

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

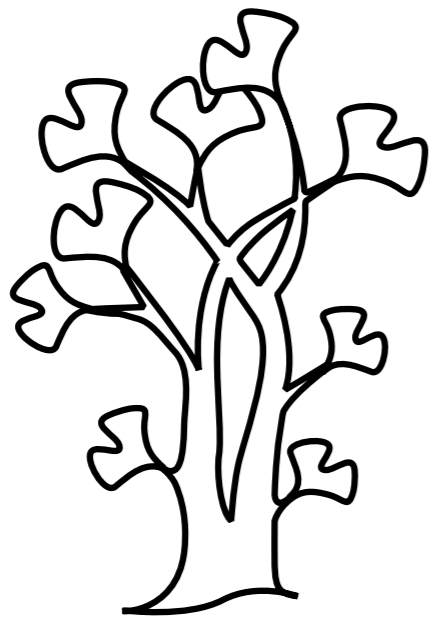


MS

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
- Pour aller plus loin

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 117

Histoires de Ludos page 165

- 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 . Les Ludos | 25 . Le jeu des différences | 49 . Ludo papier déchiré |
| 02 ► | 02 . Oui / Non | 26 . Quelle silhouette ? | 50 . Ludo encadré |
| 03 ► | 03 . Les noms des Ludos | 27 . De dos, de face | 51 . Ludo terre |
| 04 ► | 04 . Corps de Ludo | 28 . A la queue leu leu | 52 . Ludo gourmand |
| 05 ► | 05 . Jeu d'alphabet 1 | 29 . Petit, moyen, grand | 53 . Doiki va danser |
| 06 ► | 06 . Jeu d'alphabet 2 | 30 . Ludo déguisé | 54 . Ludo habillé |
| 07 ► | 07 . Les lettres mélangées | 31 . Ludo à compter | 55 . Le sac de Doiki |
| 08 ► | 08 . Ludo et Gingko | 32 . Rapide / Lent | 56 . Lettres déguisées |
| 09 ► | 09 . Les valises de Frimoi | 33 . Domino Ludo | 57 . Ludo merveilleux |
| 10 ► | 10 . Les sacs de Doiki | 34 . Ludo et son ombre | 58 . Le jardin merveilleux |
| 11 ► | 11 . Puzzle des noms | 35 . Doiki en détail | 59 . Le jardin merveilleux |
| 12 ► | 12 . Les lettres envolées | 36 . Dans tous les sens ! | 60 . La cousine de Doiki |
| 13 ► | 13 . Ludo copie | 37 . Le tableau des Ludos | 61 . Ludo reproduit |
| 14 ► | 14 . Ludo mots croisés | 38 . Ludo bien placé | 62 . Lettres Ludo |
| 15 ► | 15 . Loto des noms | 39 . Ludo à construire | 63 . Ludo extraordinaire |
| 16 ► | 16 . Les noms classés | 40 . Autant que | 64 . Le paysage étiré |
| 17 ► | 17 . Memory des noms | 41 . Ludo ventru | 65 . Chemins Ludos |
| 18 ► | 18 . Syllabes découpées | 42 . Je retrouve ma moitié | 66 . Ludo papier |
| 19 ► | 19 . Ça commence pareil ! | 43 . Ludo différent | 67 . Ludo objets |
| 20 ► | 20 . Ça finit pareil ! | 44 . Puzzle Ludo | 68 . Masque Ludo |
| 21 ► | 21 . Semblable / Différent | 45 . Le bon chemin ? | 69 . Jardin froissé |
| 22 ► | 22 . Où est la syllabe ? | 46 . La fresque des Ludos | 70 . Ludo empreintes |
| 23 ► | 23 . Jeu de rimes | 47 . Combien ? | 71 . Autour des Ludos |
| 24 ► | 24 . Paires de riment | 48 . Ludos éparpillés | 72 . Ludo en peinture |

OUI / NON

Objectif

Se familiariser avec le français écrit.

Compétence

Identifier des mots familiers.

Modalités

Travail individuel sur fiche.

Matériel

- Une fiche 2 par élève.
- Une fiche 2 agrandie en A3.
- Les fiches OUI/NON.
- Des feutres ou des crayons de couleur.

Explicitation

- Présenter les fiches OUI/NON et les faire commenter : dire aux élèves que quand le Ludo est d'accord, il dit OUI en secouant sa trompe et on le voit de face ! Quand il n'est pas d'accord, il dit NON, il s'en va, et on le voit de dos !
- Présenter la fiche agrandie et la faire commenter : dire aux élèves qu'ils devront trouver l'étiquette correspondante à chaque Ludo.
- Proposer un exemple avec un Ludo de face : découper les étiquettes et demander à un élève de rechercher l'étiquette correspondante à un Ludo de face et de la montrer aux autres. Après débat et accord, il fixe l'étiquette sous son Ludo.

Consigne

- Distribuer une fiche par élève.
- Donner la consigne : « Vous allez découper les étiquettes et les placer sous le bon Ludo, selon qu'il dit OUI ou NON. Quand vous aurez terminé, vous colorierez d'une même couleur les Ludos qui disent Oui (de face) et d'une autre couleur les Ludos qui disent Non (de dos). »

Notes

- Pour les élèves en difficulté, afficher les modèles.
- Pour aider à matérialiser le début des mots et éviter que les enfants placent les étiquettes à l'envers, dessiner un point de couleur au début des mots.

Bilan

- Repérer les erreurs.
- Procéder à la correction en faisant, par exemple, écrire les mots corrects.
- Faire coller la fiche dans le cahier des Ludos.

De dos, de face

Objectif

Se structurer dans l'espace.

Compétence

Comparer et associer des images de points de vue différents.

Modalités

Travail individuel sur fiche.

Matériel

- Une fiche 27 par élève.
- Une fiche 27 agrandie en A3.
- Des feutres.

Explicitation

- Présenter la fiche agrandie et la faire commenter : dire aux élèves qu'ils devront retrouver les deux dessins (de dos et de face) d'un même Ludo.
- Proposer un exemple avec Kasso : demander à un élève de rechercher Kasso de face et de dos et de le montrer aux autres. Après débat et accord, il colorie les deux faces de Kasso d'une même couleur.

Consigne

- Distribuer une fiche par élève.
- Donner la consigne : « Vous allez retrouver les deux dessins (de dos et de face) d'un même Ludo et les colorier. Vous changerez de couleur pour chaque Ludo. Attention il manque un Ludo de dos, vous le dessinerez. »

Notes

Inciter les élèves à justifier leurs choix par l'énonciation d'indices descriptifs qui permettent d'associer le Ludo de face au Ludo de dos.

Bilan

- Repérer les erreurs ou les oublis.
- Procéder à la correction en faisant, par exemple, relier d'une couleur différente les paires correctes.
- Faire coller la fiche dans le cahier des Ludos.



Ludo merveilleux

Objectif

Réaliser une composition plastique.

Compétences

- Combiner des formes, des couleurs, des matières.
- Adapter son geste en fonction des différentes qualités de résistance du papier.
- Organiser un espace.

Modalités

Production individuelle sur fiche.

Matériel

- Une fiche 57 agrandie en A3, par élève.
- Des papiers divers : papier de soie, papier vitrail, papier cartonné, papier journal...
- Des gommettes de formes et de couleurs différentes.
- Des feutres.
- Des ciseaux, de la colle.

Explicitation

- Distribuer une fiche par élève et faire commenter le matériel : dire aux élèves qu'ils devront décorer le Ludo pour en faire un Ludo merveilleux.
- Faire chercher comment représenter un Ludo merveilleux.
Exemples : Ludo de toutes les couleurs, Ludo avec des ailes, Ludo avec des bijoux...

Consigne

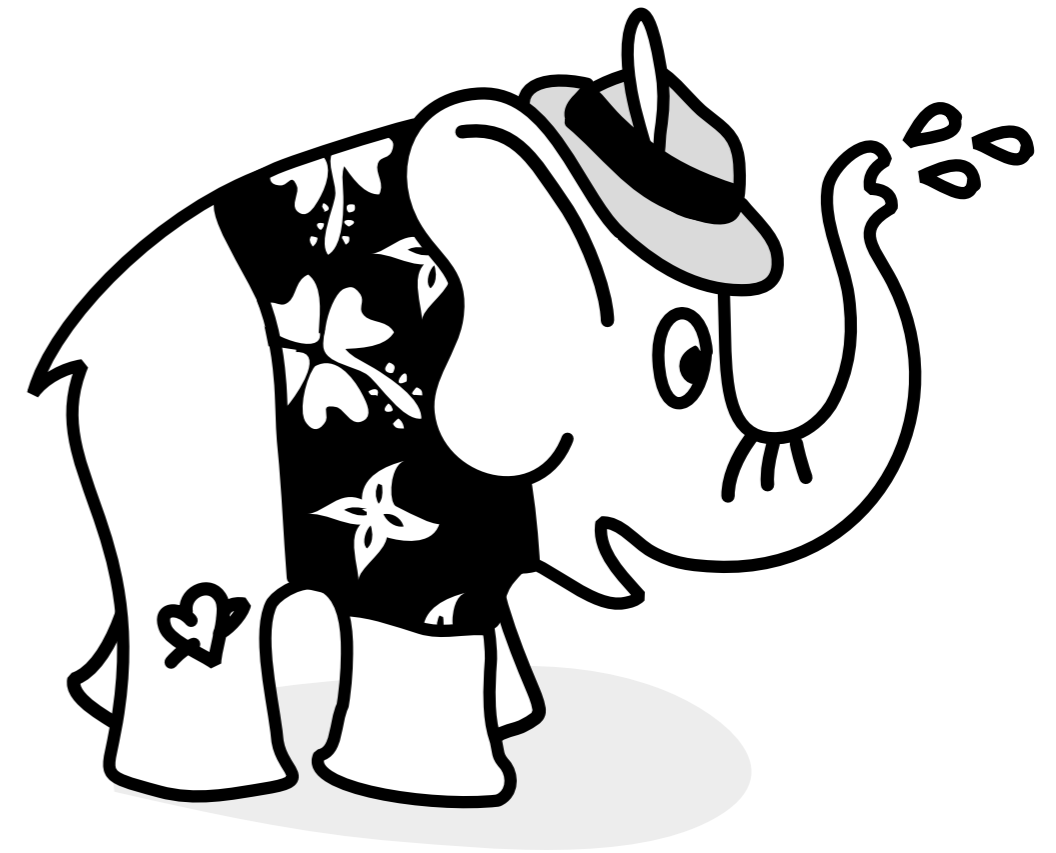
- Distribuer une fiche par élève.
- Donner la consigne : « A l'aide du matériel qui est à votre disposition, vous allez décorer votre Ludo pour en faire un Ludo merveilleux. »

Notes

Les Ludos merveilleux seront découpés par l'enseignant et placés ultérieurement dans la fresque collective du jardin merveilleux des Ludos (cf fiche 58/59).

Bilan

Faire présenter et faire commenter les différentes productions : graphisme, dessin, coloriage, collage après découpage ou déchiquetage de papiers divers, collage des gommettes en fonction des formes, des couleurs...



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 : 978-2-36361-194-9