

# La conscience phonologique

## Définitions :

### Conscience phonologique :

C'est la prise de conscience que les mots sont formés d'unités plus petites (syllabes, phonèmes).

Elle se traduit dans la capacité

- à identifier les composants phonologiques de la langue
- à pratiquer des opérations sur ces composants (localiser, enlever, substituer, inverser, ajouter, combiner...)

Par la suite, l'enfant découvrira que ces segments oraux sont représentés à l'écrit par des lettres et des suites de lettres et il apprendra les correspondances propres à notre langue.

### Syllabe :

On travaille uniquement la syllabe orale : groupe de sons prononcés en une seule émission de voix.

Elle comporte obligatoirement une voyelle et le plus souvent une ou plusieurs consonnes.

Les consonnes ne peuvent constituer seules des syllabes (elles « sonnent avec » une voyelle, d'où leur nom) alors que les voyelles le peuvent (ex : dans « a/na/nas »).

Syllabe ouverte : se termine par une voyelle prononcée.

Syllabe fermée : se termine par une consonne prononcée.

C'est la véritable unité de segmentation du langage oral → unité à privilégier dans un premier temps pour travailler la conscience phonologique.

Ex : pa-ra-pluie

### Phonème :

Ce sont les unités distinctives minimales sur le plan sonore. On en compte 36 en français.

Il y a des phonèmes voyelles et des phonèmes consonnes.

La voyelle est très discernable (son musical), donc plus facilement repérée et identifiée. Elle sera travaillée en premier.

La consonne est définie comme un bruit.

On ne travaillera pas tous les phonèmes.

On utilisera le terme « son » plutôt que phonème.

Ex : « ami » : a-m-i

### Conscience syllabique :

Capacité à repérer chaque syllabe à l'intérieur d'un mot.

### Conscience phonémique :

Capacité à considérer les mots parlés comme étant formés de phonèmes.

### Pourquoi développer la conscience phonologique ?

De nombreuses études ont montré l'importance de développer la conscience phonologique pour faciliter l'apprentissage de la lecture. En effet, l'entraînement phonologique aide les enfants à comprendre comment fonctionne le système alphabétique. Dans notre système alphabétique, il est difficile à l'oral de distinguer les phonèmes. Le langage parlé n'a pas de coupure entre les mots, il n'y a pas de temps signalant un phonème qui se termine et un autre qui commence car tous les phonèmes sont liés les uns avec les autres et sont articulés ensemble. La découverte des unités phonémiques est facilitée par un entraînement qui permet d'en avoir une représentation physique et de comprendre le principe du système alphabétique.

Cet entraînement se fait essentiellement par des jeux de langage.

### Quand pratiquer des jeux phonologiques ?

Régulièrement, plusieurs petites séances de 15-20 minutes par semaine.

Présenter les jeux de manière ludique.

Proposer plusieurs petits exercices sur la séance.

## Quelle organisation ?

Plusieurs possibilités :

→ grand groupe (ex : chaque enfant a en main une image, chacun frappe à tour de rôle les syllabes de son mot)

Je travaille un nouveau jeu d'abord en grand groupe face au tableau. (→ entraide, émulation). Par la suite, je fais jouer chaque enfant du groupe à la file (une fois le système compris cela va vite, pas besoin de nommer les enfants, ils passent dans l'ordre). J'affiche les cartes dans la rainure du tableau.

→ atelier dirigé par la maîtresse

→ atelier autonome de réinvestissement (individuel ou type jeu de société)

## Quelles précautions pour une progression cohérente ?

→ les activités proposées portent d'abord sur la syllabe

→ on abordera le phonème dans un deuxième temps

Les enfants vont donc d'abord apprendre à décomposer :

- les mots en syllabes,
- les syllabes en phonèmes
- les mots en phonèmes

→ les positions des unités (syllabes ou phonèmes) dans le mot sont importantes : on entend mieux en début et en fin de mot qu'en milieu de mot

→ on repère plus facilement une syllabe qui commence par une voyelle (ou un phonème voyelle) qu'une syllabe qui commence par une consonne (ou un phonème consonne)

→ il y a des consonnes plus facilement audibles que d'autres : il est plus facile d'entendre une consonne continue s, z, f, v, ch, j... qu'une consonne brève (t, m, k). On privilégiera donc les premières.

→ il est plus facile d'entendre une voyelle qu'une semi-voyelle = ce sont les voyelles commençant la diphthongue, lesquelles en effet ne forment pas syllabe : i dans pied, fiole ; u dans huile ; ou dans ouais.

→ on fait d'abord des activités de segmentation avant les activités de fusion

→ on utilise des mots familiers (en particulier dans un premier temps les prénoms de la classe) car il est plus difficile de mémoriser un mot qu'on ne connaît pas

→ la maîtresse prononce clairement et distinctement

→ on laisse les enfants prononcer eux-mêmes pour qu'ils entendent mieux

→ on travaille sur le mot oral, on ne l'écrit pas

→ on utilise des images qui aident à trouver les mots (de préférence en couleur pour une meilleure lisibilité)

- imagier lecture plus Access éditions (NB et couleur)
- imagier Phono (couleur)
- imagier du site La petite souris (NB) : <http://lps13.free.fr> rubrique « images »
- imagier de La Classe (NB)...

→ on nomme les mots sans déterminant : so/leil

→ commencer par des mots de 2 syllabes avant de proposer des mots plus longs

### Comment compter les syllabes ?

→ on s'occupe uniquement des syllabes orales

→ dans notre région, on ne prononce pas le « e » final :

pêche → 1 syllabe

automobile → 4 syllabes

### Propositions d'activités :

#### Petite section :

L'intuition des rimes est possible mais le repérage n'est pas conscient.

A cet âge, on peut :

- faire mémoriser et répéter chants et comptines

- pour favoriser la mémorisation des comptines, accentuer les mots (durée syllabique, intensité sonore, hauteur mélodique sur certaines syllabes), varier l'intonation, le rythme
- la mémorisation des chants est facilitée grâce à la mélodie et au rythme,
- accompagner avec le corps : balancements, frappés des pieds ou des mains.
- introduire par la suite une activité musicale (objets ou instruments de musique pour marquer le rythme des textes)
- progressivement l'enfant pourra associer les 2 (chant et frappés),
- faire varier le rythme
- apprendre à passer d'un rythme spontané à un rythme conscient grâce aux rondes et jeux dansés (ex : jouer au robot en parlant de manière saccadée)
- organiser des jeux d'écoute, de reconnaissance, de répétition de rythmes variés
- la perception s'aiguise par des jeux avec les bruits divers, les sons des instruments, les voix
- l'attention et la discrimination se travaillent avec des jeux de comparaison, d'appariement, de localisation

A partir de la [Moyenne section](#) tout énoncé devient prétexte à des jeux vocaux: on produit , on écoute, on répète, on imite, on continue, on transforme prénoms, comptines, textes courts, mots isolés. On joue sur la forme orale du mot en allongeant une syllabe, en modifiant sa hauteur, son intensité, on essaie différentes intonations pour marquer ses sentiments, on articule de façon exagérée.

- commencer à jouer avec les prénoms
- puis utiliser des mots simples associés à des images lisibles

- pour corser la difficulté, cacher l'image puis la dévoiler pour valider la réponse

### Décomposer des mots en syllabes :

- segmenter son prénom en syllabes. Dans un premier temps c'est la maîtresse qui montre comment faire : « Thi-bault » et fait répéter l'enfant (sans frapper).
- chaque enfant choisit un mot qu'il aime bien, la maîtresse le décompose en syllabes, l'enfant répète :  
poupée → pou / pée (sans frapper)
- idem avec l'imagier
- frapper les syllabes d'un mot, faire autant de pas qu'il y a de syllabes, sauter autant de fois dans des cerceaux, frapper sur un tambourin...
- chuchoter les syllabes, remuer les lèvres en silence...
- compter les syllabes d'un mot en frappant, puis (GS) sans frapper ni dire le mot à voix haute (pour entendre le mot dans sa tête)
- coder par écrit le nombre de syllabes d'un mot

parapluie 

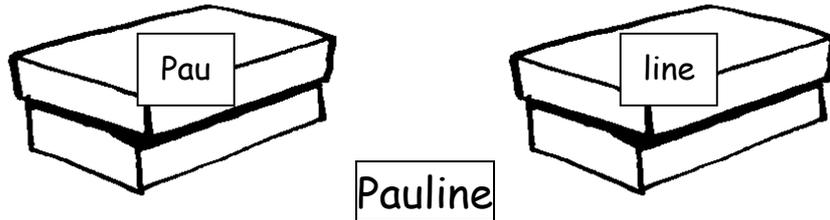
- trier des mots selon leur nombre de syllabes (les ranger dans des boîtes) : prénom, puis mots de l'imagier  
→ faire constater que la grandeur de l'objet n'a rien à voir avec le nombre de syllabes : coccinelle a plus de syllabes que lion
- le code secret : afficher au tableau des mots qui contiennent un nombre de syllabes différent : parapluie (3) cheval (2) pull (1) mouchoir (2) saucisson (3). Frapper dans les mains. Les élèves doivent trouver le mot qui correspond au frapper de la maîtresse (GS) :

 = pull

- afficher une série d'images qui contiennent le même nombre de syllabes. Y ajouter un intrus. Les enfants doivent l'identifier (GS)  
Dans un premier temps, donner la règle : tous les mots ont 2 syllabes, sauf un, lequel ?

Par la suite, on laisse les enfants identifier d'eux-mêmes la règle commune, puis rechercher l'intrus

- Fusionner les syllabes : à partir des prénoms des élèves : Prévoir 2 boîtes. Piocher une syllabe fictive dans chaque boîte. Faire une pause suffisamment longue entre chaque tirage. Les élèves doivent fusionner les syllabes et retrouver le prénom concerné.



Quand le jeu est bien compris, augmenter progressivement le nombre de syllabes (et de boîtes).

- même chose avec l'imagier en affichant en évidence plusieurs images au tableau pour orienter les recherches.
- après la maîtresse, un enfant devient meneur de jeu (**GS**)
- même chose mais le meneur de jeu cache l'image qu'il a en main : il n'y a pas de référent. Il valide la réponse avec son image (**GS**)
- couper un mot en autant de parties que de syllabes (d'abord 2 syllabes) : faire nommer chaque syllabe, faire désigner la syllabe demandée par la maîtresse (**GS**)
- faire énoncer 4 syllabes provenant de 2 mots différents dans le désordre par 4 enfants. Les autres doivent retrouver les 2 mots auxquels elles correspondent (**GS**) :

ex :

- enfant 1 : mo
- enfant 2 : so
- enfant 3 : to
- enfant 4 : leil

→ moto-soleil

mélanger encore plus l'ordre des syllabes.

- la maîtresse dit 2 mots, l'enfant doit trouver le plus court (ou le plus long)

## Transformer les mots :

- transformer un mot en allongeant une syllabe :
  - la première : maaaaaanon
  - la dernière : manonononon
- ajouter une syllabe à un mot (d'abord les prénoms puis des mots familiers)  
ex : ajouter la syllabe « lou »  
« marie » devient « marilou »  
« clément » devient « clémenlou »
- donner une carte image à un joueur sans la montrer aux autres, lui demander de transformer le mot et de l'énoncer ; les autres doivent retrouver le mot original ; on valide avec la carte (GS)
- choisir une syllabe à ajouter. La maîtresse énonce à la file plusieurs mots transformés. Les enfants doivent dire si la transformation est correcte (GS):  
cha murcha- parapluiecha- ananasna-soleilcha  
ou plus difficile :  
cha murcha- parapluiecha- chachaton-ratcha
- doubler la syllabe finale d'un mot :  
clémentment  
fanny-ny
- mêmes jeux avec la première syllabe
- mêmes jeux avec la syllabe du milieu
- doubler la première et la dernière syllabe (mots bisyllabiques)(GS) :  
moto → momototo
- changer la première syllabe d'un mot par une autre (GS) :  
ru : moto devient ruto
- enlever une syllabe au début d'un mot (GS) :
  - au début proposer des mots qui commencent tous par la même syllabe : sa → sabot-sapin-satin-salade → bot-pi-tin-lade

- enlever la première syllabe de mots qui ne commencent pas de la même façon
- idem avec la syllabe finale (GS)
- enlever progressivement les syllabes d'un mot : crocodile → croco → cro (GS)

Le monstre mangeur de prénoms - David Cavillon - Julien Billaudeau (illus.) - Benjamin media (mai 2007)

- idem avec des mots composés : le petit chaperon rouge ou une courte phrase (GS)
  - afficher des cartes de mots de 2 syllabes, dire les syllabes à l'envers. Les enfants doivent identifier la carte (GS).
  - même chose sans la carte référentes (GS)
  - même progression avec des mots de 3 syllabes (GS)
  - un enfant choisit une carte qu'il tient cachée et énonce son mot en supprimant la dernière syllabe. Les autres doivent trouver de quoi il s'agit. La carte permet de valider ou non la réponse (GS)
- attention : au début utiliser des mots longs avant de terminer par des mots bisyllabiques qui offrent plus de possibilités de réponses.
- trouver la règle de transformation des mots (GS) : un enfant choisit une carte image, chuchote son nom en ouvrant le couvercle de la boîte magique qui transforme les mots (il garde son image en main) : « chocolat ». La maîtresse colle son oreille à la sortie de la boîte et énonce le mot transformé : « chocolabo ». Les enfants doivent trouver la règle de la transformation : « la boîte magique a ajouté « bo » (GS)
  - mélanger les syllabes de 2 mots (GS) : d'abord mots à 2 syllabes : animaux extraordinaires : cf. Syllabozoo André Ouzoulias chez Retz :
    - identifier la première syllabe d'un mot et la garder pour en fabriquer de nouveaux
    - même chose avec la dernière syllabe
    - mélanger les 2 syllabes

- les enfants connaissent la règle de transformation et doivent prévoir ce qui va sortir de la boîte (GS)

exemples de règles :

- transformer le mot en frappés :

champignon → 

- supprimer la dernière syllabe :

champignon → champi

- doubler la syllabe initiale :

champignon → chamchampignon

- inverser des syllabes :

bateau → teauba

- ajouter une syllabe en début (ou fin) de mot :

bateau → ribateau

- répéter le mot entier deux fois:

champignon → champignonchampignon

- fabriquer des mots à partir d'autres mots :

Ex :

Chat + pot = chapeau

- utiliser la première syllabe d'un mot et la dernière d'un autre pour fabriquer un nouveau mot :

Ex :

Chapeau + balai = chalet

- un enfant énonce une syllabe, un deuxième une autre, le troisième fusionne les syllabes et dit le mot (mot imaginaire):

sa + ro → saro

- lire une phrase, faire retrouver le morceau qui manque :

ex :

« sur l'herbe j'ai vu une conelle » → cci

## Comparer et trier des mots selon leur attaque ou leur rime :

- raconter deux histoires avec de nombreux mots qui riment ; étaler sur la table les cartes qui correspondent à ces mots. Les enfants doivent retrouver la bonne carte quand ils entendent une rime :

Ex :

« Madame Pâquerette met ses chaussettes, prend sa trompette, met la chouette dans la brouette puis mange la galette avec une fourchette »

« Madame Lafoire met son bougeoir dans l'armoire, puis elle remplit la baignoire et mange sa poire sur la balançoire »

- faire sentir les rimes : mettre les enfants en cercle poing tendu en avant. Un enfant récite une comptine et frappe sur le poing de chaque enfant à chaque syllabe. Quand il prononce la rime, l'enfant concerné cache son poing dans le dos. On joue jusqu'au dernier enfant à cacher son poing.

Ex :

Une poule sur un mur  
Qui picote du pain dur  
Picoti picota  
Lève la queue et puis s'en va

- trier des mots qui contiennent une syllabe donnée : on veut remplir la boîte des mots qui commencent par « ra ». Donner une image par groupe de 2 enfants. Les enfants se concertent pour savoir si on peut le mettre dans la boîte ou non.
- idem avec la syllabe de la fin
- idem avec une syllabe au milieu (GS)
- idem avec des syllabes placées à un endroit quelconque du mot

(GS) :

Ex :

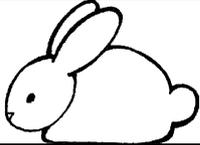
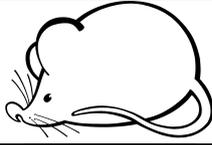
pi → champignon - pigeon- épi

- choisir une syllabe. La maîtresse énonce des mots. Les enfants lèvent la main quand ils entendent les mots qui contiennent la syllabe demandée.
- parmi des cartes de l'imagier, retrouver celles qui contiennent la syllabe demandée
- les enfants doivent trouver la syllabe commune aux cartes affichées au tableau
- présenter 3 boîtes :
  - une boîte avec une tête contente : c'est une boîte avec des mots triés : anorak- ananas- abeille- araignée- assiette- acrobate
  - une boîte avec des étiquettes qu'il va falloir trier
  - une boîte avec une image de poubelle

la consigne est de trier correctement les images de la seconde boîte, mais avant il faut définir la règle de tri, donc regarder les mots de la 1<sup>ère</sup> boîte pour la trouver.

On range chaque mot non trié soit dans la boîte 1, soit dans la boîte poubelle

- trier des cartes au tableau selon leur rime :

- même chose en ajoutant des images intruses (à mettre dans la boîte poubelle)
- présenter le tableau tout prêt avec des intrus. Les enfants doivent corriger le tableau en enlevant les images intruses
- dire un mot doucement, puis énoncer ses syllabes dans le désordre avec une syllabe intruse : les enfants doivent trouver l'intrus : champignon → pi-cham-bo-gnon

- faire la chaîne des mots : trouver un mot dont la première syllabe est la dernière du mot précédant (GS)  
chocolat → lapin → pinceau → saucisson
- fabriquer de nouveaux mots :  
serpent+pantalon = serpentalon  
lapin+pinceau = lapinceau
- localiser une syllabe dans un mot (d'abord au début ou à la fin avec des mots de 2 syllabes)

la dans lapin :



### Si les enfants ne discriminent pas bien la syllabe finale :

- accentuer cette syllabe,
- leur demander de répéter le mot en accentuant la syllabe
- les inciter à répéter la dernière syllabe pour mieux l'entendre

### Manipuler les phonèmes :

Attention : On appelle une lettre par son nom de l'alphabet. Le son a un nom différent

s = la lettre s mais c'est le son [S]

- devine qui : de qui je parle ? donner juste le son initial en le prolongeant (commencer par des voyelles puis des consonnes qui se prolongent : f-v-r-s-ch...). Les enfants doivent trouver le prénom de l'enfant concerné. Valider avec l'étiquette prénom (il peut y avoir plusieurs étiquettes possibles).
- choisir un enfant comme meneur de jeu (celui qui vient de gagner)
- remplir la maison d'un son en sélectionnant les cartes qui conviennent dans un ensemble de cartes affichées au tableau (2 ou 3 intrus au début) → d'abord son initial puis son final
- proposer 2 séries de 3 ou 4 images correspondant chacune à un phonème précis (ex : [s] et [v]). Faire dire les mots aux enfants. Faire choisir un mot par un enfant, bien étirer le son initial. Faire

choisir un second mot par un autre enfant. Procéder de la même manière. Comparer les 2 mots : est-ce que les mots commencent par le même son ? lequel ? (GS) → son initial d'abord, puis son final

- jeu des devinettes : mettre de petits objets dans un sac (ou des cartes). Poser une devinette :  
« dans mon sac il y a un animal dont le nom commence par sssssssss. Il a 4 pattes et mange du fromage.  
Qui peut le trouver ? »
- appeler les enfants en omettant le premier phonème. L'enfant qui identifie son prénom se manifeste et doit trouver le phonème qui manque (GS)

lément → Clément → [k]

- idem avec des images de mots affichés, puis non affichés
- inversement ajouter un son au début d'un mot (GS)  
« que devient le mot « as » si j'ajoute au début le son [t] : tasse »

### Pour bien faire entendre le son :

- le prolonger : ssssssouris
- faire observer les lèvres de la maîtresse
- le faire répéter par les enfants, leur faire décrire le mouvement des lèvres (toucher leurs lèvres, se regarder dans un miroir), de la langue.

## BIBLIOGRAPHIE

### Instructions officielles

Le langage à l'école maternelle  
CNDP

Apprendre à lire  
SCEREN DVD

### Phono

Roland Goigoux - Sylvie Cèbe - Jean Louis Paour  
Hatier  
+ Imagier (45 euros environ)

Conscience phonologique  
Maryline Jager Adams  
Chenelière/Didactique

Mi entraînement phonologique GS/CP Prélecteurs  
Monique Jacquier-Roux - Michel Zorman  
Les éditions de la Cigale