

Fiche d'accompagnement pédagogique
Correspondance son/consonne

Découvrir le son [ʒ] et sa graphie

↳ PLACE DE L'ÉPISODE DANS LA SÉRIE

Épisode 7 d'une série de 36 épisodes.

Épisode précédent : Utiliser le son [ʃ] et sa graphie.

Épisode suivant : Utiliser le son [ʒ] et sa graphie.

↳ PLACE DE L'APPRENTISSAGE DANS LES PROGRAMMES

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 les faire correspondre à leurs graphies. Cette vidéo peut donc être présentée en classe entière, ou par groupe, pour lancer la leçon de lecture, en attirant l'attention sur la discrimination auditive et la correspondance graphie/phonie, pour le premier épisode de chaque son. Le deuxième épisode permettra d'approfondir l'aspect combinatoire. Il peut également servir de support à la révision des phonèmes, notamment en cas de confusions des sons, au CP ou au CE1. La vidéo peut également servir lors d'un travail en ateliers par groupes de besoin, pour répondre aux spécificités de la classe. Ils permettront de travailler en amont avec les petits lecteurs, de proposer un travail accompagné pour d'autres élèves, ou en autonomie pour les bons lecteurs. Une synthèse collective émanant des travaux réalisés par groupe finalisera ce dispositif.

↳ POINTS DE BLOCAGE

- Difficulté à percevoir et localiser le son au sein d'un mot.
- Difficulté à combiner deux phonèmes.
- Difficulté à repérer les différentes graphies de ce son : les lettres *j* ou *g*.

↳ 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 coïncider ces phonèmes aux graphies correspondantes est la base de la lecture.

Il s'agit de permettre à l'élève :

- de percevoir le son [ʒ] parmi d'autres sons ;
- de localiser ce son dans les syllabes orales des mots présentés ;
- de comprendre la façon de transcrire le son [ʒ] avec les lettres *j* ou *g*.

↳ MOTS-CLÉS

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

↳ ÉLÉMENTS STRUCTURANTS

Les mots *jonquille*, *nuage*, *jarre*, *bijou* sont mis en évidence pour attirer l'attention auditive des élèves sur le son [ʒ] au sein des syllabes orales.

La graphie est présentée : pour écrire le son [ʒ], on peut utiliser la lettre *j* comme dans les mots *jument*, *jarre*, *bijou*, ou bien la lettre *g* devant les lettres *e* ou *i*, comme dans les mots *génie* et *magicien*.

PHASE DE DÉCOUVERTE

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
Décibel demande à Sono et Vidéo de se réveiller : « C'est aujourd'hui, le jour J. » « On est jeudi, c'est le jour J du match de magie, mon jeu préféré. »	Introduction phonologique avec emploi de mots présentant un effet de redondance phonétique du son [ʒ], dans l'annonce de Décibel.	Demander aux élèves de deviner le son présenté dans cette vidéo, avec pour indices les mots entendus. Si le son est trouvé : rechercher le nombre de fois où le son [ʒ] est entendu dans la réponse de Décibel.
Décibel et Sono présentent chacun leur champion.		
Pour Décibel, c'est un magicien. Sono s'exclame : « C'est original ! »	Discrimination auditive Présentation du mot <i>magicien</i> , dans lequel, on entend le son [ʒ].	Frappé de syllabes du mot <i>magicien</i> : situer la syllabe contenant le son [ʒ] au sein du mot. Trouver d'autres mots contenant syllabe [ʒ] : <i>magie, girafe, gifle...</i> Réécouter le dialogue pour trouver un mot dit par Sono, contenant la syllabe [ʒ] : <i>original</i> .
Pour Sono, une lampe à huile apparaît. Décibel se moque : « Une lampe à huile, même pas de son [ʒ] ! »	Présentation du groupe de mots <i>lampe à huile</i> dans lequel on n'entend pas le son [ʒ].	Rechercher d'autres objets ou personnages qui pourraient jouer le rôle de champion : les classer en deux catégories, selon la présence du son syllabe [ʒ] au sein du mot, ou pas.
Sono : « C'est un génie et il est bien plus génial que votre magicien. »	Discrimination auditive Écoute d'une expression contenant trois fois le son [ʒ].	Sur le même modèle, remplacer le mot <i>génial</i> , par un autre mot contenant [ʒ] : « C'est un génie et il est bien plus <i>original</i> que votre magicien. » « C'est un génie et il est bien plus <i>joyeux</i> que votre magicien. »

PHASE DE MANIPULATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
Le match entre les deux champions commence.		
Le magicien fait apparaître des jonquilles jaunes (deux sons [ʒ]). Le dessin va se placer sur le bandeau supérieur.	Le découpage syllabique, symbolisé par la mise en couleur d'une partie de l'image en bleu, permet d'aider au repérage de la syllabe contenant le son [ʒ] au début du mot <i>jonquille</i> .	Frappé de syllabes Compter et positionner le nombre de syllabes contenant le son [ʒ] dans le groupe de mots <i>jonquilles jaunes</i> . Sur le même modèle, rechercher des groupes de mots avec deux syllabes contenant le son [ʒ] : un gilet rouge, une jupe beige...



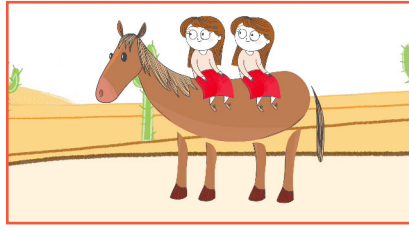
» PHASE DE MANIPULATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>Le génie fait apparaître, « dans un nuage, une jarre avec de jolis bijoux orange » (cinq sons [ʒ])</p> <p>Les dessins du nuage et de la jarre vont se placer dans le bandeau.</p>	<p>Le découpage syllabique, symbolisé par la mise en couleur d'une partie de l'image en bleu, permet d'aider au repérage de la syllabe contenant le son [ʒ] à la fin du mot <i>nuage</i>. Le mot <i>jarre</i> ne contenant qu'une syllabe est entièrement coloré.</p>	<p>Frappé de syllabes</p> <p>Compter et positionner le nombre de syllabes contenant le son [ʒ] dans le groupe de mots.</p>
<p>Mais le magicien fait apparaître « une jument, avec deux jeunes filles jumelles, en jupe rouge » (cinq sons [ʒ]).</p>	<p>Réinvestissement</p> <p>Repérage et comptage du nombre de sons [ʒ] dans ce groupe de mots.</p>	<p>Rechercher un autre groupe de mots qui pourrait permettre au magicien de gagner l'épreuve.</p> <p>Exemple : « Des jetons rouges et jaunes du jeu des joyeux magiciens » (six sons [ʒ]).</p>

PHASE DE STRUCTURATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>Sono : « Voyons si nous avons les différentes façons d'écrire le son [ʒ]. »</p>	<p>Correspondance phonie/graphie.</p>	<p>Coder les syllabes orales et la place du son dans les mots <i>bijoux</i>, <i>génie</i>, <i>magicien</i>, <i>jument</i>. Y associer le mot écrit découpé en syllabes. Ne conserver que les syllabes écrites contenant le son. En déduire les graphies : <i>g</i> et <i>j</i>.</p>
<p>Le son [ʒ] s'écrit de deux façons.</p>	<p>Présentation des deux graphies du son avec les mots correspondants.</p>	<p>Écriture des lettres <i>j</i> et <i>g</i> avec les trois écritures.</p>
<p>Avec la lettre <i>j</i> devant n'importe quelle voyelle, comme dans <i>jument</i>, <i>jarre</i>, <i>bijoux</i>.</p>	<p>Présentation des lettres <i>j</i> et <i>g</i> dans les trois écritures : script, majuscules d'imprimerie et écriture liée.</p>	<p>Mémoriser la règle orthographique.</p> <p>Proposer des mots écrits à compléter collectivement : beige, rouge, joli, jaune...</p>
<p>Avec la lettre <i>g</i> devant les lettres <i>e</i> ou <i>i</i>, comme dans <i>génie</i> ou <i>magicien</i>.</p>	<p>Présentation de repères orthographiques.</p>	<p>Écrire le mot <i>baguette</i> : le faire lire et le découper en syllabes écrites. Rechercher pourquoi, dans ce cas, on n'entend pas le son [ʒ] bien qu'il contienne la lettre <i>g</i>.</p>
<p>Les jumelles assises sur la jument apparaissent, une baguette de magicien à la main. Elles signalent que les candidats sont à égalité. Mais Sono trouve que le génie a plus de classe que les autres.</p>		

1. Défi



Par groupes, les élèves recherchent des objets dont le nom contient le son [ʒ] et complètent ce qui se trouve sur les captures d'écran, en respectant la règle des mots en [ʒ]. À la fin du temps imparti, le groupe qui possède le plus de son [ʒ] dans son dessin a gagné. Les mots pourront ensuite être écrits soit par les élèves, soit par l'enseignant.

Les élèves peuvent ainsi ajouter des jetons jaunes, de la neige, des courgettes, dessiner des gilets jaunes pour les jumelles, des jouets...

2. À partir d'un texte, d'un poème, d'une récitation, d'une comptine, lister les mots écrits dans lesquels on retrouve les lettres *j* ou *g*.

Faire une colonne avec les mots contenant la lettre *j*, une seconde colonne avec les mots contenant la lettre *g*. Lire ces mots et vérifier pour chacun d'eux la règle énoncée plus haut.

3. Créer un jeu de loto pour associer mot illustré et la graphie *j* ou *g*, mot illustré et syllabe lue par l'enseignant, pour distinguer les sons [j] et [ʒ].