

**Etude du son [a]
et des graphies correspondantes**

Cycle 2 – CP

Unité d'apprentissage type : [a]

Première période

Etape 1 : entrer dans l'activité	Séance 1 : discrimination auditive Cette séance permet aux élèves d'identifier le son , objet de l'étude, par le biais d'activités orales et collectives.
Etape 2 : Construire les apprentissages	Séance 2 : découverte de la correspondance phonie-graphie : comment écrit-on le son ? Cette séance permet aux élèves de découvrir les différentes manières d'écrire le son étudié et de construire le référent (affiche aide à la mémorisation). Séance 3 : entraînement à la combinatoire. Cette séance permet aux élèves de s'exercer à associer différentes graphies en lecture et écriture (syllabes et mots).
Etape 3 : Réinvestir.	Séance 4 : lecture d'un texte « phonologiquement marqué ». Les élèves réinvestissent leurs acquisitions à l'occasion de la lecture d'un texte empreint du son étudié.

Entrer dans l'activité - Séance 1 - discrimination auditive phase 2 : localisation du son

Objectifs des actions	Actions	Objets nécessaires
<p>Localisation du son à l'intérieur des mots étudiés</p> <p>Dénombrement des syllabes, codification et localisation du son dans le mot et dans la syllabe</p>	<p>L'enseignant demande aux élèves de compter les syllabes dans les mots qui ont permis de découvrir le son.</p> <p>Les élèves scandent et dénombrent les syllabes selon la pratique de classe (frapper des mains, lever des doigts par exemple).</p> <p>L'enseignant ou un élève symbolise les syllabes sous l'image par des arcs de cercle : encodage des mots.</p> <p>L'enseignant demande aux élèves de localiser la syllabe où on entend le son étudié.</p> <p>L'enseignant ou un élève Indique par une croix la bonne syllabe.</p>	<p>Les quatre images restent affichées</p>

Entrer dans l'activité - Séance 1 - discrimination auditive phase 3 : appropriation du son

Objectifs des actions	Actions	Objets nécessaires
<p>Identification du son étudié dans différentes situations</p>	<p>L'enseignant Propose différents jeux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Pigeon vole</u> Si les élèves entendent le son dans le mot prononcé, ils lèvent la main. S'ils ne l'entendent pas ils se bouchent les oreilles et l'enseignant ou un élève met l'image à la poubelle. Remarque: les images présentées sont prononcées par un clic. • <u>Devinettes</u> Les élèves doivent, à partir de définitions, deviner des mots contenant le son étudié. La validation est donnée par une image qui s'affiche en cliquant sur un point d'interrogation. 	<p>Images pour pigeon vole : armoire, aspirateur, canapé, four, cafetière, assiette, tasse, table, nappe, casserole, placard, balance, salade, citron, orange, banane, beurre, cuisine</p> <p>Devinettes écrites au tableau : Je vole, mais je ne suis pas un oiseau. (avion) Grâce à moi tu manges du miel. (abeille) Quand je gronde il ne faut pas se cacher sous un arbre. (orage) Je suis un animal qui porte sa maison sur son dos. (escargot)</p>

Entrer dans l'activité - Séance 1 - discrimination auditive phase 3 : appropriation du son

Objectifs des actions	Actions	Objets nécessaires
<p>Identification du son étudié dans différentes situations</p>	<p>L'enseignant Propose différents jeux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Jeu : Bien rangé dans mon panier</u> Des images contenant , ou pas, le son [a]sont placées sur le TBI ainsi que quatre paniers portant les étiquettes : une oreille, deux oreilles, trois oreilles, oreille barrée. Le but est de faire glisser les images dans le bon panier. • <u>Jeu : du fil à linge</u> • Des images contenant le son [a]sont placées sur le TBI ainsi qu'un fil à linge avec trois pinces à linge symbolisant l'attaque, la rime et le corps du mot. • En fonction de la position du son [a] (en attaque, à l'intérieur ou en rime) l'image est placée sur la corde à linge. • Utilisation du jeu 1000 mots <p>Les élèves Soit, répondent collectivement, Soit, un élève est interrogé et se rend au tableau pour répondre.</p>	<p>Ananas, avion, matelas, chapeau, chat, drap, chameau, crabe, koala, garage, ballon, carnaval, parasol, lavabo, chocolat, canard, carotte, salade, galette, arbre, carré, rat, otarie, caméra, banane, éléphant, singe, ours, maison, voiture, poupée</p> <p>Ananas, avion, arbre, allumette, armoire, carotte, crabe, parasol, banane, rat, plat, chocolat, panda Un fil avec trois pinces à linge : (zones fonctionnant comme des corbeilles et s'ouvrant à la fin sur un clic)</p>

Entrer dans l'activité - Séance 1 - discrimination auditive phase 3 : appropriation du son

Objectifs des actions	Actions	Objets nécessaires
<p>Identification du son étudié dans différentes situations</p>	<p>L'enseignant Propose différents jeux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Jeu : Marabout-bout de ficelle</u> Des images contenant , le son [a]en attaque ou en rime sont placées sur le TBI, chacune étant associée à un pictogramme simple. Chaque élève possède un jeu de 5 pictogrammes. Le but est de les ordonner à la manière de la chanson Marabout bout de ficelle : l'attaque du mot correspond à la rime du mot précédent. Le premier mot est donné, le maître sollicite les réponses au fur et à mesure. abricot-koala-lama-matelas-lapin Lama-maman-mandala-lavabo-bocal <p>Les élèves Montrent le pictogramme correspondant à la réponse. Un élève se rend au tableau pour répondre.</p>	<p>Jeu de pictogrammes: □ ◎ ◆ ★ +</p> <p>abricot-koala-lama- matelas-lapin</p> <p>lama-maman-mandala- lavabo-bocal</p>

Entrer dans l'activité - Séance 1 - discrimination auditive phase 3 : appropriation du son

Objectifs des actions	Actions	Objets nécessaires
<p>Identification du son étudié dans différentes situations</p>	<p>L'enseignant <u>Jeu : le solitaire (variante de Marabout).</u></p> <p>Des images contenant , le son [a] sont placées sur le TBI, chacune étant associée à un pictogramme simple. Chaque élève possède un jeu de 5 pictogrammes.</p> <p>Le but est de les appareiller à la manière de la chanson Marabout bout de ficelle : l'attaque du mot correspond à la rime du mot précédent.</p> <p>Le pictogramme qui reste seul est le solitaire ananas/ nageur – placard/cartable <u>chat</u> guitare/tartine – lavabo/bocal <u>valise</u></p> <p>Les élèves Réalisent les paires et montrent le solitaire. Un élève se rend au tableau pour donner les paires et montrer le solitaire</p>	<p>Jeu de pictogrammes: </p> <p>ananas/ nageur – placard/cartable <u>chat</u> guitare/tartine – lavabo/bocal <u>valise</u></p>

Construire les apprentissages - Séance 2 : découverte de la correspondance phonie-graphie : comment écrit-on le son ? (suite)

Objectifs des actions	Actions	Objets nécessaires
<p>Construire le référent</p>	<p>L'enseignant</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construit avec les élèves le référent, « l’affiche son » (images, graphies et sons) en choisissant un seul mot référent du son . - Construit une liste de mots contenant le son « a ». En début d’année les prénoms de la classe suffisent. Ils sont classés selon le jeu du fil à linge(le faire avec les élèves). - Construit la liste des prénoms dans lesquels on voit « a »mais où on ne l’entend pas. Si le cas ne se présente pas, introduire maître ou maîtresse. Préciser aux élèves comment lire les associations de lettres . Exemples «ai » « au » « an » ... <p style="color: red;">Prévoir un lien avec une page pour le modèle du référent</p>	<p>Image avion –avion écrit en cursive et script</p> <p>Lettre « a » écrite en majuscule (cursive-script) et minuscule (cursive-script)</p> <p>Les prénoms des élèves Le fil à linge.</p> <p>L’oreille barrée : landau, château, lait...</p>

Construire les apprentissages - Séance 3 : entraînement à la combinatoire.

Objectifs des actions	Actions	Modalités de travail
<p>Travailler la combinatoire en lecture et en écriture</p>	<p>L'enseignant Propose différentes activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - fabrication et lecture de syllabes avec un « combinoscope » (jeu de lettres constitué d'un bloc voyelles et d'un bloc consonnes associés) - lecture de syllabes - dictée de syllabes sur ardoise - la syllabe pirate: proposer des mots dans lesquels une syllabe pirate est venue se glisser. Il faut la repérer - repérer dans le mot une syllabe contenant le son. - associer une syllabe à un mot représenté par un dessin <p>Travailler des situations d'écriture</p>	<p>Prévoir un combinoscope</p> <p>Faire apparaître des syllabes: (syllabes déjà créés lors du combinoscope) la-ma-pa-</p> <p>Faire apparaître l'image, puis le mot avec la syllabe en trop.</p> <p>Bateauteau Pandada Ororage Piratete chachapeau</p>

**Construire les apprentissages - Séance 4 : étude d'un
texte « phonologiquement » marqué
phase 1 : découverte des éléments de l'histoire**

Objectifs des actions	Actions	Objets nécessaires
<p>Réactiver les connaissances acquises lors des séances précédentes</p>	<p>L'enseignant affiche au tableau un poster représentant le texte phonologiquement marqué, objet de la séance. Dans un premier temps, ce poster ne sera dévoilé que par l'effet de la loupe.</p> <p>Les élèves à chaque dessin dévoilé par la loupe, proposent une écriture qui reste sur le poster.</p> <p>L'enseignant dévoile la totalité du poster.</p> <p>Les élèves imaginent et formulent une histoire (à l'oral et/ou à l'écrit).</p>	

Réinvestir-Séance 4 : étude d'un texte « phonologiquement » marqué phase 2 : lecture du texte

Objectifs des actions	Actions	Objets nécessaires
<p>Réactiver les connaissances acquises lors des séances précédentes</p>	<p>L'enseignant affiche au tableau le texte phonologiquement marqué.</p> <p>Les élèves y retrouvent les mots repérés lors de la phase 1 ainsi que les mots connus et les rendent étiquettes (pour enrichir la liste de mots de la classe, relatifs à un son). Puis, seuls, ils lisent silencieusement le texte.</p> <p>L'enseignant interroge certaines hypothèses émises par les élèves lors de la phase 1.</p> <p>Les élèves répondent aux sollicitations.</p> <p>L'enseignant fait une lecture magistrale du texte.</p>	<p>Texte écrit au TBI <i>Dans la classe, la maîtresse montre des images : à ... (choisir un prénom de la classe avec le son a) le camion, à... le gâteau, à... l'avion, à... le chat.</i></p> <p><i>Qui a vu l'animal ?</i></p>