

SITUATION D'APPRENTISSAGE CORRESPONDANCE GRAPHÈME-PHONÈME

Titre: Parcours des sons

Niveau: 1^{er} cycle

Durée: 30 à 45 minutes

Tâches: Associer une graphie à son phonème. Identifier le mot contenant cette graphie.

Description sommaire:

Le but de l'activité est d'amener les élèves à consolider les associations graphème-phonème et les différents costumes des sons, ainsi qu'à identifier à quel mot appartient la graphie sélectionnée. Cette situation d'apprentissage fait appel à différentes entrées car les élèves associent chaque graphie à son phonème, tout en jouant, pour répondre à l'objectif visé.

Matériel requis:

- ⇒ 2 pions par équipe
- ⇒ Feuilles «Parcours des sons» (fournies ci-après)
- ⇒ Cartes des graphies (fournies ci-après)
- ⇒ Feuilles avec mots écrits (fournies ci-après)

*** Il est fortement recommandé d'imprimer les feuilles «Parcours des sons» en couleur ainsi que d'imprimer les autres feuilles sur du papier de couleur différente. Nous suggérons également de faire plastifier le matériel avant l'utilisation. ***

Déroulement:

- ⇒ Demander aux élèves de se placer en équipe de 2.
- ⇒ Donner à chaque équipe une feuille «Parcours des sons».
- ⇒ Expliquer aux élèves qu'ils doivent piger un carton sur lequel est représentée une graphie. Ils doivent ensuite associer cette graphie au son qui lui correspond (l'élève doit nommer le son et non la lettre) et trouver le premier mot (image) sur leur parcours qui contient cette graphie.
- ⇒ Au besoin, utiliser les feuilles avec les mots écrits afin que l'élève associe la bonne graphie au bon mot.
- ⇒ Une fois la graphie identifiée, demander à l'élève d'avancer son pion sur le mot trouvé et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux coéquipiers soient rendus au dernier mot du parcours.
- ⇒ La première équipe qui termine le parcours gagne la partie.

Variante:

Il est recommandé de commencer d'abord par les graphies simples (consonnes et voyelles). Lorsque les élèves deviendront plus habiles, introduire les sons composés et les costumes des sons.

Note:

Tout au long du parcours, les élèves avanceront leur pion ou auront à revenir en arrière selon la graphie pigée. Si un élève pige une graphie présente dans plus d'un mot, il doit s'arrêter au premier mot qui contient cette graphie, en suivant le parcours.

Liste des mots-images:

Feuille 1

- | | |
|----------|-----------|
| ⇒ bateau | ⇒ piment |
| ⇒ dent | ⇒ moto |
| ⇒ rat | ⇒ chapeau |
| ⇒ nid | ⇒ cochon |
| ⇒ ski | ⇒ noix |
| ⇒ bain | |

Feuille 2

- | | |
|-----------|----------|
| ⇒ manteau | ⇒ mouton |
| ⇒ roue | ⇒ poupée |
| ⇒ os | ⇒ bas |
| ⇒ pain | ⇒ raisin |
| ⇒ four | ⇒ lapin |
| ⇒ pot | |

Feuille 3

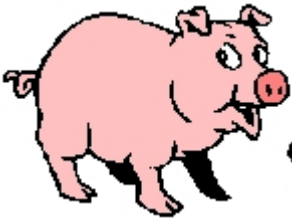
- | | |
|-----------|-----------|
| ⇒ chameau | ⇒ fusée |
| ⇒ pont | ⇒ dauphin |
| ⇒ dés | ⇒ patin |
| ⇒ lit | ⇒ chou |
| ⇒ pois | ⇒ cadeau |
| ⇒ nez | |

Feuille 4

- ⇒ tuque
- ⇒ abeille
- ⇒ autobus
- ⇒ pyjama
- ⇒ écureuil
- ⇒ papillon

- ⇒ grenouille
- ⇒ trompette
- ⇒ timbre
- ⇒ tambour
- ⇒ hélicoptère

Parcours des sons



Feuille 1 (vert)

bateau

bain

cochon

dent†

piment†

noix*

ra†

moto

nid

ski

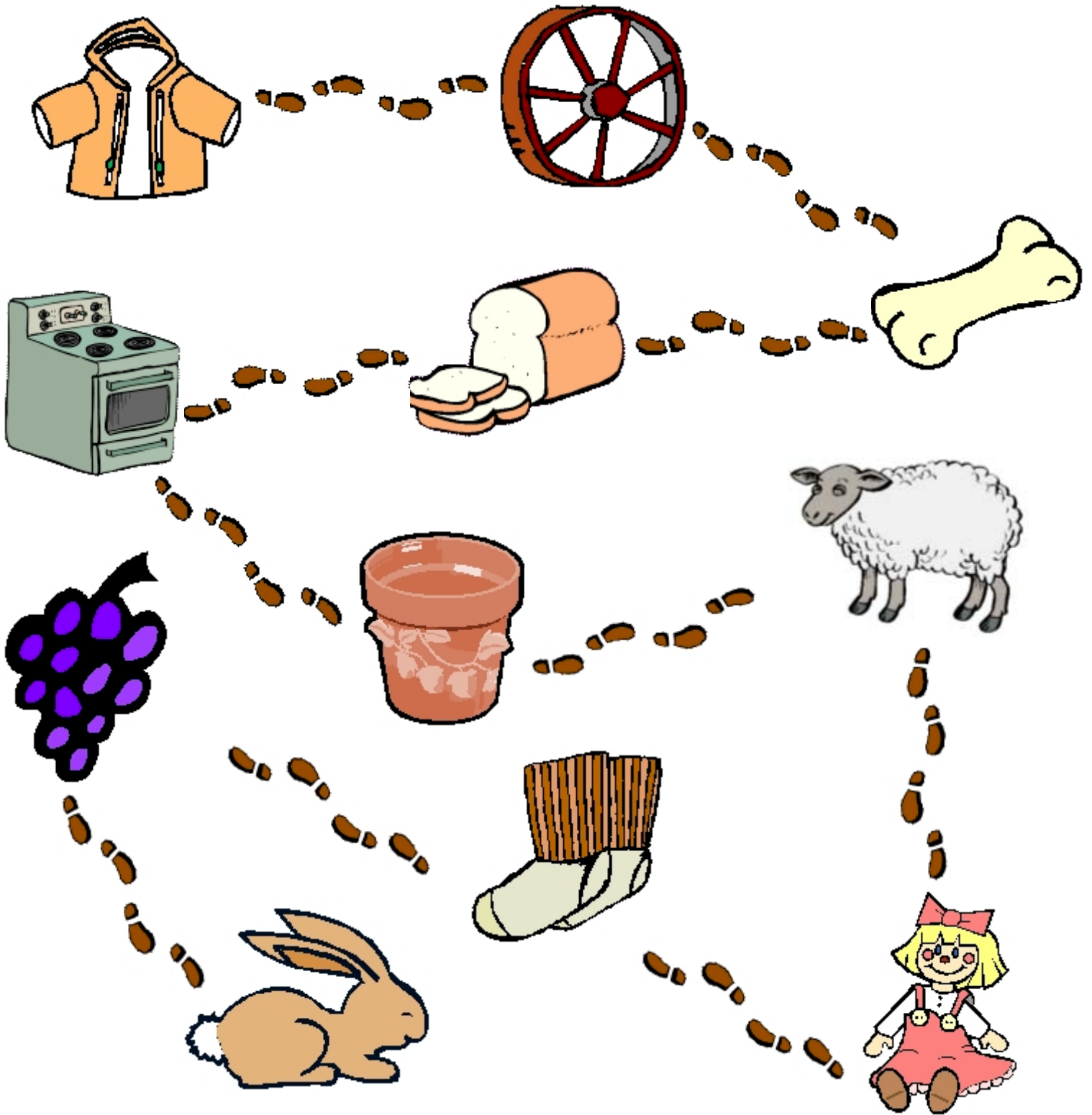
chapeau

Cartes des graphies (feuille 1 - vert)

a	i	o
<u>b</u>	<u>d</u>	k
m	n	p
r	s	t
ch	ain	eau

en	oi	<u>on</u>
----	----	-----------

Parcours des sons



Feuille 2 (jaune)

manteau

four

bas

roue

po~~te~~

raisin

os

mouton

lapin

pain

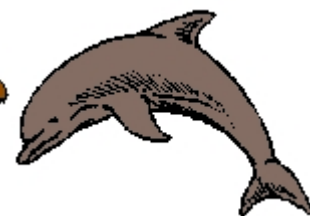
poupée

Cartes des graphies (feuille 2 - jaune)

a	o	é
<u>b</u>	f	l
m	p	r
s	t	ai
ain	an	eau

in	<u>on</u>	<u>ou</u>
----	-----------	-----------

Parcours des sons



Feuille 3 (bleu)

chameau

pois

patin

pont

nez

chou

dé

fusée

cadeau

lit

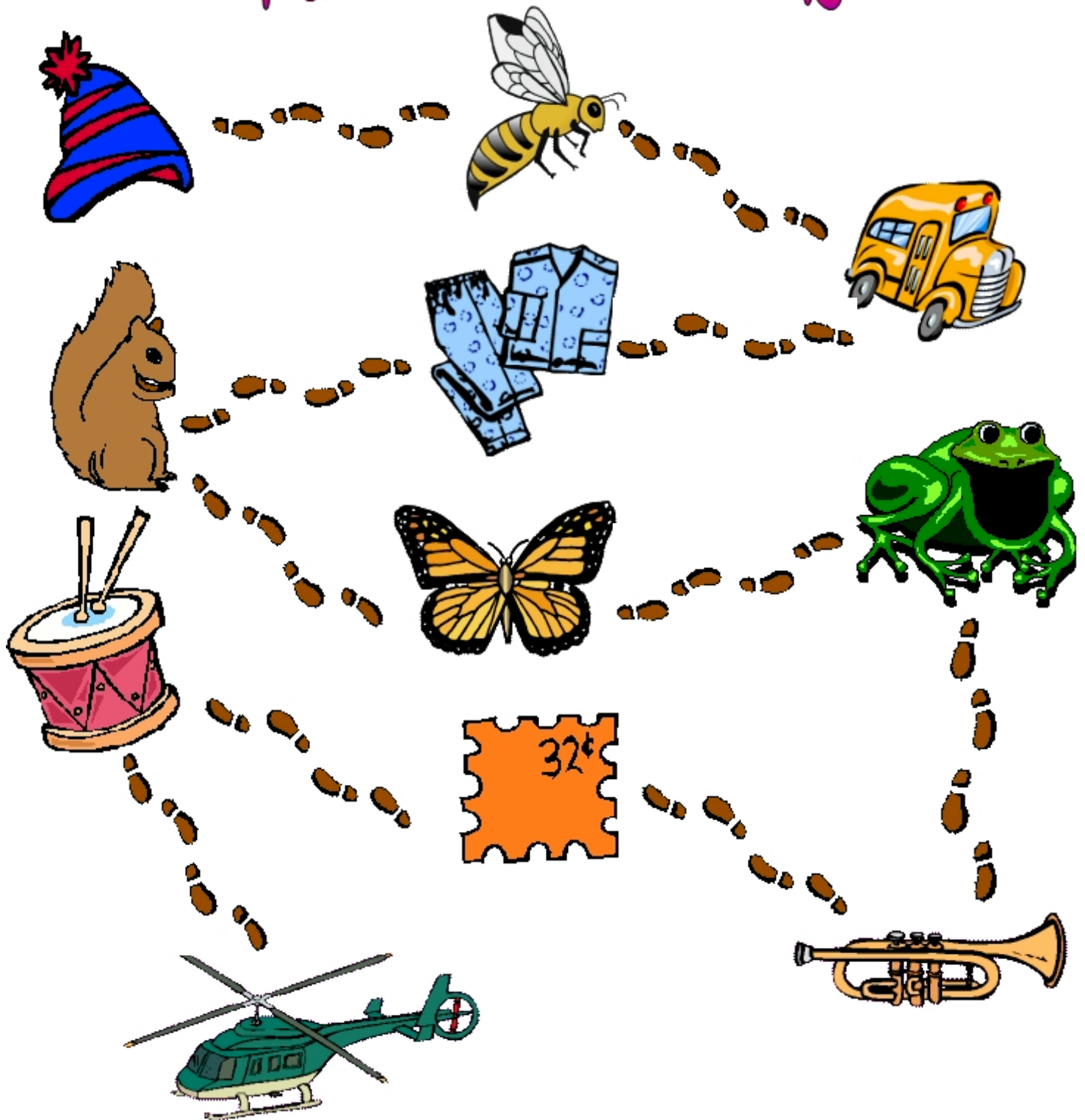
dauphin

Cartes des graphies (feuille 3 - bleu)

a	i	u
é	<u>d</u>	f
l	m	n
<u>p</u>	t	ch
ph	au	eau

ez	in	<u>oi</u>
<u>on</u>	<u>ou</u>	

Parcours des sons



Feuille 4 (rose)

tuque

écureuil

timbre

abeille

papillon

tambour

autobus

grenouille

hélicoptère

pyjama

trompette

Cartes des graphies (feuille 4 - rose)

a	e	i
o	u	y
é	è	<u>b</u>
j	l	n
<u>p</u>	<u>q</u>	r

s	t	am
au	eil	euil
ill	im	om
<u>on</u>	<u>ou</u>	ouil