

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 8 - Scander et dénombrer les syllabes d'un mot

### LUNDI

*Scander les syllabes d'un mot.*

#### **Le langage robot (séance 1)**

##### Etape 1 : découverte de la segmentation

- Proposer aux élèves de parler une nouvelle langue, celle des robots. Pour cela, il va falloir parler lentement, en séparant bien les syllabes.
- Dire son prénom dans ce nouveau langage et en scander les syllabes en tapant dans les mains. Demander aux élèves de faire de même avec leur prénom à tour de rôle. Les autres élèves répètent le prénom de leur camarade en tapant dans les mains.
- Dans un 2<sup>ème</sup> temps, placer les **étiquettes-prénoms (avec photos)** des élèves dans un sac. A tour de rôle, chacun sort une étiquette et scande les syllabes du prénom inscrit sur l'étiquette en tapant dans ses mains.

##### Etape 2 : segmentation de mots-images

- Des **mots-images (transports)** sont placés dans un sac. Les élèves en tirent un au sort et le scandent en tapant des mains.

### MARDI

*Scander les syllabes d'un mot.*

#### **Le langage robot (séance 2)**

##### Etape 1 : segmentation avec instruments

- Amener les élèves à dire ce qui a été fait lors de la séance précédente.
- Demander aux élèves de dire leur prénom en langage-robot et d'en scander les syllabes à l'aide de **claves**.
- Dire le prénom d'un élève en scandant les syllabes de celui-ci avec les claves. L'élève choisit à son tour le prénom d'un camarade dont il scande les syllabes. Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les élèves aient participé.

#### **Le jeu de l'oie vivant**

##### Etape 1 : mise en place du jeu

- Placer **un plot et environ 16 cerceaux** les uns à la suite des autres afin de réaliser une ligne courbe.
- Expliquer qu'il va s'agir de scander les syllabes de certains mots avec son corps. Le geste devra être synchronisé à la parole.

##### Etape 2 : règle du jeu

- Les joueurs tirent à tour de rôle un **mot-image (maison)** et scandent les syllabes du mot représenté en sautant dans les cerceaux. Les joueurs sont en fait comme les pions d'un jeu de l'oie où les cerceaux représentent la piste du jeu. Il se peut que 2 enfants se retrouvent dans le même cerceau.
- Le 1<sup>er</sup> qui arrive au bout de la ligne a gagné.
- *Pour faciliter le jeu, l'enseignante passera avec le sac contenant les cartes afin que les élèves ne bougent pas de leur cerceau.*
- *Pour ramener le calme après la séance, segmenter oralement les mots-images de la séance et demander aux enfants de fusionner les syllabes afin d'identifier le mot de départ.*

*Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique*

## SEMAINE 8 - Scander et dénombrer les syllabes d'un mot / Identifier le son [a]

### VENDREDI

*Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes.  
Identifier et écrire le son [a] dans les trois écritures.*

#### **Clapoti clapota (séance 1)**

##### Etape 1 : découverte de la comptine

- Ecouter (x2) la [comptine « Clapoti Clapota » \(piste n°1\)](#). Demander aux élèves ce qu'ils ont entendu.
- Expliquer aux enfants que dans cette comptine, un son est répété. Un son, c'est ce que chante une lettre. Par exemple, la lettre A chante « aaaaaa ». La lettre I chante « iiiiii ». Nouvelle écoute de la comptine. A votre avis, quel son est répété ici ?
- Si besoin, aider les élèves à trouver le son [a].
- Ecrire la lettre A au tableau dans les 3 écritures.

##### Etape 2 : recherche de mots

- Rechercher dans la comptine les mots dans lesquels on entend le son [a] : *clapoti, clapota, maman, cane, a, tracas, canard, retard, bizarre*.
- L'enseignante écrit au tableau les mots trouvés (dans les 3 écritures) puis demande aux élèves, à tour de rôle, de chercher et d'entourer la lettre A.