E 202 1 V. Calle

336075

Jeu des familles-sons

Objectif pédagogique

• Sensibilisation auditive aux principaux phonèmes de la langue française (31 sons).

• Repérage de la position du phonème dans le mot (début, milieu, fin).

• Sensibilisation orthographique par la mise en évidence des principaux graphèmes et les relations phonème/graphème. Par comparaison, l'enfant peut observer :
– une constante dans la transcription des phonèmes. Quand on entend [p], on voit p ; quand on entend [m], on voit m... ;
– des irrégularités dans la correspondance phonème/graphème : [ã] peut s'écrire *an* mais aussi *am, en, em*,
– la polyvalence phonologique de certaines lettres ; e [ə] dans cerise, e [ɛ] dans pelle, e [ ] dans tortue.

Niveau d'utilisation

• À partir de 5 ans.
Jeu individuel ou en petit groupe.

Description du matériel

• 155 cartes (31 familles de 5 cartes).

• 1 notice pédagogique.

Remarque
Les sons [ə] *(ex. : cheminée) et* [œ] *(ex. : fleur), d'articulation très proche ont été regroupés en une seule famille.*
Les sons [ɑ], [œ̃], [ɥ], [w], *ont été volontairement retirés:*
– [ɑ] *(ex. : châle) et* [œ̃] *(ex. : parfum), d'articulation très proche de* [a] *(ex. : ananas) et de* [ɛ̃] *(ex : sapin) ;*
– [ɥ] *(ex. : nuit) et* [w] *(ex. : poire), difficilement isolables et par conséquent difficiles d'approche.*

Pistes d'exploitation

• ***Utilisation individuelle***
Trier les cartes par familles pour inciter à l'expression et la comparaison.

4010

• ***Utilisation en groupe de plusieurs joueurs***

– *Le jeu de famille :* sur le principe connu du jeu de famille, distribuer 6 cartes à chaque joueur et réserver les autres pour la pioche. Le but du jeu est de reconstituer les différentes familles (les repères situés en haut de chaque carte facilitent la reconstitution de la famille). Le gagnant est celui qui a reconstitué le plus de familles.

Attention ! Selon le nombre de joueurs, le nombre de familles mises en jeu varie (*ex. :* pour 4 joueurs, 5 à 8 familles sont mises en jeu).

– *Le jeu de mémory :* Sélectionner une dizaine de familles-sons et sélectionner 2 cartes parmi chaque famille. Mélanger les cartes, faces cachées, sur la table. À tour de rôle chaque joueur choisit et retourne 2 cartes : si elles sont de la même famille, il les pose devant lui. Si les cartes ne sont pas de la même famille, il repose les cartes faces cachées. Le gagnant est celui qui a reconstitué le plus de paires.

NATHAN