

PHONOLUDOS

ATELIERS

Auteurs :

Eve Feugier, Conseillère Pédagogique Arts Visuels

Dominique Gourgue Jolitto, Professeur des écoles

Adeline Weissier, Professeur des écoles Maître Formateur

Bruno Legast, Graphiste

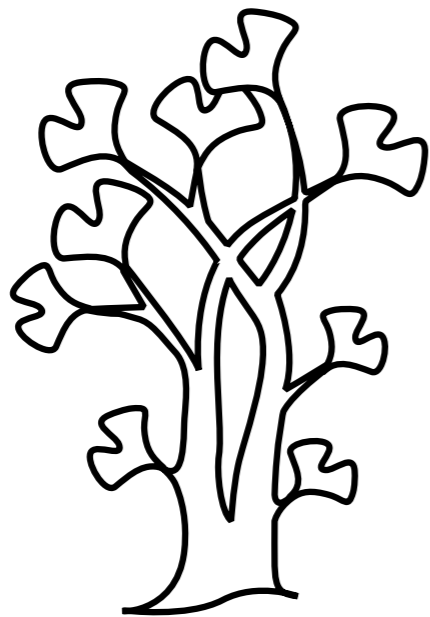


MS

GS

Avec la collaboration d'**Eliane Finet**, Inspectrice de l'éducation nationale

www.editions-cigale.com



En quelques mots...

Les Ateliers Phonoludos ont été conçus pour aider l'enseignant à construire un dispositif qui facilite la mise en place d'un entraînement phonologique. Les activités proposées sont donc prévues pour être réalisées en autonomie par les élèves de la classe pendant les séances de l'entraînement.

Les trois domaines d'activités choisis, Maîtrise de la langue, Découverte du monde et Arts plastiques, contribuent au développement de compétences définies par les programmes et privilégient des productions en lien avec les exercices de l'entraînement.

Issues d'une réflexion pédagogique, les fiches proposées, réalisables dans des conditions réelles de classe, favorisent la mise en autonomie des élèves. Elles permettent à l'enseignant de pouvoir se consacrer pleinement à l'atelier de phonologie pendant le temps de l'entraînement. Elles ne couvrent pas le programme des différentes disciplines mais peuvent s'insérer dans les progressions de la classe et renforcer certains exercices réalisés pendant l'entraînement, en permettant à l'enseignant de garder une trace de la production des élèves.

Le thème des Ludos, dont les caractéristiques et l'environnement constituent le support des activités, apporte, sous une forme ludique et motivante, une cohérence à l'ensemble du dispositif en faisant concrètement le lien avec les histoires qui introduisent les exercices de phonologie.

La variété des ressources proposées dans ce fichier permet de moduler le dispositif en fonction des besoins des élèves et des objectifs pédagogiques de l'enseignant. En fonction des moyens disponibles pour mettre en place l'entraînement, l'organisation d'un décloisonnement au sein de l'école favorisera l'exploitation de ces ressources, en permettant de recentrer l'ensemble du dispositif sur les apprentissages des élèves. On pourra alors « dépasser » le simple cadre des fiches pour compléter les activités proposées par cet outil avec des ateliers favorisant la manipulation, l'expérimentation ou le jeu pendant le temps de l'entraînement. Il appartient donc à chacun de s'appropriier les Ateliers Phonoludos pour assurer avec la plus grande efficacité possible l'entraînement phonologique des élèves de la maternelle.

Les auteurs

Sommaire

Mode d'emploi page 5

- Présentation des outils
- Aménagements pédagogiques
- Constitution des groupes
- Sélection des fiches
- Organisation matérielle
- Passation des consignes
- Animation des ateliers
- Bilan des ateliers
- Adaptations possibles

Index page 11

- Domaines d'activités
- Compétences en maîtrise de la langue
- Compétences en découverte du monde
- Compétences en arts plastiques

Activités en maîtrise de la langue page 15

Activités en découverte du monde page 67

Activités en arts plastiques page 121

Histoires de Ludos page 171

- Les Ludos
- Démarche et organisation
- Épisodes et propositions de dessins
- Imagier des Ludos



Domaines d'activités

Classement des fiches par domaine avec un niveau de difficulté croissant, et propositions d'ateliers pour chaque exercice de l'entraînement.

▶ Lien avec les exercices de l'entraînement phono

Maîtrise de la langue

Découverte du Monde

Arts plastiques

- | | | | |
|------|----------------------------|-----------------------------|------------------------------|
| 01 ▶ | 01 . Quel est ton nom ? | 26 . Le jeu des différences | 51 . Ludo décoré |
| 02 ▶ | 02 . Lettres mélangées | 27 . Ombres de Ludos | 52 . Ludo en morceaux |
| 03 ▶ | 03 . Ludo alphabet 1 | 28 . Où est mon jumeau ? | 53 . Ludo terre |
| 04 ▶ | 04 . Ludo alphabet 2 | 29 . Petit et grand | 54 . Ludo gourmand |
| 05 ▶ | 05 . Les noms Ludo | 30 . Ludo codé | 55 . Ludo monstrueux |
| 06 ▶ | 06 . Mots croisés | 31 . Qui se cache ici ? | 56 . Ludo merveilleux |
| 07 ▶ | 07 . Le chemin des lettres | 32 . Ludo et son reflet | 57 . Le jardin merveilleux 1 |
| 08 ▶ | 08 . Ludo écriture | 33 . Chercher Ludo | 58 . Le jardin merveilleux 2 |
| 09 ▶ | 09 . Ludo mots croisés | 34 . Suivre la flèche | 59 . Lettres déguisées 1 |
| 10 ▶ | 10 . Ludo mélangé | 35 . Oui / Non | 60 . Ludo en peinture |
| 11 ▶ | 11 . Semblable / Différent | 36 . Jeu d'algorithme | 61 . Le sac de Doiki |
| 12 ▶ | 12 . Ludo puzzle | 37 . Jeu de puzzle | 62 . La cousine de Doiki |
| 13 ▶ | 13 . Lecture de Ludo | 38 . Domino Ludo | 63 . Lettres Ludo |
| 14 ▶ | 14 . Les bonnes lettres | 39 . Combien ? | 64 . Ludo rouleau |
| 15 ▶ | 15 . Syllabes découpées | 40 . Maisons constellations | 65 . Ludo habillé |
| 16 ▶ | 16 . Ça commence pareil ! | 41 . Récolte de fruits | 66 . Ludo mot |
| 17 ▶ | 17 . Ça finit pareil ! | 42 . Frimoi en détail | 67 . Lettres déguisées 2 |
| 18 ▶ | 18 . La famille Ludo | 43 . Tangram de Ludo | 68 . Ludo papier |
| 19 ▶ | 19 . Où est la syllabe ? | 44 . Repérage | 69 . Ludo sous l'orage 1 |
| 20 ▶ | 20 . Ludo rime | 45 . Boîte à Ludos | 70 . Ludo sous l'orage 2 |
| 21 ▶ | 21 . Ludo voyelle | 46 . Remplir son Ludo | 71 . Ludo suspendu |
| 22 ▶ | 22 . Ludo consonne | 47 . Les fruits mangés | 72 . Ludo extraordinaire |
| 23 ▶ | 23 . Les Ludos 1 | 48 . Quel appétit ! | 73 . Ludo debout |
| 24 ▶ | 24 . Les Ludos 2 | 49 . Supérieur / Inférieur | 74 . Ludo catégorie |
| 25 ▶ | 25 . Nombre de phonèmes ? | 50 . Maisons nombres | 75 . Ludos contraires |

Lecture de Ludo

Objectif

Se familiariser avec l'écrit.

Modalités

Travail individuel sur fiche.

Compétences

- Identifier des mots familiers.
- Comparer des mots.

Matériel

- Une fiche 13 par élève.
- Une fiche 13 agrandie en A3.
- Des feutres fins.

Explicitation

- Présenter la fiche agrandie et la faire commenter : dire aux élèves qu'ils devront retrouver les noms des Ludos.
- Proposer un exemple avec Doiki (premier exercice). Demander à un élève de rechercher et de montrer aux autres les noms identiques au modèle. Après débat et accord, il entoure chaque nom.

Consigne

- Distribuer une fiche par élève.
- Donner la consigne : « Vous allez chercher puis entourer les noms identiques aux modèles. Ensuite, vous choisirez trois noms de Ludos et vous les copierez au bas de la fiche. »

Notes

- Inciter les élèves à justifier leurs choix par l'ordre des lettres constitutives des noms des Ludos.
- Les deux exercices sont de difficulté croissante : dans le premier, les mots sont situés en colonnes alors que dans le deuxième ils sont éparpillés autour du mot-modèle, ce qui demande plus d'attention et un meilleur repérage dans l'espace feuille.

Bilan

- Repérer les erreurs.
- Procéder à la correction en faisant, par exemple, retrouver et entourer les mots identiques au mot-modèle.
- Faire coller la fiche dans le cahier des Ludos.

Le jeu des différences

Objectif

Se structurer dans l'espace.

Compétence

Comparer des analogies et des différences.

Modalités

Travail individuel sur fiche.

Matériel

- Une fiche 26 par élève.
- Une fiche 26 agrandie en A3.
- Des feutres.

Explicitation

- Présenter la fiche agrandie et la faire commenter : inciter les élèves à remarquer que les deux images sont différentes, leur dire qu'ils devront chercher ces différences, les colorier sur le deuxième Ludo, les compter et enfin écrire leur nombre dans la case vide.
- Proposer un exemple : demander à un élève de repérer une différence et de la montrer aux autres. Après débat et accord, il colorie la différence sur le deuxième Ludo.

Consigne

- Distribuer une fiche par élève.
- Donner la consigne : « Vous allez retrouver toutes les différences qui existent entre les deux images et les colorier sur le deuxième Ludo. Quand vous aurez terminé, vous compterez les différences et écrirez le nombre correspondant dans la case. Puis vous décorerez autour de chaque Ludo. »

Notes

Pour faciliter le dénombrement et l'écriture des chiffres, proposer une bande numérique aux élèves en difficulté.

Bilan

- Repérer les erreurs (10 : chapeau, gouttes, oeil, plis de la trompe, bouche, oreille, fleur, coeur, queue, patte en moins).
- Procéder à la correction en faisant, par exemple, coller des gommettes sur les erreurs ou omissions.
- Faire coller la fiche dans le cahier des Ludos.

Ludo gourmand

Objectif

Observer et transformer des images.

Modalités

Production individuelle sur fiche.

Compétences

- Utilisez des images pour en réaliser une nouvelle.
- Exercer des choix.

Matériel

- Une fiche 54 par élève.
- Des magazines.
- Des ciseaux, de la colle.

Explicitation

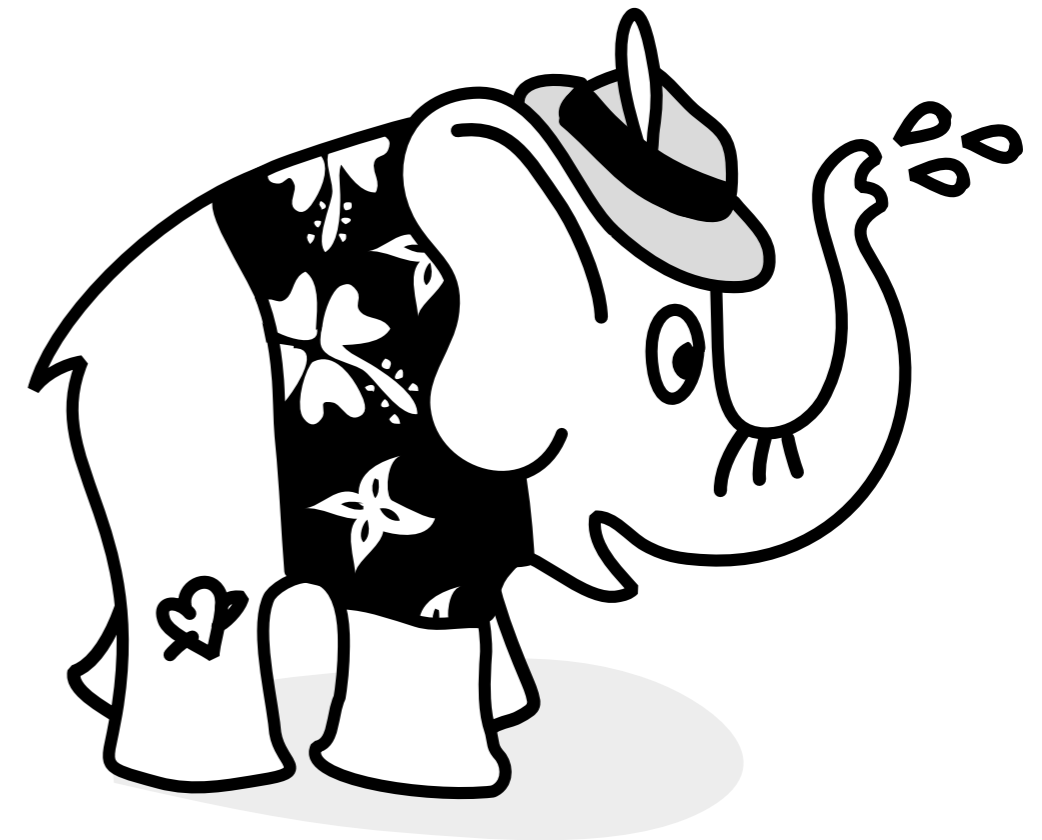
- Présenter la fiche agrandie et faire observer la tête du Ludo (à gauche), sa queue (à droite) et l'absence de corps au milieu : dire aux élèves que le Ludo est très gourmand et qu'ils devront remplir son ventre.
- Faire chercher les différents éléments que le Ludo peut manger (des fruits, des bonbons, des fleurs...).

Consigne

- Distribuer une fiche par élève.
- Donner la consigne : « Vous allez choisir des images pour remplir le ventre du Ludo. Puis vous les découperez et les collerez. Vous pourrez ensuite tracer le contour du nouveau ventre du Ludo. »

Bilan

- Faire présenter et commenter les différentes productions.
- Faire donner un nom aux différents Ludos en tenant compte du choix des images (Ludofleurs, Ludobonbons...).



Les ludos...

... ne sont ni des éléphants ni des humains, ils revêtent cependant des caractéristiques de chacun d'eux. Ils ont leurs particularités physiques (cheveux, trompe, queue...) et vivent dans une communauté avec des règles de vie de groupe : civisme, coopération, entraide et respect.

© Les Éditions de la Cigale, Grenoble.

Toute reproduction de cet ouvrage est interdite. Sa copie, par quelque procédé que ce soit, photocopie notamment, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteurs.

Parution février 2018.

ISBN : 978-2-36361-190-1