mot.</p> <p>– Placer un jeton, correspondant au son demandé, sur le carré symbolisant la syllabe qui le contient.</p>	<p>Liste des phrases rigolotes</p> <p>Carrés blancs P Jetons Liste de mots triés par phonème</p>
12	<p>– Associer un phonème à la lettre correspondante.</p> <p>– Fusionner deux phonèmes pour reconstituer une syllabe simple.</p> <p>– Segmenter une syllabe simple en deux phonèmes.</p> <p><b>Séance 1</b> – Associer le phonème à la lettre correspondante sur la planche de loto.</p> <p>– S'entraîner à mettre en correspondance la lettre et le son.</p> <p><b>Séance 2</b> Consolider l'automatisation de la correspondance entre la lettre et le son, à l'aide d'un jeu de loto et de dés.</p> <p><b>Séance 3</b> Apprendre à fusionner deux phonèmes de type consonne/voyelle en utilisant les dés des lettres.</p> <p><b>Séance 4</b> S'entraîner à fusionner deux phonèmes de type voyelle/consonne en utilisant les dés des lettres.</p> <p><b>Séance 5</b> Segmenter une syllabe simple en deux phonèmes.</p>	<p>Planches de loto Q Une ardoise</p> <p>Planches de loto Q Dés Q' Jetons Dés Q'</p> <p>Dés Q'</p> <p>Une ardoise Dés Q'</p>