



SUPPORTS DE LA SÉQUENCE 1 : MANIPULER LES SYLLABES PÉRIODE JANVIER/FEVRIER

Propositions de mots à illustrer sur des cartes. Il est nécessaire de s'assurer que les mots représentés sur les images sont connus et bien prononcés :

Mots de 2 syllabes	Mots de 3 syllabes	Mots de 4 syllabes
Chapeau	Koala	Rhinocéros
Poussin	Cheminée	Aspirateur
Cochon	Parasol	Ordinateur
Mouton	Eventail	Caméléon
Cheveux	Canari	Radiateur
Fumée	Hérisson	Accordéon
Ballon	Ecureuil	Diplodocus
Vélo	Chocolat	Apiculteur
Maison	Tournevis	Harmonica
Voiture	Tambourin	Multicolore
Journal	Trottinette	Vétérinaire
Oiseau	Avocat	Hélicoptère
Jardin	Brocoli	Ventilateur
Docteur	Cornichon	Hippopotame
Genou	Maracas	Escalader
Visage	Chevalier	Epouvantail
Fauteuil	Chapiteau	Agriculteur
Tapis	Escalier	
Soleil	Parachute	
Pirate	Eléphant	
Café	Dinosaure	
Lutin	Trampoline	
Bouton	Crocodile	
Panda	Caramel	
Tomate	Montagne	
Moto	Magicien	
Pommier	Champignon	
Drapeau	Toboggan	
Râteau	Parapluie	
Toupie	Caméra	
	Pyramide	
	Pyjama	
	Papillon	

Semaine 1

Bataille des syllabes : prévoir autant de jeux que de groupes d'élèves.

Les élèves jouent par 2 ou 3. Ils tirent des cartes sur lesquelles les mots utilisés préalablement en atelier dirigé ont été mis en image et les posent face visible sur la table. Les élèves disent le mot à voix haute et annoncent le nombre de syllabes qui le composent. Celui qui a la carte qui a le plus grand nombre de syllabes gagne toutes les cartes mises sur la table.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin du jeu.

Jeu de piste :

Les élèves jouent par 3 ou 4. Chacun choisit un pion (formes différentes, couleurs différentes). Ils tirent des cartes sur lesquelles les mots utilisés préalablement en atelier dirigé ont été mis en image et les posent face visible sur la table. Les élèves disent le mot à voix haute, annoncent le nombre de syllabes qui le composent et avancent d'autant de cases sur la piste.

Le gagnant est celui qui arrive le premier au bout de la piste du jeu.

Jeu de classement de mots en fonction du nombre de syllabes :

Les élèves jouent seuls ou par groupe de 3, 4 ou 5. Ils tirent des cartes sur lesquelles les mots utilisés préalablement en atelier dirigé ont été mis en image et les posent face visible sur la table. Les élèves disent le mot à voix haute, annoncent le nombre de syllabes qui le composent. Ils les placent ensuite dans des boîtes correspondant aux nombres de syllabes (sur le devant de la boîte sera alors indiqué le chiffre correspondant. Une carte image peut déjà être placée dans la boîte ou sur le devant à côté du chiffre).

Autre activité possible : les élèves doivent mettre autant de pinces à linge que de syllabes entendues sur la carte image.

Si les enfants travaillent en groupe, il est nécessaire qu'ils se mettent d'accord au préalable avant de classer leurs cartes images.

Activité dirigée : jours 3 et 4 / Exemple de codage

L'enseignant tire une carte image, la montre aux élèves. Ceux-ci comptent le nombre de syllabes qui composent ce mot et dessinent ensuite sur une ardoise le nombre d'arcs de cercle correspondant.

Exemple : PARAPLUIE → 

L'enseignant demande ensuite aux élèves de faire une croix dans l'arc de cercle qui représente la syllabe PA.

Exemple : PARAPLUIE → 

Cette activité commencera par la localisation de syllabes en début de mot, puis en fin de mot pour finir par une syllabe en milieu de mot.

Semaine 2

Activité dirigée : jours 1 et 2

Le croqueur de syllabes sur les prénoms de la classe : exemple de codage

L'enseignant demande aux élèves : *si je vous dis « jamin », quelle est la syllabe croquée ?*

Puis il matérialise au tableau le nombre de syllabes orales du prénom énoncé (ici Benjamin) avec 3 arcs de cercle.

Attention : Il ne faut pas écrire le mot « Benjamin » au tableau pour préserver le caractère oral de cette discrimination. L'enseignant demande ensuite aux élèves de préciser où se trouve la syllabe « ben » et la barre en expliquant qu'elle a été croquée. Il verbalise le résultat obtenu (« jamin »).

Exemple : 






Cette activité se répète avec d'autres prénoms de la classe en commençant par supprimer les syllabes en début des prénoms, puis en fin des prénoms pour finir par celles du milieu des prénoms si cela est possible. Il s'agit bien d'une analyse de l'oral. Les prénoms seront analysés tels qu'ils sont prononcés.

Jeu de localisation de syllabes en autonomie : prévoir autant de planches que d'élèves dans l'atelier.

L'enseignant propose un mot-image cible codé sur lequel il a placé une croix pointant une syllabe particulière.

L'élève code les autres mots et coche l'endroit où se situe la syllabe cible.

Exemple :

			
			
Image de chapeau	Image d'hippopotame	Image de pommier	Image de drapeau
Etc.			