

# La ronde des sons

## Objectifs ou compétences visées :

- Apprendre en jouant
- Mobiliser le langage dans ses différentes dimensions
- Discriminer les sons
- Mémoriser la correspondance graphème/phonème
- Fixer son attention, mémoriser et analyser l'information
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis

Matériel :

2x26 cartes de couleur verte avec les lettres de l'alphabet sauf la lettre h ( muette)

26 cartes de couleur jaune avec également les lettres de l'alphabet sauf la lettre h (muette)

4 petits gobelets de couleurs différentes

4 bâtonnets de couleurs différentes

But : mémoriser la correspondance graphème / phonème par la répétition de ces correspondances lors d'un jeu de memory dynamique.

Déroulement :

Les enfants et/ou l'enseignant(e) choisissent de 6 à 12 cartes lettres dont ils connaissent le son et les préparent dans les deux couleurs ( 1 série jaune et deux série vertes) . Avant de commencer à jouer, l'enseignant demande aux enfants le son de chacune des lettres choisies.

Disposer les cartes jaunes faces cachées au centre de la table.

Poser les cartes vertes, face visible, en cercle autour des cartes jaunes. Elles représentent le parcours.



Chaque joueur reçoit un gobelet, contenant un bâtonnet de couleur.

Au départ, les gobelets doivent être disposés de telle façon qu'environ le même nombre de cartes les sépare.

Les gobelets se déplacent sur le parcours, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il regarde la lettre sur la carte qui précède sa place et annonce « je cherche le ... ( son de la lettre) puis il choisit une carte au centre, la regarde, la pose pour que tous les joueurs la voient et annonce le son de la lettre qui y figure « J'ai trouvé le ...( son de la lettre). S'il a trouvé la même lettre, il peut avancer d'une carte et annonce qu'il a le droit de jouer à nouveau.



Le joueur du gobelet orange a trouvé la lettre i et peut avancer.  
 Ensuite la carte jaune est retournée et reposée au même endroit au centre.  
 Aussi longtemps que le joueur retourne des cartes identiques aux cartes qui le précèdent, il peut continuer.  
 Si ce n'est pas le cas et qu'il ne trouve pas la carte jaune identique à la carte verte sur laquelle il doit avancer, il annonce qu'il doit passer son tour et c'est le tour du joueur placé à sa gauche de jouer.



Le joueur du gobelet bleu n'a pas trouvé la lettre a, c'est au suivant de jouer

Les gobelets avancent ainsi de carte en carte dans le sens des aiguilles d'une montre.  
 Dès qu'un joueur arrive derrière un autre, il peut essayer de le dépasser. Il faut pour cela qu'il trouve la carte au centre qui corresponde à la carte précédant le gobelet qu'il veut dépasser.  
 Si il y parvient, il saute par-dessus le gobelet et au passage lui prend tous les bâtonnets de son gobelet.  
 Enfin un joueur peut avec son gobelet dépasser d'un coup 1,2 ou 3 gobelets en même temps si ces derniers sont les uns derrière les autres. Dans ce cas, il prend tous les bâtonnets des gobelets dépassés.



Le joueur du gobelet vert a trouvé la lettre a qui est devant le joueur du gobelet bleu, il peut passer au-dessus du joueur bleu et lui prendre son bâtonnet.

Le premier élève qui a réussi à mettre tous les bâtonnets en jeu dans son gobelet a gagné la partie.



Rôle et attitude du maître :

Il nomme et dispose les éléments du jeu.

Il donne ou fait nommer les correspondances graphème/phonèmes des cartes présentes sur la table.

Il explique la finalité du jeu.

Il aide les enfants à trouver le son de chaque lettre en incitant ses camarades à donner le son correspondant à la lettre à trouver ou trouvée.

Jeu complémentaire :

La rondes des sons complexes ( digrammes, trigrammes)

La ronde des écritures ( mémorisation des correspondances des différentes écritures)

## **Bilan :**

La pratique régulière de ce jeu permet aux élèves, dès le milieu de la moyenne section pour la ronde des sons, d'acquérir les bases phonologiques utiles à l'entrée dans la lecture. Il s'avère que certains enfants ne sont pas encore prêts en moyenne section et que la pratique de ces jeux doit être différée à la grande section. Pour d'autres élèves ayant pratiqués ces jeux et les jeux complémentaires, l'entrée dans la lecture est possible bien avant le cours préparatoire.