

Fiche d'accompagnement pédagogique
Correspondance son/consonne

Utiliser le son [f] et ses graphies

➤ PLACE DE L'ÉPISODE DANS LA SÉRIE

Épisode 28 d'une série de 36 épisodes.

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

Épisode suivant : Découvrir le son [v] 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 faire correspondre ces phonèmes 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 des élèves sur la discrimination auditive et la correspondance graphie-phonie, pour le premier épisode de chaque son. Le second 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 de support 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.
- Difficulté à lire une combinaison de deux phonèmes (consonne et voyelle).

- Difficulté à repérer la ou les différentes graphies de ce son : la lettre *f* ou le groupe de lettres *ph*.

➤ 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 localiser ce son dans les syllabes orales des mots présentés ;
- de comprendre la façon de transcrire le son [f] avec la lettre *f* ou le groupe de lettres *ph* ;
- de comprendre la façon d'utiliser ce son en le combinant avec d'autres sons, consonne ou voyelle.

➤ MOTS-CLÉS

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

➤ ÉLÉMENTS STRUCTURANTS

Les mots *Fernand*, *facteur* sont mis en évidence pour attirer l'attention auditive des élèves sur le son [f], au sein des syllabes orales.

La graphie est présentée : « Pour écrire le son [f], il faut la lettre *f*, comme dans *facteur*, *fusée* ou les lettres *ph* comme dans *éléphant*, *phonogramme*. »

Les trois écritures sont présentées : *f*, *F* et *f* en cursive et *ph*, *PH* et *ph* en cursive.

➤ Fiche d'accompagnement pédagogique

PHASE DE DÉCOUVERTE

2

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>De 00 min 03 s à 01 min 03 s Sono attire notre attention sur Fernand le facteur qui se déplace sur l'écran et à qui il manque son côté gauche.</p>	<p>Introduction phonémique du son [f] : <i>Fernand, facteur</i>.</p>	<p>Demander aux élèves de deviner le son travaillé. Les faire répéter le son étudié. Demander de trouver à l'oral d'autres mots dans lequel on entend le son étudié. On peut avoir préparé une série d'images dans laquelle on trouvera des mots contenant le son [f].</p>
<p>Décibel et Sono rassurent Effi la fée qui a eu un souci de magie. Apparaissent à l'écran une partie d'une fusée et la moitié d'un éléphant.</p>	<p>Apport lexical de mots contenant le son [f]. Montre la place du son [f] dans le mot.</p>	<p>Demander aux élèves de donner le nom de l'objet ou de l'animal présenté à l'écran. Rechercher dans les paroles des différents personnages les mots qui contiennent le son étudié, par exemple le nom de la fée. Insister sur le son [f]. Frapper les syllabes pour situer le son dans le mot.</p>
<p>Sono propose à Effi d'agiter sa baguette magique pour retrouver les parties manquantes des éléments présentés sur l'image de Vidéo.</p>		<p>Faire répéter les mots par les enfants. Insister sur les syllabes contenant le son [f].</p>

PHASE DE MANIPULATION

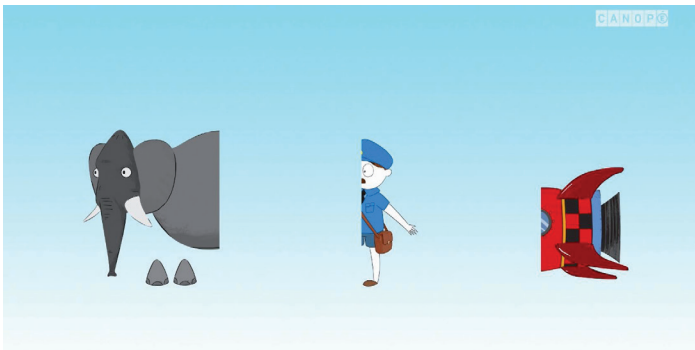
Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>De 01 min 04 s à 02 min 04 s Introduction des graphies du son [f].</p>	<p>Mise en évidence de la construction d'une syllabe.</p>	<p>Faire trouver le son qui manque à la lettre pour faire <i>fac</i>. Montrer qu'une lettre seule (consonne) n'est pas suffisante pour former un son, une syllabe en accroche.</p>
<p>Association de deux syllabes pour former un mot.</p>	<p>Approche et mise en évidence de la combinatoire. <i>PHAN---PHO---FAC---FU</i>.</p>	<p>Faire répéter les élèves. Trouver des mots qui comportent le son [f] en se servant des référents présents dans la classe : affichages, imagiers, albums... Les classer selon la graphie du mot.</p>

PHASE DE STRUCTURATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>De 02 min 05 s à 02 min 40 s</p> <p>Sono récite la formule magique qui fait disparaître les objets.</p> <p>Décibel récite la formule qui fait réapparaître les objets.</p> <p>On retrouve l'ensemble des personnages au pied du phare, sur la plage.</p>	<p>Réinvestissement phonologique.</p> <p>Pratique de la combinatoire.</p>	<p>Demander aux élèves quels sont les objets ou animaux qui ont disparu.</p> <p>Nommer les objets ou animaux qui sont réapparus à l'écran.</p>

PHASE DE RÉINVESTISSEMENT/PROLONGEMENT

1. À partir de l'image ci-dessous, trouver les syllabes manquantes, soit en les écrivant, soit en utilisant des étiquettes.



2. À partir de l'image ci-dessous, demander aux élèves de retrouver les noms des objets ou personnages, soit en les écrivant, soit en plaçant une étiquette sous chaque personnage.

Faire colorier les graphies du son [ff].

Ajouter des objets ou animaux qui contiennent le son étudié.



3. Charade

- Mon premier est la 1^{re} syllabe de *fantôme*.
- Mon deuxième est la 1^{re} syllabe de *farine*.
- Mon troisième est la dernière syllabe de *potiron*.
- Mon tout est un personnage qui se vante : *fanfaron*.

4. Trouver la partie manquante dans un mot dont on donne le début ou la fin.

Exemples :

-que (*phoque*)
-re (*phare*)
-to (*photo*)
- si..... (*siphon*)
- chi..... (*chiffon*)
-mi (*fourmi*)