



APPRENDRE À ARTICULER

NOVEMBRE
DÉCEMBRE

2

Avant de pouvoir entendre et manipuler les éléments constitutifs du langage (syllabes, rimes, phonèmes), les enfants doivent avoir une prononciation adéquate: ne pas omettre, ajouter, inverser ou confondre les phonèmes d'un mot.

Pour ne pas être démotivante et dénuée de sens, l'articulation sera développée pendant cette période à travers des jeux de répétition: répétition de syllabes, de mots, de pseudo-mots, de phrases ou de virelangues.

Répéter un mot puis une phrase entendue



Le jeu du téléphone

56

Prononcer distinctement les sons d'un mot



La marionnette

57

Distinguer et prononcer des mots à consonance proche



Mots proches en broche

58

Répéter en articulant



Virelangues

62

Dire une liste de mots en articulant



Cap ou pas cap?

63

Dire une comptine en articulant



Les comptines avec pseudo-mots

66

Inventer des pseudo-mots et articuler



Créons une pseudo-comptine!

67

Prononcer distinctement les syllabes d'un mot



La grenouille à grande bouche

68

Prendre conscience de la forme de la bouche lors de l'articulation d'un mot



Mais quel est ce mot?

70

Comptines pour articuler

72

Activités ludiques pour articuler

73

Albums pour articuler

73

Jeux complémentaires pour articuler

74

Enseignant



CD



Album



Jeu



Projet





Répéter un mot puis
une phrase entendue

ACTIVITÉ DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES.

1 séance à réitérer

LE JEU DU TÉLÉPHONE

1 MATÉRIEL

▶ Aucun.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 RÉPÉTITION D'UN MOT

- ▶ Les élèves sont assis sur un banc les uns à côté des autres.
- ▶ Dire un mot à l'oreille d'un élève qui va le répéter à l'oreille de son camarade de gauche et ainsi de suite jusqu'au dernier élève qui dira le mot à haute voix.

ÉTAPE 2 RÉPÉTITION D'UNE PHRASE

- ▶ Lorsque les élèves ont bien intégré le jeu, dire des phrases.
- ▶ Dans un premier temps, il est préférable d'utiliser des phrases connues par les élèves, comme des extraits de comptines.
Dans un second temps, proposer des phrases simples (sujet, verbes, complément).



ÉTAPE 3 BILAN

- ▶ Mettre en évidence avec les élèves les problèmes rencontrés lors de ce jeu. Hormis l'importance de l'écoute, du silence et de la posture à adopter pour mieux entendre et écouter, il s'agit également de bien articuler de manière à se faire comprendre de ses camarades.

3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Pour certains élèves, l'étape 2 restera très compliquée. Des phrases très simples devront être proposées, voire des groupes de mots connus comme des titres de comptines ou d'albums lus en classe.



Réaliser ce jeu avec des pseudos-mots inventés par l'enseignant.



1 à 2 séances

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

Prononcer distinctement
les sons d'un mot

LA MARIONNETTE

1 MATÉRIEL

- ▶ Une marionnette.
- ▶ Des mots-images ou des objets de la classe dans un sac: feutre, craie, crayon, feuille, ciseaux, mouchoir, pinceau, éponge, taille-crayon, domino, agrafeuse...

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉSENTATION DE LA MARIONNETTE

- ▶ Présenter la marionnette aux élèves. Celle-ci se cache car elle ne sait pas bien parler. Demander à l'ensemble des élèves s'ils sont d'accord pour apprendre à parler à la marionnette.

ÉTAPE 2 PRONONCIATION DE MOTS MONOSYLLABIQUES

- ▶ Montrer un objet ou un mot-image à la marionnette et lui demander de le nommer. Commencer par un objet dont le nom est monosyllabique, par exemple FEUTRE.
- ▶ La marionnette dit alors uniquement la rime, c'est-à-dire *eutre*. Les élèves peuvent alors la corriger en articulant, en prononçant chaque son lentement et correctement. La marionnette peut se tromper plusieurs fois sur le même mot, en modifiant ou en inversant des sons: dire par exemple *feurt* ou *treuf* ou *teurf* à la place de FEUTRE.



ÉTAPE 3 PRONONCIATION DE MOTS BISYLLABIQUES ET TRISYLLABIQUES

- ▶ Reprendre l'activité avec des mots composés de 2 à 4 syllabes. Lorsque la marionnette parle, omettre une syllabe ou un son et demander aux élèves de rectifier.



Proposer aux élèves de prononcer une phrase d'une comptine connue en articulant bien pour que la marionnette puisse la répéter correctement.



Distinguer et prononcer
des mots à consonance
proche

GRUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT
ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 4 ÉLÈVES
OU 2 GROUPE DE 4 ÉLÈVES

Étapes 1 et 4

Étapes 2 et 3
1 séance par étape

MOTS PROCHES EN BROCHE

1 MATÉRIEL

- ▶ ÉTAPES 1 ET 2
- Les mots-images agrandis à 141% (matériel page 60).
- ▶ ÉTAPE 3
- 12 mots-images par élève (matériel page 61).
- Une ligne orientée par élève (facultatif).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 ASSOCIATION DE MOTS À CONSONANCE PROCHE

- ▶ Présenter les différents mots-images (**matériel page 60**). Demander aux élèves de les nommer.
- ▶ Associer deux mots ayant une consonance proche. Demander aux élèves de trouver la raison pour laquelle ces deux mots ont été mis ensemble.
- ▶ Leur demander d'associer d'autres mots parmi ceux proposés en suivant la même règle.
- ▶ Dans un dernier temps, donner les mots suivants aux élèves et leur demander d'en trouver un ayant une consonance proche.

Mots à donner

douche (couche, louche, mouche) - toiture (voiture) - rat (chat) - roule (poule) - raison (maison) - moi (trois, roi, pois) - pou (loup, roue), miroir (tiroir)...

ÉTAPE 2 MEMORY DES MOTS PROCHES

- ▶ Utiliser les mots-images de la séance précédente. Demander aux élèves de les nommer avant le début du jeu.
- ▶ Dans un deuxième temps, placer ces mots face retournée au centre de la table. Demander à chaque élève de retourner deux mots et de les prononcer. Si leur consonance est proche, il gagne les deux cartes. Sinon il les repose.
- ▶ À la fin de la partie on dénombre les cartes, celui qui en a le plus a gagné.

ÉTAPE 3 SUITE DE MOTS

- ▶ Montrer les mots-images (**matériel page 61**). Demander aux élèves de les nommer avant le début du jeu.
- ▶ Donner ensuite à chaque élève les mots-images cités précédemment.
- ▶ Dire 4 de ces mots. Les élèves doivent alors les placer dans l'ordre dans lequel ils ont été prononcés.
- ▶ Puis les élèves du groupe prendront à tour de rôle la place de l'enseignant.

ÉTAPE 4 JEU DES MOTS TORDUS

- ▶ Raconter l'histoire du prince de Motordu: c'est un garçon qui mélange les mots qui se ressemblent.
- ▶ Proposer aux élèves de l'aider à corriger les phrases du prince :

Ma chemise a quatre moutons.

J'adore faire des châteaux de table.

À Noël, il y a plein de gâteaux sous le sapin.

Le petit de la vache s'appelle le faux.

J'habite dans un grand chapeau.

Ma maman va au supermarché en toiture.

En mangeant une glace, j'ai fait une vache sur mon teeshirt.

J'ai rempli mon fer avec de l'eau.

Le chat a attrapé une grosse pourrie.

Dans ma classe, il y a plus de billes que de garçons.

Papa a pêché trois gros poissons.

J'ai fait un très pot dessin.

J'aimerais une place avec deux boules.

Les râteaux naviguent sur l'eau.

Si on jouait aux tartes?

Distinguer et prononcer
des mots à consonance
proche

ÉTAPE 2 MEMORY DES MOTS PROCHES

Les élèves nomment les mots-images utilisés.



Chaque élève tourne deux cartes et nomme les mots-images représentés.



Si les mots prononcés sont proches, il garde les cartes. Sinon, il les retourne à nouveau.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant nomme les 2 mots-images et ferme les yeux pour écouter.
- Nomme les 2 mots-images l'un après l'autre en exagérant l'articulation.

L'enseignant peut répéter les deux mots-images en demandant aux élèves de fermer les yeux.



ÉTAPE 3 SUITE DE MOTS

Les élèves placent les mots-images dans l'ordre au fur et à mesure de l'écoute. À la fin du jeu, les élèves répètent à tour de rôle la série de mots proches.



Pour faciliter le placement des cartes, il est possible de donner aux élèves une ligne orientée.



