A partir du livre publié chez RETZ : « Jeux de sons et de lecture cycle 2 »de Marie-Louise WINNINGER

# La roue des sons.

- La roue des voyelles.
- Les roues des consonnes.

## Objectifs

- Identification des sons dans les mots.
- Discrimination auditive des phonèmes.
- Développement de l'acuité auditive.
- Favoriser une pronociation correcte et une bonne articulation.

## Organisation

4 joueurs

## Matériel

1 roue divisée en 8 quartiers avec les 4 sons.
4 plaques individuelles (maison des sons) pour chaque joueur.
32 étiquettes mobiles

## Déroulement

### But du jeu

Identifier les phonèmes et placer les étiquettes dans les maisons sans se tromper.

### Règle du jeu

Chaque joueur dispose d'une plaque individuelle.La roue est placée au centre de la table. Les étiquettes sont réparties autour de la roue, à l'endroit.
Les joueurs font tourner la roue à tour de rôle. La flèche s'arrête sur un son, le joueur doit choisir une étiquette avec un objet dessiné contenant ce son. Il doit dire le nom de l'objet à voix haute en articulant bien et placer l'étiquette dans sa maison.
Le deuxième jouer fait à son tour tourner la roue. Puis le troisième et le quatrième.
Quand il n'y a plus d'étiquette pour le son donné, on passe son tour.
Quand il n'y a plus d'étiquettes mobiles, le jeu est terminé.
Le joueur qui a le plus d'étiquettes dans ses maisons a gagné.

Liste des étiquettes pour chaque roue.

a – u – i - o

avion – journal – écharpe – lapin – montagne – cheval – canard – salade
bulle – prune – fusée – ruche – légume – lunettes – flûte – écureuil
cerise – cheminée – fourmi – sifflet – livre – ficelle – citron – souris
cochon – bonnet – forêt – fauteuil – manteau – moto – corde – cloche

t – m – s – p

tarte – fourchette – tortue – galette – bateau – confiture – tente - tiroir
armoire – camion – maman – moulin – domino – main – légume – cheminée
salade – rhinocéros – sifflet – ananas – souris – sac – casserolle - classe
écharpe – poire – champignon – poupée – drapeau – chapeau – épée - nappe

d – p – b – t

ardoise – salade – radis – domino – dragon – panda – cadeau - doigt
enveloppe – éponge – parapluie – poule – canapé – pneu – pinguin – champignon
bouche – robot – bonbon – baignoire – barbe – lavabo – bouchon - jambe
fauteuil – frite – citrouille – couteau – galette – guitare – marteau - carton

# La chenille des voyelles.

## Objectifs

Développement de l'acuité auditive.
- identification des sons dans un mot.
- discrimination des phonèmes.
- correspondance en tre phonèmes et graphèmes.
- favoriser l'expression orale et l'artuculation.

## Organisation

3 joueurs

## Matériel

- 3 planches de jeu (chenilles des sons)
- 1 dé de lettres
- 30 étiquettes mobiles rondes

## Déroulement

### But du jeu

Reconnaître la lettre sur le dé et l'associer au bon phonème (pastille à placer sur la chenille correspondante.)

### Règle du jeu

Chaque joueur a une chenille avec un son.  Les pastilles sont réparties sur la table, à l'endroit.
On lance le dé à tour de rôle.
L'enfant doit tomber sur la lettre correspondant à sa chenille. Si ce n'est pas le cas, il passe son tour. S'il tombe sur sa lettre, il doit choisir une pastille correspondant à son son , il doti nommer cet objet et le placer sur sa chenille.
Le premier qui a complété sa grille a gagné.

Liste des étiquettes pour chaque série.

a – i - o

maman – papa – arbre – renard – baleine – rame – cage – chat – bras - balai

ficelle – frite – fourmi – tigre – île – pipe – citrouille – cerise – citron - livre

cloche – oiseau – orange – os – robe – manteau – rose – soleil – cochon - vélo

a – i – u

glace – tarte – casquette – dragon – bague – ballon – garçon – lézard – nappe - barbe

kiwi – fil – cygne – cheminée – igloo – sifflet – tiroir – champignon – lit - nid

lune – bulle – ceinture – ruche – lutin – sucette – grue – flûte – pull - luge

o – u - i

corde – chaussette – pot – robot – phoque – pomme – cerf-volant – couteau – eau - moto

lunettes – légumes – jupe – rue – fusée – fumée – luge – écureuil – prune – bulle

ficelle – cygne – cerise – cheminée – kiwi – lit – tigre – sifflet – citrouille pipe

a – o – u

table – canapé – panda – arc – cheval – casquette – ardoise – sapin – sac - canard

bonnet – école – cochon – volet – porte – forêt – bol – fauteuil – poireau - enveloppe

fumée – sucette – jupe – ruche – luge – flûte – prune – lutin – rue - ceinture

# Le menteur

## Objectifs

- Développer l'acuité auditive.
- Distinguer et identifier les sons dans un mot.

## Organisation

4 joueurs

## Matériel

32 étiquettes mobiles

## Déroulement

### But du jeu

Se débarasser de toutes ses cartes.

### Règle du jeu

Mélanger les cartes et distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur.
Le joueur pose une carte, face visible sur la table, en annonçant le son demandé.
Chaque joueur, à tour de rôle pose une carte contenant le même son, face cachée sur la carte, en répétant le son demandé.
A n'importe quel moment, un autre joueur peut dire « menteur ». Celui qui vient de poser sa carte la retourne alors.

- s'il a menti, il récupère toutes las cartes du jeu etmet une nouvelle carte en jeu.
- s'il n'a pas menti, c'est celui qui a annoncé « menteur » qui ramasse le tas et remet une carte en jeu.

Le premier qui a déposé toutes ses cartes a gagné.

## Liste des sons pour chaque jeu.

(voir le listing des étiquettes pour la liste par son).

a – i – o - u

p – b – t – d

m – n – v - f

ch – j – v - f

# Les objets des sons

## Objectifs

- Développer l'acuité auditive.
- Développer la discrimination auditive.
- Distinguer les sons proches mais différents.
- Favoriser l'expression orale et une bonne prononciation.

## Organisation

2 joueurs

## Matériel

- 2 planches de jeu, représentant les deux sons proches.
- 12 étiquettes, 6 pour chaque son.

## Déroulement

### But du jeu

Compléter chaque plaque avec les images pour lesquelles on entend le phonème indiqué au début du mot.

### Règle du jeu

Chaque joueur a une plaque.
Les étiquettes sont retournées et posées en tas, au milieu de la table.
Chaque joueur, à tour de rôle, retourne une étiquette. Il nomme le nom de l'objet et en articulant bien le début du mot afin de distinguer le phonème de départ.
Si le phonème du début correspond au phonème de sa planche, il pose l'étiquette sur une case.
Si le phonème ne correspond pas, il la pose à l'envers en formant un second tas à côté du premier.
Le premier qui a complété sa planche a gagné.

Variante avec le son situé en début, dans le mot ou à la fin du mot.

## Liste des sons pour chaque jeu.

(voir le listing des étiquettes pour la liste par son).

t - d

p - b

k - g

ch - j

# Le dictionnaire

## Objectifs

- Concrétiser les mots et permettre aux enfants de les visualiser.
- Faciliter le contact avec les mots et leur manipulation.
- Permettre aux enfants de mémoriser les mots à leur rythme.
- Rassurer l'enfant dans son approche de la lecture.
- Permettre d'observer, de comparer, d'analyser la construction des mots.

## Organisation

collectif

## Matériel

- un livret pour chaque enfant.
- eds étiquettes des mots associées à leur codage.

## Déroulement

### But

Réaliser un outil de référence pour se constituer un capital mot.

### Recherche des symboles à utiliser

- A partir d'un rond et de deux traits horizontaux : comment dessiner dans ? sur ? sous?
- va, monte, descend... demander aux enfants de représenter ces mots par des flèches.
- avec quoi mange-t-on ? avec quoi voit-on ? avec quoi les oiseaux volent-ils ?...
- Les mots qui ne peuvent pas être codés seront repésentés par leur mot.

# La phrase du jour

## Objectifs

- Favoriser la mémorisation des mots.
- Découvrir la structure de la phrase : sujet, verbe, complément.
- Prendre conscience que les ots peuvent se combiner de manières différentes et que leur emplacement peut changer le sens de la phrase.
- Prendre conscience que l'écrit est porteur de sens.
- Prendre conscience que tout ce qui peut de dire, peut se lire et s'écrire.
- Favoriser l'autonomie et l'imagination.

## Organisation

collectif

## Matériel

les étiquettes du dictionnaire

## Déroulement

Chaque matin, une série d'étiquettes avec codages et les mots du dictionnaire est mise au tableau. A partir de ces étiquettes, les enfants doivent écrire une phrase.
En début d'année, les phrases sont écrites sur l'ardoise. Puis chaque enfant lis sa phrase à l'enseignant et ses camarades.
Ensuite, les étiquettes ne représentent plus que les mots. les enfants peuvent utiliser leur dictionnaire pour lire les mots. Les phrases sont écrites dans le cahier.
Enfin, les enfants choisiront eux-même les mots pour écrire leurs phrases.