



Identifier un phonème-
consonne dans un mot

ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES

1 séance

LE LOTO DES PHONÈMES

1 MATÉRIEL

- ▶ Une planche de loto agrandie à 141% par élève (matériel pages 222 et 223).
- ▶ Des jetons.

2 DÉROULEMENT

- ▶ Donner à chaque élève une planche de loto (**matériel pages 222 et 223**).
- ▶ Demander à chacun de nommer les mots-images présents sur sa planche.
- ▶ Placer des jetons au centre de la table dans une barquette.

ÉTAPE 2 RÉGLE DU JEU

- ▶ Chanter un des phonèmes étudiés. Demander aux élèves de le chanter à leur tour.
- ▶ Les joueurs regardent alors leur planche de loto. S'ils possèdent un mot-image contenant le phonème donné, ils placent un jeton dessus et disent lentement le mot en insistant sur le phonème recherché.
- ▶ Le premier à avoir placé un jeton sur l'ensemble des mots-images a gagné.

3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Pour les élèves les moins performants, dire lentement les mots de leurs planches en insistant sur le phonème recherché.

Liste des mots-images utilisés classés par phonèmes

B [b] : abelle, banane, banc, bateau, bouteille, hibou, zèbre

D [d] : cadeau, dauphin, dent, dindon, judo

F [f] : café, dauphin, fée, fraise, fusée, girafe

G [g] : gants, gazelle, gomme, grenouille, kangourou, pingouin

J [ʒ] : cage, jouets, judo, juge, jupe, girafe

K [k] : cadeau, café, cage, cochon, kangourou, volcan

L [l] : gazelle, lit, soleil, valise, vélo, volcan

M [m] : chameau, gomme, mouche, mouton, tomate

N [n] : banane, chenille, grenouille, panier, reine

P [p] : épée, jupe, panier, pinceau, pingouin

R [r] : fraise, girafe, grenouille, kangourou, reine, yaourt, zèbre

S [s] : ciseaux, cygne, pinceau, seau, soleil

T [t] : bateau, bouteille, mouton, tomate, yaourt

V [v] : avion, vache, valise, vélo, volcan

Z [z] : ciseaux, fraise, fusée, gazelle, valise, zèbre

CH [ʃ] : chameau, chenille, cochon, mouche, vache

