

Phonologie maternelle : 15 jeux de syllabes MS-GS à imprimer

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	moyenne et grande section
Durée	10 à 20 minutes
Matériel	supports grand format, matériel manipulable et fiches A4
Contenu	15 jeux, cartes-images et corrigés

Phonologie maternelle : 15 jeux de syllabes MS-GS à imprimer doit permettre à l'enfant de comprendre ce qu'il fait avant de lui demander de réussir une fiche. La progression proposée commence par la manipulation ou le grand geste, passe par la verbalisation, puis utilise le papier comme trace et non comme point de départ.

Fiches d'activité

Chaque fiche ci-dessous possède une mécanique identifiable, un matériel annoncé et un repère de réussite. Imprimez uniquement les pages nécessaires à votre séance.

1. Frapper les syllabes d'un prénom

Durée : 10-15 min Matériel : cartes-images et gros jetons

Dans « Frapper les syllabes d'un prénom », faites d'abord nommer toutes les images normalement ; la manipulation sonore commence seulement lorsque le vocabulaire est sûr. Dites le mot naturellement, puis répétez-le en avançant un jeton pour chaque syllabe orale. Les enfants comparent ensuite deux mots et choisissent celui qui comporte le même nombre de 'morceaux'.

Repère : Le nombre de jetons correspond au nombre de syllabes prononcées, sans s'appuyer sur l'écriture.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

2. Classer les mots d'une syllabe

Durée : 10-15 min Matériel : cartes-images et gros jetons

Dans « Classer les mots d'une syllabe », faites d'abord nommer toutes les images normalement ; la manipulation sonore commence seulement lorsque le vocabulaire est sûr. Dites le mot naturellement, puis répétez-le en avançant un jeton pour chaque syllabe orale. Les enfants comparent ensuite deux mots et choisissent celui qui comporte le même nombre de 'morceaux'.

Repère : Le nombre de jetons correspond au nombre de syllabes prononcées, sans s'appuyer sur l'écriture.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

3. Classer les mots de deux syllabes

Durée : 8-12 min Matériel : cartes-images et gros jetons

Dans « Classer les mots de deux syllabes », faites d'abord nommer toutes les images normalement ; la manipulation sonore commence seulement lorsque le vocabulaire est sûr. Dites le mot naturellement, puis répétez-le en avançant un jeton pour chaque syllabe orale. Les enfants comparent ensuite deux mots et choisissent celui qui comporte le même nombre de 'morceaux'.

Repère : Le nombre de jetons correspond au nombre de syllabes prononcées, sans s'appuyer sur l'écriture.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

4. Classer les mots de trois syllabes

Durée : 12-20 min Matériel : cartes-images et gros jetons

Dans « Classer les mots de trois syllabes », faites d'abord nommer toutes les images normalement ; la manipulation sonore commence seulement lorsque le vocabulaire est sûr. Dites le mot naturellement, puis répétez-le en avançant un jeton pour chaque syllabe orale. Les enfants comparent ensuite deux mots et choisissent celui qui comporte le même nombre de 'morceaux'.

Repère : Le nombre de jetons correspond au nombre de syllabes prononcées, sans s'appuyer sur l'écriture.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

5. Trouver deux mots qui commencent pareil

Durée : 10-15 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Dans « Trouver deux mots qui commencent pareil », faites d'abord nommer toutes les images normalement ; la manipulation sonore commence seulement lorsque le vocabulaire est sûr. Pour 'Trouver deux mots qui commencent pareil', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

6. Repérer une syllabe commune

Durée : 10-15 min Matériel : cartes-images, jetons

Dans « Repérer une syllabe commune », faites d'abord nommer toutes les images normalement ; la manipulation sonore commence seulement lorsque le vocabulaire est sûr. Dites trois mots, faites-les répéter puis demandez quel morceau sonore revient. Utilisez des jetons pour matérialiser ce qui est entendu avant toute trace écrite.

Repère : La réponse est donnée à l'oral et peut être vérifiée en répétant lentement.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

7. Former un mot-valise oral

Durée : 5-8 min Matériel : cartes-images, jetons

Dans « Former un mot-valise oral », faites d'abord nommer toutes les images normalement ; la manipulation sonore commence seulement lorsque le vocabulaire est sûr. Dites trois mots, faites-les répéter puis demandez quel morceau sonore revient. Utilisez des jetons pour matérialiser ce qui est entendu avant toute trace écrite.

Repère : La réponse est donnée à l'oral et peut être vérifiée en répétant lentement.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

8. Le train des syllabes

Durée : 12-20 min Matériel : cartes-images, jetons

Dans « Le train des syllabes », faites d'abord nommer toutes les images normalement ; la manipulation sonore commence seulement lorsque le vocabulaire est sûr. Dites trois mots, faites-les répéter puis demandez quel morceau sonore revient. Utilisez des jetons pour matérialiser ce qui est entendu avant toute trace écrite.

Repère : La réponse est donnée à l'oral et peut être vérifiée en répétant lentement.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

9. Le loto des attaques

Durée : 5-8 min Matériel : cartes-images et deux cartes-réponse

Dans « Le loto des attaques », faites d'abord nommer toutes les images normalement ; la manipulation sonore commence seulement lorsque le vocabulaire est sûr. Faites écouter deux mots très contrastés puis deux mots qui commencent par la même syllabe ou le même son. Les enfants lèvent la carte correspondante uniquement après avoir répété les mots.

Repère : L'enfant repère le début oral sans avoir besoin de voir les lettres.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

10. La boîte des rimes

Durée : 8-12 min Matériel : cartes-images en paires de rimes

Dans « La boîte des rimes », faites d'abord nommer toutes les images normalement ; la manipulation sonore commence seulement lorsque le vocabulaire est sûr. Nommez les images à voix haute et demandez d'écouter seulement la fin du mot. Deux cartes sont rapprochées si leur finale sonore se ressemble ; l'orthographe n'est jamais montrée comme indice.

Repère : L'enfant justifie la paire en répétant les deux mots et en faisant entendre leur fin commune.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

11. Le mot qui ne rime pas

Durée : 5-8 min Matériel : cartes-images en paires de rimes

Dans « Le mot qui ne rime pas », faites d'abord nommer toutes les images normalement ; la manipulation sonore commence seulement lorsque le vocabulaire est sûr. Nommez les images à voix haute et demandez d'écouter seulement la fin du mot. Deux cartes sont rapprochées si leur finale sonore se ressemble ; l'orthographe n'est jamais montrée comme indice.

Repère : L'enfant justifie la paire en répétant les deux mots et en faisant entendre leur fin commune.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

12. Le parcours des prénoms

Durée : 10-15 min Matériel : cartes-images, jetons

Dans « Le parcours des prénoms », faites d'abord nommer toutes les images normalement ; la manipulation sonore commence seulement lorsque le vocabulaire est sûr. Dites trois mots, faites-les répéter puis demandez quel morceau sonore revient. Utilisez des jetons pour matérialiser ce qui est entendu avant toute trace écrite.

Repère : La réponse est donnée à l'oral et peut être vérifiée en répétant lentement.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

13. Le robot qui segmente

Durée : 8-12 min Matériel : cartes-images, jetons

Dans « Le robot qui segmente », faites d'abord nommer toutes les images normalement ; la manipulation sonore commence seulement lorsque le vocabulaire est sûr. Dites trois mots, faites-les répéter puis demandez quel morceau sonore revient. Utilisez des jetons pour matérialiser ce qui est entendu avant toute trace écrite.

Repère : La réponse est donnée à l'oral et peut être vérifiée en répétant lentement.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

14. La chasse au son initial

Durée : 12-20 min Matériel : cartes-images et deux cartes-réponse

Dans « La chasse au son initial », faites d'abord nommer toutes les images normalement ; la manipulation sonore commence seulement lorsque le vocabulaire est sûr. Faites écouter deux mots très contrastés puis deux mots qui commencent par la même syllabe ou le même son. Les enfants lèvent la carte correspondante uniquement après avoir répété les mots.

Repère : L'enfant repère le début oral sans avoir besoin de voir les lettres.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

15. Le défi de la syllabe finale

Durée : 10-15 min Matériel : cartes-images, jetons

Dans « Le défi de la syllabe finale », faites d'abord nommer toutes les images normalement ; la manipulation sonore commence seulement lorsque le vocabulaire est sûr. Dites trois mots, faites-les répéter puis demandez quel morceau sonore revient. Utilisez des jetons pour matérialiser ce qui est entendu avant toute trace écrite.

Repère : La réponse est donnée à l'oral et peut être vérifiée en répétant lentement.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

Cartes sonores - série 1



CHAT



CHAPEAU



BATEAU



GATEAU



SOURIS



TAPIS



LUNE



PRUNE

Cartes sonores - série 2



BALLON



MOUTON



FLEUR



COEUR



PAIN



TRAIN



NEZ



CLE

Cartes sonores - série 3



ROUE



HIBOU



MAIN



LAPIN



BOTTES



CAROTTES



MIEL



CIEL

Checklist avant utilisation

- ☐ Le matériel réel correspond à ce qui est annoncé.
- ☐ La consigne peut être expliquée en moins d'une minute.
- ☐ Le critère de réussite est visible avant de commencer.
- ☐ Une version plus courte est prévue si le groupe décroche.
- ☐ Le rangement ou l'arrêt de l'activité est anticipé.