

Fiche d'accompagnement pédagogique
Correspondance son/consonne

Utiliser le son [m] et sa graphie

↘ PLACE DE L'ÉPISODE DANS LA SÉRIE

Épisode 10 d'une série de 36 épisodes.

Épisode précédent : Découvrir le son [m] et sa graphie.

Épisode suivant : Découvrir le son [l] 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 la graphie de ce son : la lettre *m*.

↘ 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 localiser ce son dans les syllabes orales des mots présentés ;
- de comprendre la façon de transcrire le son [m] avec la lettre *m* ;
- de comprendre la façon d'utiliser ce son en le combinant avec d'autres sons.

↘ MOTS-CLÉS

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

↘ ÉLÉMENTS STRUCTURANTS

Les mots *marteau*, *maison* sont mis en évidence pour attirer l'attention auditive des élèves sur le son au sein des syllabes orales.

La graphie est présentée : « Pour écrire le son [m], il faut la lettre *m*, comme dans montagne. »

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
Apparition de Mimo, le mime des sons [m].	Introduction phonologique avec l'emploi de mots contenant le son [m] : • Mimo ; • mime ; • marteau.	Demander aux élèves de deviner le son présenté dans cette vidéo, avec pour indices les mots entendus ou les dessins vus. Demander aux élèves de deviner ce qui arrive à Mimo.
Mimo a mal à la tête, il s'est donné un coup de marteau.	Le découpage syllabique permet d'aider l'élève à positionner la syllabe contenant le son [m] au sein du mot.	Frappé de syllabes, positionnement de la syllabe contenant le son [m]. Trouver d'autres mots commençant par <i>mar</i> : <i>marchand, marmelade...</i>
L'image du marteau, colorié en rose dans sa moitié gauche, est placée dans la partie supérieure de l'écran.	J'entends ou je n'entends pas le son [m]. Approfondissement de la distinction phonétique.	Demander aux élèves de classer une liste de mots (j'entends, je n'entends pas le son [m]).
Que cherche Mimo ?	Présentation de mots qui ne contiennent pas le son [m] : • cabane ; • château.	Reprendre les mots contenant le son [m], les répéter en insistant sur le son, puis les découper en syllabes, en s'aidant du frappé de mains.
Décibel a trouvé la réponse. Mimo ne sait plus où se trouve sa maison. Il a perdu la mémoire.	Découpage syllabique du mot <i>maison</i> .	
Sono demande à Vidéo : « Emmenez-nous dans la vallée des sons [m]. »	Réinvestissement Rechercher des mots contenant [m].	Décrire la vallée, faire la liste de tout ce qui s'y trouve, vérifier sur le plan phonétique que chaque élément respecte bien la règle, en frappant les syllabes et en codant la place du son [m] dans les syllabes orales.
Arrivée dans la vallée des sons [m], où habite Mimo.		Justifier la présence de l'armoire et du métro, trouver d'autres éléments qui pourraient se trouver dans la vallée : un mammouth, un monstre...
Tout ce qui s'y trouve contient le son [m].		
Une maison, une armoire, le métro sont visualisés sur l'écran.		

PHASE DE MANIPULATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
Décibel annonce : « Le son [m] s'écrit avec la lettre <i>m</i> , comme dans montagne. »	Correspondance graphie/phonie. Mise en évidence de la graphie de cette lettre.	Discrimination visuelle : rechercher dans des journaux et magazines des mots qui contiennent la lettre <i>m</i> dans des polices différentes.
Présentation de l'image et du mot <i>méto</i> .	Découpage syllabique : <ul style="list-style-type: none"> • mé/tro ; • <i>mé</i> de méto. 	Trouver d'autres mots qui commencent par la syllabe <i>mé</i> : <i>météo</i> , <i>mélodie</i> ...

PHASE DE STRUCTURATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
Présentation de l'image et du mot <i>armoire</i> .	Découpage syllabique : <ul style="list-style-type: none"> • ar/moire ; • <i>Moire</i> de armoire. 	Fabriquer des syllabes, les dire, les écrire : <ul style="list-style-type: none"> • m-i... mi ; • m-u... mu ; • m-o... mo ; • m-on... mon ; • m-an... man.
Combinaison de deux syllabes distinctes pour former un nouveau mot : <ul style="list-style-type: none"> • méto ; • armoire ; -> mémoire .	Combinatoire Présentation phonétique et graphique de la combinaison de deux sons : <ul style="list-style-type: none"> • m-é... mé ; • m-oire... moire. 	Fabriquer des mots à partir de ces syllabes. En trouver d'autres, qui commencent par <i>mu</i> , <i>ma</i> , <i>man</i> ... : <ul style="list-style-type: none"> • mu... musique ; • ma... maman ; • man... manteau.
Mimo a retrouvé la mémoire !		

PHASE DE RÉINVESTISSEMENT/PROLONGEMENT

1. À partir de la capture d'écran, dessiner des objets qui pourraient être dans la vallée des [m].
Proposer également des images à coller (avec ou sans le son [m]).



2. Charade

Fabriquer des charades en s'appuyant le plus possible sur le découpage syllabique des mots.

Par exemple :

Mon premier est la première syllabe du mot ANIMAL.

Mon deuxième est la première syllabe du verbe PARTIR.

Mon troisième est la première syllabe du verbe TENIR.

Mon quatrième ne dit pas la vérité.

Dans mon tout, on est bien à l'abri !

Réponse : appartement.

3. Création d'un jeu de l'oie

Réutiliser les illustrations des mots contenant le son [m] des deux épisodes, ainsi que d'autres mots proposés par les élèves.

Règle du jeu : pour conserver la position acquise lors d'un jeté de dé, l'élève doit nommer la syllabe contenant le son [m] du mot illustré dans la case et/ou l'écrire (uniquement la syllabe ou tout le mot). En cas d'échec, il retourne sur sa position précédente.