

Fiche d'accompagnement pédagogique
Correspondance son/voyelle

Découvrir le son [a] et sa graphie

↘ PLACE DE L'ÉPISODE DANS LA SÉRIE

Épisode 1 d'une série de 10.

Épisode suivant : Découvrir le son [i] et ses graphies.

↘ PLACE DE L'APPRENTISSAGE DANS LES PROGRAMMES

Entendre, percevoir les sons : l'enfant vit dans un univers sonore (bruits, langage, musique), qu'il n'est pas habitué à analyser. Il perçoit une chaîne sonore dans laquelle il se repère, sans avoir à isoler des éléments.

Travailler la perception des phonèmes (consonnes et voyelles), qui sont les plus petites unités de la chaîne parlée, est une démarche à développer par des activités pédagogiques spécifiques, visant à faire travailler l'oreille.

L'apprentissage de la lecture prend appui sur la discrimination auditive et visuelle. Il s'agit pour l'élève de distinguer les phonèmes de la langue française et de faire correspondre ces phonèmes à leurs graphies. Cette vidéo peut donc être présentée au début de la leçon, consacrée à l'étude du son [a], ou à la fin pour consolider les acquis et étayer le lexique. Elle peut également servir de support pour la révision des phonèmes, notamment en cas de confusions des sons.

↘ POINTS DE BLOCAGE

- Difficulté à percevoir et localiser le phonème [a].
- Difficulté à percevoir la fusion de ce phonème avec une consonne.
- Difficulté à associer le phonème à sa graphie.

↘ OBJECTIFS VISÉS PAR LE FILM D'ANIMATION

La connaissance des phonèmes de la langue française permet à l'élève de se repérer dans la chaîne parlée. La capacité à faire correspondre ces phonèmes aux graphies correspondantes est la base de la lecture.

Il s'agit de permettre à l'élève :

- de percevoir le son [a] parmi d'autres sons ;
- de localiser ce son dans les mots présentés ;
- de comprendre la façon de transcrire le son [a], avec la lettre « a » ;
- de percevoir la fusion du son [a] avec quelques consonnes, ce qui donne une autre unité sonore appelée « syllabe ».

↘ MOTS-CLÉS

Son, voyelle, consonne, lettre, syllabe, combiner.

↘ ÉLÉMENTS STRUCTURANTS

Dans les mots « lapin », « baguette », « magicien », « navet », « cadeau », « radis », « pastèque », on entend le son [a].

La graphie qui permet d'écrire le son [a], est la lettre « a ».

La voyelle « a », associée à la consonne « l », donne la syllabe « la ».

La voyelle « a », associée à la consonne « b », donne la syllabe « ba ».

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>Du début à 01 min 08 s : apparition de Sono, narrateur, qui prononce les voyelles en chantant et de Projo qui va lui faire deviner un son.</p> <p>Projo fait apparaître les indices pour deviner le son : un chapeau, une baguette, un magicien, un lapin.</p> <p>Mécontent d'une remarque de Phono, le magicien le transforme en navet.</p>	<p>Situation initiale. Présentation de la quête.</p> <p>Le point commun de tous ces mots est qu'ils contiennent le son [a], au sein d'une syllabe orale, mise en évidence par la couleur verte.</p> <p>« Navet » est un mot dans lequel on entend le son [a].</p>	<p>Comparer les mots prononcés par l'enseignant et définir collectivement le son entendu dans tous les mots (le son [a]). Commencer par des mots dont le son est en position d'attaque, puis de rime et enfin au milieu du mot. Encourager à fermer les yeux pour une meilleure écoute.</p> <p>Ressentir et décrire les différents organes de la phonation mis en œuvre lors de la production du son (dans la bouche, dans la gorge, etc.).</p> <p>Recherche le son [a] dans d'autres mots : – Jeu de pigeon vole : retrouver des intrus dans une liste de mots dans lesquels on entend le son [a] en se levant.</p> <p>Le magicien aurait pu transformer Phono en un autre légume (ou aliment) : découper des légumes et autres aliments dans des publicités et ranger dans une boîte les illustrations dans lesquelles on entend le son [a].</p>

PHASE DE MANIPULATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>De 01 min 09 s à 02 min 00 s : apparition de trois objets : un cadeau, un radis, une pastèque. Le magicien les coupe en deux parties.</p> <p>Le magicien utilise la première syllabe orale de chaque mot et constitue un nouveau mot : « carapace ».</p>	<p>Visualisation du découpage, en scindant le mot en deux. Chaque morceau correspond à une syllabe sonore.</p> <p>Combinaison de syllabes orales, pour former un nouveau mot. Dans cette phase, le travail se fait à l'oral.</p>	<p>Pour chaque nouvel animal découvert :</p> <ul style="list-style-type: none"> – compter les syllabes en marquant le découpage en syllabes sonores par des frappés de mains (veiller à la correspondance entre les syllabes orales et écrites) ; – coder les syllabes orales par des traits, arcs de cercle, ronds, croix, gommettes ; – repérer dans le mot la place de la syllabe contenant [a] ; – valider en frappant les syllabes ; – reprendre cette activité sans support visuel avec d'autres mots : <i>ordinateur, taxi, réfrigérateur, stylo, tapis, appétit, spaghetti, image...</i> <p>Différenciation</p> <ul style="list-style-type: none"> – Coder des mots qui contiennent plusieurs fois le son [a] : <i>harmonica, pyjama, pharmacie...</i> – Déterminer combien de fois le son [a] est présent dans un mot et valider par le codage. <p>Trouver la syllabe manquante dans un mot, dont on donne le début ou la fin. Exemple : « x x ge ». Réponse : « page », « nage », « rage », « sage », « mage »...</p> <p>Jeu de charades : faire deviner des mots possédant le son [a] en utilisant la décomposition syllabique. Par exemple : <i>Mon premier est la première syllabe de chaussure, mon second est la seconde syllabe de crocodile, mon troisième est la première syllabe de lapin, mon tout est une délicieuse sucrerie.</i></p>

PHASE DE STRUCTURATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>De 02 min 00 s à 02 min 17 s : présentation de la graphie du son [a], ainsi que des consonnes « l » et « b ». Visualisation des syllabes « la » et « ba ».</p> <p>Fin de l'histoire : Phono, transformé en navet par le magicien, a peur de se faire manger par le lapin et la tortue.</p>	<p>La fusion du son [a] avec une consonne donne une syllabe orale. Avec [l], on obtient [la], qui s'écrit « la ». De même, la fusion avec la consonne [b] donne [ba], qui s'écrit « ba ».</p>	<p>Collectivement ou individuellement, couper les mots en syllabes (par exemple : la/pin, ma/gi/cien...), trier les syllabes dans lesquelles on entend [a] et colorier les lettres qui « chantent » [a] afin de mettre en évidence la graphie du son [a].</p> <p>Créer un jeu des sept familles, chaque famille étant représentée par une syllabe (<i>la, ba, na...</i>) : trouver des mots dans lesquels on trouve ces syllabes pour illustrer les cartes.</p>

PHASE DE RÉINVESTISSEMENT/PROLONGEMENT

4

Transposer l'histoire en utilisant un autre phonème : le personnage principal, et les objets seront modifiés en conséquence.

Trouver une autre fin à l'histoire : que va devenir le navet-Phono ?

Chanter ou faire deviner une comptine connue de la classe en remplaçant tous les sons voyelles par le son [a] : « Frara Jaqua, darma va... ».

Créer le catalogue (illustré ou non) des mots de la classe (rencontrés en lecture, lors d'activités...) dans lequel chaque mot est écrit en mettant en évidence les graphies du son [a] (par une couleur, par exemple).

Créer de nouveaux virelangues oraux à partir d'une banque de mots contenant le son étudié (à partir du catalogue des mots de la classe, par exemple).