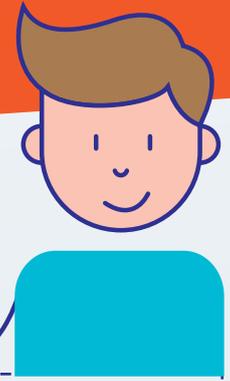


Les sons en mouvement



Courir le plus vite possible
au signal, Être le 1^{er} à atteindre
la « bonne » maison

RÈGLE DU JEU

Situation-Tâche motrice

I Dispositif :

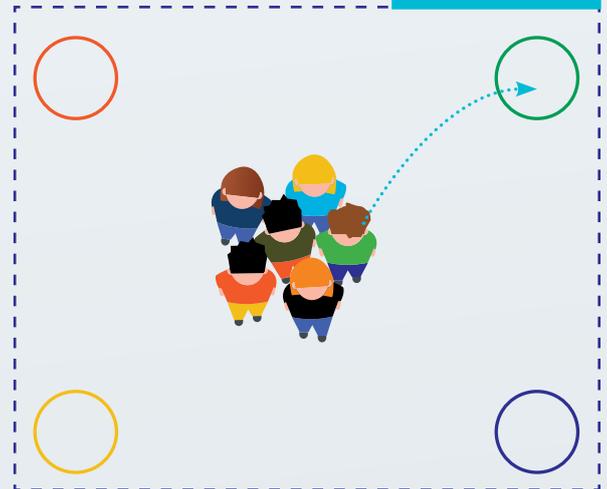
- Un terrain de 20m sur 20m : 4 « maisons » de couleurs différentes sont délimitées aux 4 coins de l'aire de jeu.
- Les élèves sont regroupés au centre de l'aire de jeu.

I Déroulement :

- Au signal, courir le plus vite possible pour atteindre en 1^{er} la « bonne » maison.
- Tous les élèves partent en même temps.
- Se remettre au centre après chaque course.

I Matériel

- 4 x 4 Coupelles.
- Chasubles
- Étiquettes sons, chiffres



À partir de ce jeu sportif intitulé « Le 1^{er} dans sa maison », nous allons chercher à mettre en place l'apprentissage de la lecture par la découverte des sons (conscience phonologique).

I Phase de découverte :

1. Après la lecture d'une comptine, faire ressortir le son du jour. Puis chaque élève essaye de trouver des mots où l'on entend ce son.
2. Jeu du « pigeon vol » : mettre en place uniquement 2 maisons => l'une sera celle du son travaillé, l'autre celle où on n'entend pas le son (possibilité de disposer des étiquettes « sons » et « sons barrés » dans les maisons).

L'adulte annonce des sons, des syllabes puis des mots et les élèves doivent se rendre le plus rapidement possible dans la « bonne » maison.

3. Jeu du « chercher la place du phonème » : mettre en place 3 maisons => l'une pour la 1^{ère} syllabe, une autre pour la 2^{ème} syllabe, et une dernière pour la 3^{ème} syllabe (possibilité de disposer des étiquettes 1, 2 et 3 dans les maisons).

L'adulte annonce un mot et les élèves doivent se rendre le plus rapidement dans la maison correspondant à l'endroit du son entendu.

I Phase de réinvestissement :

1. Chaque maison correspond à un son différent : annoncer un son, annoncer une syllabe et/ou un mot.
2. Idem mais se rendre dans la maison du son entendu au début du mot, à la 2^{ème} syllabe, en fin de mot...
3. Chaque maison correspond à un nombre : jeu du « chercher la place du phonème » mais en variant les sons.

VARIANTES DU JEU

- Mettre en place des équipes : la 1^{ère} équipe entièrement entrée dans la bonne maison marque un point.
- Changer les sons et la place des sons.
- Varier les distances et le nombre de maisons.
- Varier les modes de déplacements (pas chassés, course arrière, cloche pieds, en gardant les mains sur la tête...)
- Varier les surfaces et les lieux : cours de récréation, terrain en herbe, chemins...