

# Découvrir le son [ɛ] (selle) et ses graphies

## ➤ PLACE DE L'ÉPISODE DANS LA SÉRIE

Épisode 6 d'une série de 10.

Épisode précédent : Découvrir le son [ɛ] et ses graphies.

Épisode suivant : Découvrir le son [y] et sa graphie.

## ➤ PLACE DE L'APPRENTISSAGE DANS LES PROGRAMMES

Entendre, percevoir les sons : l'enfant vit dans un univers sonore (bruits, langage, musique) qu'il n'est pas habitué à analyser. Il perçoit une chaîne sonore dans laquelle il se repère sans avoir à isoler des éléments.

L'apprentissage de la lecture prend appui sur la discrimination auditive et visuelle. Il s'agit, pour l'élève, de distinguer les phonèmes de la langue française et de faire correspondre ces phonèmes à leurs graphies. Cette vidéo peut donc être présentée au début de la leçon, ou à la fin pour consolider les acquis et étayer le lexique.

Elle peut également servir de support pour la révision des phonèmes, notamment en cas de confusions des sons, au CP ou au CE1.

Travailler la perception des phonèmes (consonnes et voyelles), qui sont les plus petites unités de la chaîne parlée, est une démarche à développer par des activités pédagogiques spécifiques, visant à faire travailler l'oreille. Un second épisode du son [ɛ] présente d'autres graphies.

## ➤ POINTS DE BLOCAGE

- Discrimination auditive : difficulté à percevoir et localiser le phonème [ɛ].
- Correspondance phonie-graphie : difficulté à associer le phonème à sa graphie, la lettre « e », devant une double consonne (« t », « l » ou « s »).

## ➤ OBJECTIFS VISÉS PAR LE FILM D'ANIMATION

La connaissance des phonèmes de la langue française permet à l'élève de se repérer dans la chaîne parlée. La capacité à faire correspondre ces phonèmes aux graphies correspondantes est la base de la lecture.

Il s'agit de permettre à l'élève :

- de percevoir le son [ɛ] parmi d'autres sons ;
- de comprendre la façon de transcrire le son [ɛ] : avec la lettre « e », devant une double consonne (« t », « l » ou « s »).

## ➤ MOTS-CLÉS

Son, voyelle, consonne, lettre, syllabe, combiner.

## ➤ ÉLÉMENTS STRUCTURANTS

Dans les mots « pelle », « baguette », « balayette », « archiduchesse », on entend le son [ɛ].

La lettre « e », devant une double consonne (« t », « l » ou « s »), permet d'écrire le son [ɛ].

## PHASE DE DÉCOUVERTE

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>Du début à 00 min 50 s : Phono essaie difficilement de prononcer : « Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches, archi-sèches ? »</p> <p>Apparition de l'archiduchesse et de deux chaussettes. L'une des deux s'envole, argument repris par Phono pour justifier ses difficultés de prononciation.</p> <p>Lors de la recherche, l'archiduchesse trouve une brouette.</p>	<p>L'exploitation du virelangue est la situation déclenchante pour sensibiliser les élèves à la récurrence du son [ɛ] dans ce court texte.</p> <p>Justification de la quête de Phono : le phonème commun entre « chaussette » et « brouette » est le son [ɛt].</p>	<p>Comparer les mots d'un court texte (ici un virelangue) et émettre des hypothèses sur le son récurrent. Valider collectivement.</p> <p>Faire ressentir les différents organes de la phonation.</p> <p>Rechercher des rimes du mot « chaussettes » pour le remplacer dans le virelangue (par exemple : « frisettes », « manchettes », « jupettes »). Dire la nouvelle phrase.</p>

## PHASE DE MANIPULATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>De 00 min 51 s à 01 min 36 s : dans la quête de la chaussette, des objets apparaissent : pelle, balayette, lunettes, balancelle, tonnelle.</p> <p>Ces objets apparaissent en haut de l'écran.</p> <p>Sono constate que « tambour » ne convient pas. L'archiduchesse s'aide des lunettes pour poursuivre sa recherche.</p>	<p>Le point commun entre le nom des objets est la présence du son [ɛ].</p> <p>Le son [ɛ] est localisé dans les syllabes orales par la mise en couleur d'une partie de l'image.</p> <p>Dans ce mot « tambour », on n'entend pas [ɛ],</p> <p>Dans ce mot, on n'entend pas [ɛ]. Recherche d'indices pour aider à retrouver la chaussette.</p>	<p><b>Jeu « Dans mon petit Corbillette, qui met-on ? »</b> : rechercher d'autres objets, dont le nom contient [ɛt].</p> <p><b>Jeu « Dans mon petit Corbillette, qui met-on ? »</b> : rechercher d'autres objets, dont le nom contient [ɛ].</p> <p>Découper ces mots en syllabes (frapper de mains, codage). Repérer dans chaque mot la place de la syllabe contenant [ɛ]. Valider en frappant les syllabes. Reprendre cette activité sans support visuel avec d'autres mots.</p> <p><b>Jeu de « pigeon vole »</b> : se lever ou s'asseoir si on entend ou n'entend pas le son étudié.</p> <p><b>Jeu « Dans mon petit Corbillette, qui met-on ? »</b> : rechercher des mots qui se terminent par le son [ɛs] (par exemple : « princesse », « altesse », « richesse »).</p>

## PHASE DE STRUCTURATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
De 01 min 37 s à 02 min 34 s : l'hirondelle présente la graphie de « elle ».	Mise en évidence de la double consonne après la lettre « e ».	À partir des mots contenant le son [ɛl], couper les mots en syllabes orales et écrites, trier les syllabes dans lesquelles on entend [ɛ] et colorier les lettres qui « chantent » [ɛ] afin de mettre en évidence la graphie du son [ɛ].
Les noms des objets trouvés s'affichent : « pelle », « baguette », « balayette », « archiduchesse ».	Ils s'écrivent tous avec « e » suivi d'une double consonne « l », « t » ou « s ».	Procéder de la même manière pour les mots contenant les sons [ɛs] et [ɛt].
Fin de l'histoire. Dénouement, comme il y a deux archiduchesses, ce sont des jumelles, chacune a une chaussette. La quête est terminée.	La double consonne est symbolisée par les paires qui jalonnent la vidéo : ailes de l'hirondelle, les chaussettes, les jumelles.	Créer le référentiel de la classe soulignant l'importance de la double consonne devant la lettre « e » pour entendre le son [ɛ] dans le mot. Rechercher d'autres mots contenant le son [ɛ] qui s'écrivent avec la lettre « e » devant une double consonne autre que « l », « t » ou « s ». Exemples : « terre », « verre », « penne », « antenne », « indienne », « renne ».

## PHASE DE RÉINVESTISSEMENT/PROLONGEMENT

Transposer l'histoire en utilisant un autre phonème : le personnage principal, et les objets seront modifiés en conséquence. Enrichir l'histoire, en ajoutant d'autres objets dont les noms respecteront la règle, contenir le son [ɛ], dont la graphie est la lettre « e » devant une double consonne (« l », « t », « n » ou « s »).

Créer le catalogue (illustré ou non) des mots de la classe (rencontrés en lecture...) dans lequel chaque mot est écrit, en mettant en évidence la graphie du son étudié (par une couleur, par exemple).

Créer de nouveaux virelangues oraux à partir d'une banque de mots contenant le son étudié (à partir du catalogue des mots de la classe, par exemple).

Créer un jeu de loto : sur les cartons-élève sont inscrites les graphies du son [ɛ]. Chaque élève doit recouvrir son carton de petites illustrations à l'aide du répertoire de la classe (objectif : fixer orthographiquement les graphies de [ɛ]).

Créer un jeu de memory des graphies du son [ɛ], toutes les graphies étant écrites dans des écritures différentes : en script, en majuscules d'imprimerie et en écriture cursive.