

# Le Matériel Phonologique

Travail rédigé par E. Peiffer en collaboration avec  
le R.A.S.E.D de Saint-Martin D'hères (L. Douville, M. Martin, A. Berlioz, M. Boucher & D. Gourgue)  
et le R.A.S.E.D de Chambéry-le-Haut (M. Balmelle & B. Marcon)

## Préambule

La conscience phonologique dans l'apprentissage de la lecture apparaît comme un pré-requis et en même temps une conséquence de cet apprentissage. La conscience phonologique apparaît chez l'enfant vers 5 ans. L'un des signes perceptibles est la capacité à percevoir les différents phonèmes d'un mot. Toutefois avant d'arriver à ce résultat optimal, d'autres capacités épiphonologiques sont importantes pour le développement de la conscience phonologique, comme la perception des sons, des rythmes et les capacités de manipulation syllabique.

L'acquisition et la manipulation de la phonologie dans le langage oral s'inscrivent dans une progression phonologique. Dès la petite section maternelle le travail repose sur une sensibilisation aux différents sons de la langue française, ce travail s'affine aux cours de la moyenne et la grande section maternelle, à travers la manipulation de la syllabe, des rimes et des codes alphabétiques, afin d'amener l'enfant aux phonèmes. Dans le primaire, le travail s'oriente spécifiquement sur la perception, la manipulation phonémique et son automatisation, avec parallèlement un travail sur la conversion des phonèmes en graphèmes.

# Sommaire

**Sensibilisation aux Sons**

**La Syllabe**

**Les Rimes**

**Le Code Alphabétique**

**Les Phonèmes**

**Le Lexique Orthographique**

**Références**

# Sensibilisation aux sons

## Objectifs

### Perception, Localisation, Reproduction, Discrimination des Sons

#### Références livres :

Josette Terrieux, Régine Pierre & Norbert Bardin. Pour l'école maternelle. Programme Projets Activités.  
*Collection L'école au Quotidien Hachette Education.*

Odile Obiso. Langue orale en maternelle. Il était une fois la musique des mots (1992).  
*CRDP du Nord Pas de Calais.*

## A/ Perception & Localisation des sons

### OBJECTIFS : Développement de l'Acuité Auditive

#### Exemples de jeux à créer : « D'où vient le bruit »

« Roméo & Juliette »

« Le roi du silence »

#### - « D'où vient le bruit ? »

Matériel : un instrument de musique et un bandeau pour chaque enfant.

Principe : l'enseignant se déplace silencieusement entre les enfants. Les enfants tendent le doigt vers le lieu d'émission de l'instrument.

#### - « Roméo et Juliette »

Matériel : un bandeau – salle de motricité

Principe : un enfant avec les yeux bandés (Roméo) doit localiser sa Juliette qui l'appelle.

#### - « Le roi du silence »

Matériel : un bandeau – objet identifié comme trésor – salle de motricité

Principe : les enfants forment une ronde. Un enfant est au centre de cette ronde, les yeux bandés, un trésor est posé derrière lui. Il doit défendre son trésor en indiquant du doigt la direction du bruit dû au déplacement d'un autre enfant qui, démasqué, devra retourner à sa place. Celui qui n'a pas été repéré et s'empare du trésor devient le roi.

## B/ Perception & Production des sons

**OBJECTIFS : Développement des capacités de Perception Auditive et de Production Musicale ou Verbale des différentes séquences constituant des phrases musicales ou verbales**

**Exemples de jeux à créer : « Jeux d'échos en Rythmes »**

- « **Jeux d'échos en rythmes** » :

Matériel : instruments de musique (tambourin, triangle...), comptines, chansons...

Principe : les rythmes ou les séquences musicales sont dans un premier temps exprimés à travers le corps de l'enfant (frapper dans les mains, sauter, marcher, courir, pas chassés). Dans un second temps les enfants répètent oralement la phrase musicale, en respectant les rythmes. Par la suite l'enseignant peut remplacer certains mots par des onomatopées ou des frappés ou des claquements.

Exemple de comptine dans laquelle les mots en italiques sont remplacés par des frappés de main.

« jamais on n'a *vu*  
Jamais on ne *verra*  
La famille *tortue*  
Courir avec les *rats*  
Le papa *tortue*  
Et la maman *tortue*  
Et les enfants *tortue*  
Iront toujours au *pas* »

**Matériel pédagogique :** « Le rythme c'est la vie » cassette n°2, Editions MILGRAM  
« Langue orale en maternelle. Il était une fois la musique des mots ». CRDP du Nord Pas de Calais  
**Répertoires de chanson ou comptine**  
**Jeux oralisés « Le rythme de la vie »**

## C/ Perception & Discrimination des sons

**OBJECTIFS : Développement des capacités de Discrimination et d'Attention Auditives**

**Exemples de jeux à créer : « Les appeaux ou les instruments de musiques »  
« Lotos sonores »**

- « **les appeaux ou les instruments de musiques** »

Matériel : 3 appeaux ou instruments de musiques différents, représentations imagées des appeaux ou des instruments de musique

Principe : établir la correspondance entre un « son » et une « image ».

- « **Lotos sonores** »

Matériel : photographies des enfants de la classe.

Principe : établir la correspondance entre une « voix » et une « image ».

**Matériel pédagogique :** Lotos Sonores des bruits familiers « Quel est ce Bruit », Editions NATHAN  
Lotos des situations sonores « Histoires Sonores », Editions NATHAN  
Plum loto sonore, Editions NATHAN  
Mallette phonologique « Entraînement auditif, son et langage », Editions de La Cigale

**REMARQUES** : Ces jeux favorisent la correspondance entre un bruit et son support imagé, l'identification des bruits avec ou sans support visuel, le repérage des intrus, la création d'histoires à partir d'une succession de bruits familiers.

# La Syllabe

## Objectifs

Acquisition et Manipulation de la Syllabe dans le Langage Oral

### A/ La conscience syllabique

**OBJECTIFS : Prise de Conscience que les mots sont constitués de Syllabes**

**Exemples de jeux à créer : « jeux de segmentation syllabique »**

- « **Jeux de segmentation syllabique** »

Matériel : listes de mots, instruments de musique (tambourin, triangle)

Principe : Les jeux sont principalement basés sur la segmentation des mots en syllabes, à travers le corps des enfants, leur gestuelle puis par la suite uniquement dans le langage oral. Utilisation du prénom de l'enfant dans un premier temps, des mots familiers ou des non-mots (farvikéru). Chaque syllabe d'un mot est individualisé (sauter, marcher, frapper dans les mains, référence sonore avec les instruments de musique, compter les syllabes sur les doigts).

**Matériel pédagogique :**

- « **Langue orale en maternelle. Il était une fois la musique des mots** » *CRDP du Nord Pas de Calais*
- « **Entraînement auditif, son et langage** », Editions de La Cigale
- « **Entraînement phonologique Pré-lecteur & Lecteur** », Editions de La Cigale
- « **Lapin Malin** » CD-Rom pédagogique, Editions TLC EDUSOFF
- « **AKAKLIKE** » CD-Rom pédagogique, Editions HACHETTE MULTIMEDIA

*REMARQUES* : Ces jeux favorisent la conscience syllabique, par la manipulation de supports auditifs et imagés.

# B/ Matérialisation de la syllabe

## OBJECTIFS : Identification et Dénomination des Syllabes

Exemples de jeux à créer : « Les cerceaux »

« Les jetons »

« Les cartes de couleurs »

- « Les cerceaux » :

Matériel : cerceaux, tapis de gymnastique...

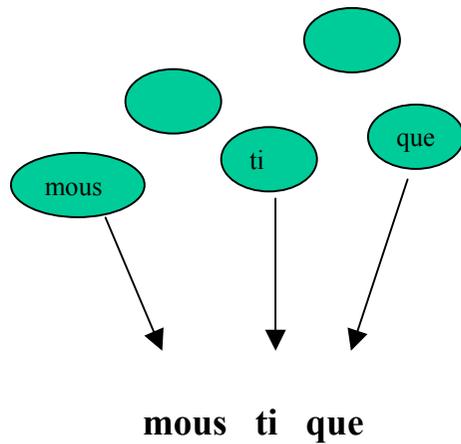
Principe : chaque cerceau représente une syllabe spécifique (« /Mé/ /la/ /nie/ »).

L'enfant individualise la syllabe en sautant dans les cerceaux ou sur les tapis qui correspondent aux syllabes qui constituent son prénom.

« Les jetons »

Matériel : jetons en papier, ou plastique

Principe : des jetons symbolisant des syllabes sont placés sur la table face aux enfants. Au fur et à mesure qu'un enfant nomme les syllabes d'un mot, il les aligne dans le sens de la lecture.

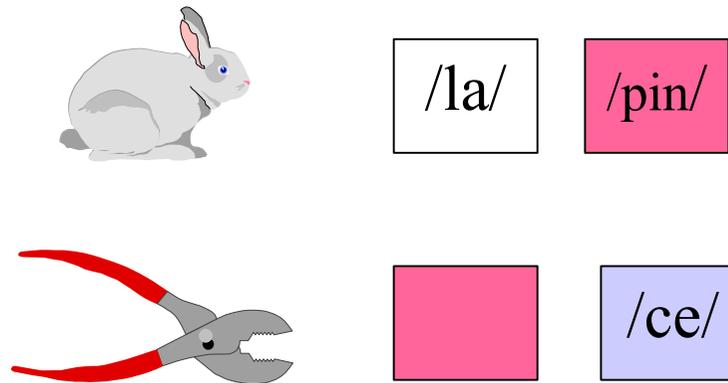


- « Les cartes de couleurs »

Matériel : cartons de couleurs (chaque couleur représente une syllabe spécifique).

Principe : chaque carton de couleur représente des syllabes communes à plusieurs mots différents. Les enfants ont en permanence sous les yeux la représentation couleur de la syllabe travaillée.

Référence : Méthode de « Lecture en Couleur » NOM ? ? ? ?



## C/ Isoler, Identifier et Manipuler les Syllabes

**OBJECTIFS : Amener l'enfant à Isoler et Identifier les Syllabes, puis à les Manipuler en réalisant des Suppressions, des Inversions, des Fusions ou des Substitutions**

**Exemples de jeux à créer : « Jeux des prénoms »**  
**« jeux de la Chenille »**  
**« Jeux des animaux »**  
**« Rébus syllabiques »**

**REMARQUES :** Les cerceaux, les jetons ou les cartes de couleurs, ainsi que des représentations graphiques (images du Père Castor, catalogue, affiche) peuvent être utilisés pour amener l'enfant à manipuler les syllabes. Par la suite l'utilisation de la modalité « orale » sera privilégiée.

- « **Jeux des prénoms** »:

Matériel : photographies des enfants, listes de mots.

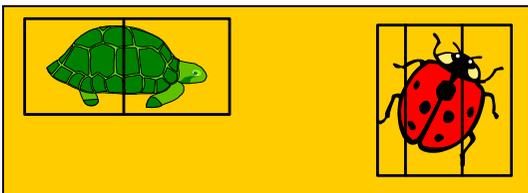
Principe : les photographies de chaque enfant sont découpées en fonction du nombre de syllabes qui compose le prénom. Avec les différentes syllabes de leur prénom, les enfants doivent créer de nouveaux prénoms ou des non-mots. Ils réalisent ainsi des inversions, des suppressions et des fusions syllabiques. Par la suite, chaque syllabe peut être représentée par un jeton, une carte de couleur.

- « **Jeux de la chenille** »

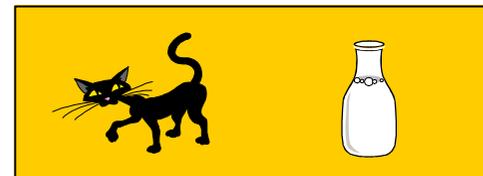
Matériel : planche représentant une chenille (ou autre) sur laquelle se trouvent des représentations graphiques uni-syllabiques (ex : chat). Planche rectangulaire sur laquelle se trouvent des représentations graphiques bi ou tri syllabiques (ex : chapeau) .

Principe : à tour de rôle chaque enfant lance le dé, il avance sur la chenille et doit rechercher l'image commençant par la syllabe de la case sur laquelle il est arrivé ( ex : chat – associer à l'image chapeau).

« **Jeux des animaux** » Déroulement identique aux jeux des prénoms. L'enfant doit créer des animaux extraordinaires en fusionnant le début du nom d'un animal avec la fin (support visuel).



« **Rébus, fusion des syllabes** »



**Matériel pédagogique :** «Entraînement phonologique Pré-lecteur & Lecteur », Editions de La Cigale  
« Lapin Malin » CD-Rom pédagogique, Editions TLC EDUSOFF  
« AKAKLIKE » CD-Rom pédagogique, Editions HACHETTE MULTIMEDIA  
Album « Grépotame et 250 drôles d'animaux croisés », Editions NATHAN  
« Mes premiers mots », collection jeux de bois, Editions Ravensburger  
« Images et Mots », Editions CELDA  
« Imagerie du Père Castor », Editions NATHAN

## D/ Produire les syllabes

**OBJECTIFS : Amener l'enfant à Produire Verbalement des Syllabes**

**Exemples de jeux à créer :** « La ronde des Rimes »  
« Fabrication de comptines »  
« La chaîne syllabique »

- « Fabrication de comptines »

Principe : avec les prénoms des enfants (ou autres thèmes) créer des phrases ou comptines dans lesquelles les syllabes du prénom apparaissent.

- « La chaîne syllabique ou La ronde des rimes »

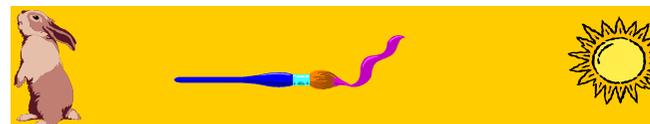
Matériel : listes de mots, imagier

Principe : à partir d'un mot ou d'une image créer des séries

dans lesquelles la dernière syllabe (ou la première) correspond au mot ou à l'image à trouver.

Modalité verbale : **tortue** – **tulipe** – **petit** – **tige**

Modalité visuelle :



**Matériel pédagogique :** «Entraînement phonologique Pré-lecteur & Lecteur », Editions de La Cigale

# Le Code Alphabétique

## A/ Acquisition et Manipulation du code alphabétique

**OBJECTIFS : Amener l'enfant à Reconnaître, Identifier et Nommer les lettres quelques soit le Code Alphabétique (majuscule, scripte, cursive)**

### Utilisation de la modalité « Haptique » (par le toucher)

L'enfant manipule tactilement les lettres travaillées.

Les lettres (majuscule, cursive, scripte) peuvent être en bois, plastique, papier de verre...

### Utilisation de la modalité « visuelle »

« Tableau des alphabets » ou « Lettres magnétiques ».

### Utilisation de la modalité « verbale »

Description physique des lettres (monte, boucle...).

**Exemples de Jeux à créer : « Jeux de famille »  
« Jeux des associations »**

#### - « Jeux des associations »

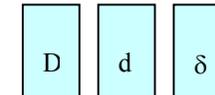
Matériel : lettres tactiles (majuscules, scriptes, cursives) , tableaux des alphabets ou lettres magnétiques.

Principe : l'enfant en aveugle manipule tactilement une « lettre » donnée. Il doit ensuite la nommer et/ou décrire ses caractéristiques physiques, puis l'identifier visuellement.

#### - « Jeux de famille »

Matériel : lettres tactiles (majuscules, scriptes, cursives) ou jeux de cartes ou les lettres de l'alphabet sont représentées trois fois (majuscules, scriptes, cursives).

Principe : chaque enfant doit retrouver la même lettre dans les 3 formes du code alphabétique (majuscule, cursive et scripte).



**Matériel pédagogique : Lettres Cursives Magnétiques (manipulation visuelle), Editions C.E.L.D.A  
Lettres Cursives et Majuscule magnétiques (manipulation haptique), Editions JEIJURA  
Tableaux des Alphabets, Editions Scolavox**

# Les Rimes

## Objectifs

Entendre, Percevoir, Isoler, Identifier et Produire la Rime

### A/ Entendre et Percevoir la Rime

**OBJECTIFS** : Prise de conscience d'une sous unité de la syllabe : « La Rime » à travers l'écoute active de comptine

*REMARQUES* : L'ensemble de ces jeux amène l'enfant à entendre et percevoir des sons identiques ou différents.

**Matériel Pédagogique :**

- Paulette Lequeux « Jeux de paroles », Editions Colin Bourrelier
- Bray & Clausard , Editions OCDL
- « Le moulin à parole » Editions ISTR
- « Comptines des jours de la semaine et des prénoms »
- « Comptines publiées dans le JDI »
- P. Dufayets & Y. Jenger « Comptines et petits poèmes avec les 4/5 ans » , Edition NATHAN
- Comptimage « BD Rimes en bulles » , Editions D'AU
- H. Bichonnier & Pef « Le Monstre Poilu » , Editions Folio Benjamin
- H. Bichonnier & Pef « Pincemi et Pincemoi et la Sorcière » , Editions Folio Benjamin

## B/ Isoler et identifier la Rime

**OBJECTIFS : Amener l'enfant à Isoler une Rime dans un mots et la Nommer**

**Exemples de jeux à créer : « Trouver la rime »**  
**« La pêche aux Rimes »**  
**« Jeux d'association de Rimes »**  
**« L'intrus »**

- « **Trouver la rime** »

Matériel : comptines- Histoires- imagier

Principe : les enfants à partir d'une comptine doivent isoler la « rime » et la nommer, ou bien nommer les mots qui riment avec un mot cible (l'utilisation d'un support visuel est possible pour aider les enfants à identifier le mot).

- « **La pêche aux Rimes** »

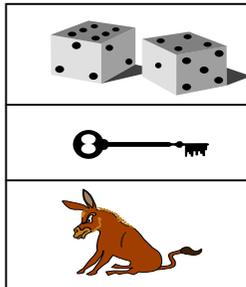
Matériel : imagiers

Principe : l'enfant doit rechercher des images correspondant à des mots qui riment avec le son proposé.

- « **L'intrus** »

Matériel : imagiers, Listes de mots

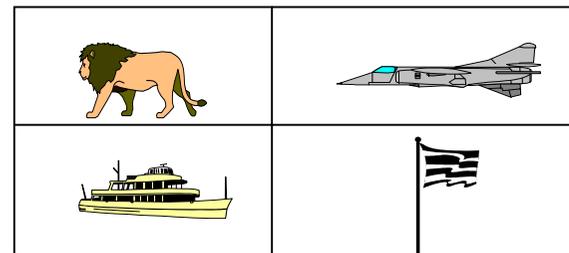
Principe : trouver l'image ou le mot dont la rime est différente.



- « **Jeux d'association de rimes** »

Matériel : imagiers, Listes de mots

Principe : avec un support visuel, l'enfant associe les images qui riment, dans la modalité verbale, le maître donne une série de 5 mots, l'enfant doit alors désigner les mots dont la rime est identique et nommer celle-ci.



**Matériel Pédagogique : Comptines**

**Mallette phonologique «Entraînement phonologique Pré-lecteur & Lecteur », Editions de La Cigale**

**« Images et Mots », Editions C.E.L.D.A**

**« Imagerie du Père Castor », Editions NATHAN**

**« Images du Lexidata », Editions SEDITOP**

## **C/ Produire la Rimes**

**OBJECTIFS : Amener l'enfant à Produire Verbalement la « Rime »**

**Exemples de jeux à créer : « Création de comptines »**

**« La ronde des rimes »**

**« Jeu du Grand Mamamouchi »**

**- « Création de comptines »**

Principe : à partir d'un thème spécifique (prénoms, jours de la semaine, animaux...), l'enfant fabrique une phrase ou une série de phrases à rimes (ex : Natacha aime le chocolat).

**- « La ronde des rimes »**

Principe : à partir d'une rime donnée, les enfants produisent verbalement des mots contenant la rime cible (ex : chocolat, nougat, papa, chat, tata...)

**- « Jeu du Grand Mamamouchi »**

Principe : le grand Mamamouchi marie sa fille ....Une très grande fête est donnée à cette occasion et tous les habitants du royaume sont invités...Le palais est immense mais il ne peut contenir tous les habitants du royaume, aussi le grand Mamamouchi décide-t-il de ne laisser entrer que les gens qui présenteront des cadeaux dans lesquels on entend une « rime » donnée.

**Matériel Pédagogique : « Une année pour découvrir la lecture », Edition RETZ**

**P. Lequeux « Jeux de parole »**

**« Langue orale en maternelle. Il était une fois la musique des mots. » CRDP du Nord Pas de Calais.**

**« Entraînement phonologique », Editions de la Cigale**

# Les Phonèmes

## Objectifs

Acquisition & Manipulation des Phonèmes dans le Langage Oral

### A/ Entendre et Percevoir les Phonèmes

**OBJECTIFS : La Conscience Phonémique**

**Amener l'enfant à Percevoir les Phonèmes à travers une écoute active**

**Matériel pédagogique:**

- « Ainsi font les voyelles, 3 à 6 ans », Editions NATHAN
- « La maison des sons », Editions NATHAN
- « Les jeux de sons et de lecture », Editions RETZ

*REMARQUES :* L'ensemble de ces jeux amène les enfants à entendre et percevoir les phonèmes comme une entité indépendante.

### B/ Matérialisation des Phonèmes

**OBJECTIFS : Identification et Dénomination des phonèmes**

**Exemples de jeux à créer :**

- « Les cerceaux »
- « Les jetons »
- « Les cartes de couleurs »

- « **Les cerceaux** »

Matériel : cerceaux, tapis de gymnastique...

Principe : chaque cerceau représente un phonème spécifique.

- « **Les jetons** »

Matériel : jetons en papier, ou plastique

Principe : des jetons symbolisant des phonèmes sont placés sur la table face aux enfants. Au fur et à mesure qu'un enfant nomme les phonèmes d'un mot, il les aligne dans le sens de la lecture.

- « **Les cartons de couleurs** »

Matériel : cartons de couleur (chaque couleur représente un phonème spécifique)

Principe : chaque carton de couleur représente des phonèmes qui peuvent être retrouvés dans des mots différents. Les enfants ont en permanence sous les yeux la représentation colorée du phonème travaillé.

## C/ Isoler et Identifier les Phonèmes

### OBJECTIFS : Amener l'enfant à Isoler un Phonème dans un mot et le Nommer

*REMARQUES* : Les cerceaux, les jetons ou les cartes de couleurs, ainsi que des représentations graphiques (images du Père Castor, catalogue, affiche) peuvent être utilisés pour amener l'enfant à isoler et identifier un phonème donné. Par la suite l'utilisation de la modalité « orale » sera privilégiée.

#### Exemples de jeux à créer : « **Pigeon Vole** »

« **La pêche aux phonèmes** »

« **Le jeu de la Chenille** »

« **L'intrus** »

« **Jeux d'association de Phonèmes** »

- « **Pigeon Vole** »

Matériel : listes de mot

Principe : localiser un phonème donné à l'intérieur d'un mot (prénoms ou autres). Le phonème peut se trouver soit en position initiale, centrale ou finale. Dans ce jeu l'enfant lève le doigt lorsqu'il entend le phonème étudié parmi les mots prononcés par le maître.

- « **La pêche aux Phonèmes** »

Matériel : imagiers

Principe : l'enfant doit rechercher des images dont le nom contient le « phonème cible ».

- « **Jeux de la chenille** »

Matériel : planche représentant une chenille (ou autre) sur laquelle se trouve des représentations graphiques uni-syllabiques (ex : chat). Planche rectangulaire sur laquelle se trouve des représentations graphiques bi ou tri syllabiques (ex : chapeau).

Principe : à tour de rôle chaque enfant lance le dé, il avance sur la chenille et doit rechercher l'image commençant par le phonème de la case sur laquelle il est arrivé (ex : chat – associer à l'image chapeau).

- « **L'intrus** »

Matériel : imagiers, listes de mots.

Principe : Parmi un ensemble d'image ou de mots retrouver celui qui ne contient pas le « phonème cible ».

- « **Jeux d'association de Phonèmes** »

Matériel : imagiers, listes de mots

Principe : rechercher les phonèmes communs à plusieurs mots.

Exemple avec un support visuel



Exemple avec un support verbal

Pile, balai, pull, place, palace, plan, pomme

**Matériel pédagogique:**

« **La maison des sons** », Editions NATHAN

« **Langue orale en maternelle. Il était une fois la musique des mots** », Editions *CRDP du Nord Pas de Calais*.

« **Le jeu des familles des sons** », Editions NATHAN

« **Entraînement phonologique lecteurs et pré-lecteur** », Editions de La Cigale

**Documents supplémentaires pour obtenir des listes de mots :**

- « Chantepages » (Fichier du maître, CP lecture)
- « Lecture en atelier » Livret CP mécanismes 1, Editions Magnard Ecole
- « Lecture en fête », Livret du maître, Editions
- « Langue orale en maternelle « la musique des mots » CRDP Nord pas de calais

**Documents supplémentaires pour obtenir des images :**

- « Images et mots GMS à CE1 », Editions C.E.L.D.A.
- « Imagerie du Père Castor », Editions NATHAN
- Banques d'images de « Lecture plus » (CD-ROM)
- « Atelier images », Editions NATHAN

## C/ Manipulation et production de phonèmes

**OBJECTIFS : Amener l'enfant à Jouer avec les Phonèmes  
en réalisant des Suppressions, des Fusions ou des Substitutions**

**REMARQUES :** Les cerceaux, les jetons ou les cartes de couleurs, ainsi que des représentations graphiques (images du Père Castor, catalogue, affiche) peuvent être utilisés pour amener l'enfant à manipuler les phonèmes. Par la suite l'utilisation de la modalité « orale » sera privilégiée.

**Exemples de jeux à créer :** « Jeux de Suppression »  
« Jeux de Fusion »  
« Création de comptines »  
« Le grand Mamamouchi »

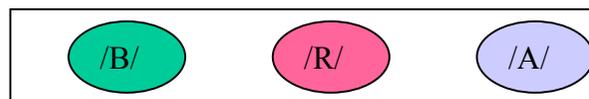
**- « Jeux de suppression »**

Matériel : listes de mots, imagiers, jetons

Principe : l'enfant supprime les phonèmes d'un mot cible donné par le maître.

La suppression peut être initiale, finale ou centrale.

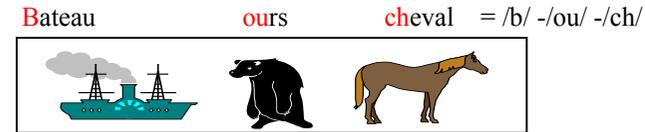
Exemple de suppression avec les « Jetons »



**« Jeux de « Fusion » »**

Matériel : listes de mots, imagiers, jetons

Principe : à partir de deux ou trois mots, l'enfant doit isoler les phonèmes initiaux, puis ensuite les fusionner pour créer un nouveau mot.



**- « Création de comptines »**

Principe : à partir d'un phonème cible, l'enfant crée des phrases puis des comptines.

**- « Jeu du Grand Mamamouchi »**

Principe : le grand Mamamouchi marie sa fille ....Une très grande fête est donnée à cette occasion et tous les habitants du royaume sont invités...Le palais est immense mais il ne peut contenir tous les habitants du royaume, aussi le grand Mamamouchi décide-t-il de ne laisser entrer que les gens qui présenteront des cadeaux dans lesquels on entend un « phonème » donné (varier les positions du phonème cible).

**Matériel pédagogique :**

- « Conscience Phonémique » Editions pédagogiques du Grand Cerf
- « Entraînement phonologique lecteurs et pré-lecteurs », Editions de la Cigale
- « La clé des sons », Editions ACCES
- « Jeux de Mots Wortspiele » CD-Rom, Editions ACCES
- « Conscience phonologique », Editions Pirouette

## D/ Discrimination phonémique et visuelle

**OBJECTIFS :** Ces jeux amènent l'enfant à Discriminer des Phonèmes Auditivement ou Visuellement proches et à réaliser des associations avec leurs représentations graphémiques

**Exemples de jeux à créer :**

- « Jeux du loto »
- « Jeu de Famille »
- « Lecture de phrases avec 2 mots proches phonétiquement ou visuellement »
- « Fiche de réversibilité »

**- « Jeu du loto » :**

Matériel : le jeu utilisé s'apparente au jeu du loto. Chaque élève a une fiche partagée en plusieurs cases, où sont inscrits les graphèmes.

Principe : apprentissage de la correspondance entre les graphèmes et les phonèmes. Ces épreuves permettent de travailler la conversion graphème-phonème. L'enfant place les jetons sur les graphèmes qui correspondent aux phonèmes émis oralement par le maître.

Variante : le jeu devient plus complexe lorsque l'on fait intervenir des phonèmes sourds et sonores (pb, vf). L'enfant possède alors une grille divisée en deux, où sont placés les graphèmes dont la référence phonémique est généralement confondue.

**Exemple « jeu du Loto » travail sur les confusions phonémiques**

D	P	V	G
T	B	F	K

**Exemple « jeu du Loto » travail sur les confusions visuelles**

O	P	f	b
Q	q	t	d

**-« Jeu de famille »:**

Matériel : jeu de carte où les graphies complexes sont représentées (ain, in, un, ein, eau, au, o...)

Principe : l'enfant possède 6 cartes où sont inscrits des graphèmes complexes. Le but du jeu est de retrouver les graphèmes qui produisent le même phonème (ain, un, ein, in).

**- « Lecture de phrases avec 2 mots proches phonétiquement ou visuellement »**

Principe : choix multiple entre 2 mots pour compléter une phrase [exemple : Il a pris le (bateau, pateau) ou (bateau, dateau)].

**-« Fiche de réversibilité »**

Principe : à partir des phonèmes ou des syllabes d'un mot, l'enfant doit en créer un nouveau (exemple : limace = malice).

**Matériel pédagogique :**

« **Jeu des confusions** » Editions pédagogiques du Grand Cerf

« **Jeux de Mots Wortspiele** » CD-Rom Editions ACCES

« **TAKAWIR je regarde.. j'écoute.. je sais lire !** » Editions Jacotop

« **Entraînement phonologique pré-lecteur et Lecteur** », Editions de la Cigale

« **Apprendre à prononcer** » Bray & Clausard, Editions O.C.D.L.

« **Lecture en Fête** » (livre du maître) pour les comptines avec des sons en oppositions

« **Langue orale en maternelle, la musique des mots** », Editions CRDP Nord/pas de Calais

« **Le jeu de paires** » JDI oct 97

« **Entraînement visuel** » Editions de la Cigale

« **Discrimination Visuelle** », Editions RETZ

# Le Lexique Orthographique

## Objectifs

**Acquisition et Manipulation des Phonèmes à l'écrit  
Construction et Enrichissement du Lexique Orthographique**

**L'acquisition de la conversion des phonèmes en graphèmes se fait parallèlement, à l'acquisition des phonèmes dans le langage oral. A chaque épreuve les phonèmes, les non-mots ou les mots travaillés oralement sont systématiquement épelés et retranscrits.**

### Jeux "les représentations visuelles"

*REMARQUES* : Ces jeux favorisent la construction des représentations orthographiques des mots travaillés, à travers la correspondance forme visuelle et le mot ou par une lecture verticale.

« Costume du mot - Lecture plus », Editions ACCES  
« Lectures masquées de Marc Benech », Editions Magnard

### Jeux "les phonèmes & les mots"

*REMARQUES* : Ces jeux travaillent les mots à partir de l'ensemble des phonèmes, ils permettent l'enrichissement du vocabulaire. Parallèlement un travail sur l'épellation (endroit, envers) des mots travaillés au cours de ces jeux favorisent la construction des représentations orthographiques des mots dans le lexique.

« TAKAWIR je regarde.. j'écoute.. je sais lire ! », Editions Jacotop  
« Je mémorise les mots », Editions NATHAN,  
« Qui suis-je ? », Editions pédagogiques du Grand Cerf  
« Jeu des familles », Editions pédagogiques du Grand Cerf

## Jeux "le lexique orthographique"

*REMARQUES* : Ces jeux travaillent la grammaire, la compréhension, les règles d'usage, ainsi que la discrimination visuelle et auditive.

« Ludilec », Editions pédagogiques du Grand Cerf

## Jeux "les règles d'usage"

*REMARQUES* : Ces jeux travaillent les règles d'usage de manière explicite (représentations graphiques..)

« O.R.T.H du CP au CM2 », Editions Sermap-Hatier

« SEDITOP l'orthographe », Editions Jacotop

# Références

Editions A.C.C.E.S. , 13 A route d'Altenheim, 67100 Strasbourg  
Editions C.E.L.D.A. , 2 rue d'Arsonval, B.P. 191, 69686 Chassieu Cedex  
Editions de la CIGALE, 12 place Paul Mistral, 38000 Grenoble  
Editions COLIN BOURRELIER  
Editions CRDP  
Editions D'AU  
Editions FOLIO BENJAMIN  
Editions Pédagogiques du Grand Cerf, [EPGC@WANADOO.FR](mailto:EPGC@WANADOO.FR)  
Editions HACHETTE  
Editions I.S.T.R.A  
Editions JACOTOP, Route de St Saturnin, 94310 Morière les Avignon  
Editions JEJURA  
Editions MAGNARD  
Editions MILGRAM  
Editions NATHAN  
Editions O.C.D.L.  
Editions RETZ  
Editions SCOLAVOX, Bonneuil les eaux, 60121 Breteuil