

	Petite section	Moyenne Section	Grande section	CP
Le fonctionnement des organes phonateurs	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux avec la voix :souffle, langue, lèvres - Jeux avec la voix : intensité, hauteur, durée - Jeux de paroles 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux avec la voix : intensité, hauteur, durée - Jeux de vire-langues 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer les zones émettrices : vibrations, ouverture, points d'articulation -Jeux vocaux 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer les zones émettrices de façon plus approfondie
L'écoute attentive des sons : la discrimination des capacités attentionnelles l'entraînement auditif	<ul style="list-style-type: none"> - Loto sonore - Comprendre une consigne simple - Reproduire un rythme ou une pulsation, une chaîne parlée ou chantée - Identifier différents sons (percevoir, localiser,discriminer, produire) - Scander des poésies, des chansons, des comptines 	<ul style="list-style-type: none"> - Loto des bruits - Loto des syllabes - Comprendre une consigne simple et accomplir la tâche demandée - Jeu du téléphone arabe (mots) - Jeu des intrus avec des pseudo- mots - Jeu du perroquet avec des pseudo-mots 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une consigne complexe et accomplir la tâche demandée - Jeu du téléphone arabe (phrase simple) - Jeu des intrus dans une comptine (pseudo-mots) - Jeu du perroquet dans une comptine 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une consigne à tâches multiples - Jeu des intrus dans un conte connu ou inconnu (pseudo- mots) - Jeu du perroquet dans un conte connu ou inconnu
Avoir conscience de la syllabe : découvrir (segmenter, compter, classer, trier) manipuler (ajouter, fusionner, supprimer)	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibiliser par des jeux vocaux, de rythme, d'accentuation, d'articulation - Scander, segmenter, frapper les syllabes du prénom.. - Jeux de doigts et comptines 	<ul style="list-style-type: none"> - Scander, segmenter Frapper, marcher, sauter les syllabes du prénom, des prénomms des autres, des mots familiers. - Dénombrer - Frapper de gauche à droite - Classer des prénomms selon le nombre de syllabes - Jeux de doigts et comptines 	<ul style="list-style-type: none"> - Classer des syllabes : commence pareil, finit pareil, intrus.. - Dénombrer - Enlever des syllabes - Faire des enchaînements de la dernière syllabe à la première syllabe d'un autre mot et/ou avec un support image - Jeux de doigts et de comptines - Segmentation de mots nouveaux ou pseudo-mots avec jetons 	<ul style="list-style-type: none"> - Classer des syllabes : commence pareil, finit pareil, intrus.. - Dénombrer - Enlever des syllabes (finale, initiale, intermédiaire) - Faire des enchaînements de la dernière syllabe à la première syllabe d'un autre mot et/ou avec un support image - Fusionner des syllabes - Jeux de doigts et de comptines - Segmentation de mots nouveaux ou pseudo mots avec jetons
Identifier rime et attaque	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibiliser à la rime - Écoute et reproduction de comptines favorisant un son 	<ul style="list-style-type: none"> - Création de jeux poétiques (assonances, rimes) - Classement à partir des prénomms - Écoute, apprentissage et reproduction de comptines favorisant un son - Suppression de l'attaque avec des supports images 	<ul style="list-style-type: none"> - Création de jeux poétiques (assonances, rimes) - Écoute, apprentissage et reproduction de comptines favorisant un son 	<ul style="list-style-type: none"> - Création de jeux poétiques - Écoute, apprentissage et reproduction de comptines favorisant un son
Le phonème : identifier manipuler (ajouter, supprimer, permuter, substituer, fusionner) apprendre	<ul style="list-style-type: none"> - Repérage impossible avant 5 ans 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérage impossible avant 5 ans 	<ul style="list-style-type: none"> - Privilégier les sons-voyelles et les fricatives dans les sons consonnes - Installer la correspondance chaîne orale, chaîne écrite - Identifier, supprimer, ajouter un phonème - Faire durer un son - Identifier le phonème initial ou final, l'intrus, faire des paires 	<ul style="list-style-type: none"> - Prolonger les manipulations de phonèmes Jouer avec les mots tordus - Fusion de 2 phonèmes, puis 3 - Étude de la plus grande partie des phonèmes - Localisation du phonème dans le mot - Installer le lien entre l'oral et l'écrit
	Apprentissage	Amorce d'apprentissage	Fixation, entraînement	Sensibilisation