

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 20 - Identifier l'attaque d'un mot

### LUNDI

*Identifier l'attaque d'un mot.*

#### **Quelle attaque !**

Etape 1 : découverte de l'attaque avec support visuel

- Tracer un cercle au tableau et afficher à l'intérieur les [mots-images suivants : VACHE, VOITURE, VILLE, VASE, VOLCAN \(matériel p. 179\)](#).

- Dans un 1<sup>er</sup> temps, les élèves les nomment et les scandent.

- Leur demander ce que ces mots ont en commun. Les prononcer en insistant sur l'attaque : vvvv.

- Dans un 2<sup>nd</sup> temps, les élèves donnent d'autres mots ayant cette attaque.

- Procéder de même avec l'attaque F : FUSEE, FARINE? FLEUR, FUMEE.

- Puis avec l'attaque S : SERPENT, SAUCISSES, SUCETTE, SOLEIL.

- Puis R : RHINOCEROS, ROI, REQUIN, REINE.

- Lorsque les élèves ne trouvent pas d'autres mots ayant la même attaque, il est possible de leur donner des indices à partir de petites devinettes ou de prononcer l'attaque afin d'initier le mot.

Etape 2 : découverte de l'attaque avec support auditif

- Proposer la même activité mais sans mots-images. Demander aux élèves de fermer les yeux afin de mieux se concentrer.

Liste de mots :

Chaussures, chaussettes, château, chapeau, chemin, chemise

Judo, jus d'orange, jupe, Georges, géométrie, joue

Zèbre, zébu, zut, Zorro, zéro, zapper

**Matériel : cartes-images p. 179**

### MARDI

*Associer des mots ayant la même attaque.*

#### **Le zoo des attaques**

Etape 1 : mise en place du jeu

- Placer le [plateau de jeu \(matériel p. 186\)](#) au centre de la table. Demander aux élèves de nommer les [mots-images présents sur le dé \(matériel p. 185\)](#) ainsi que sur le plateau de jeu.

- Chaque élève choisit un enclos.

Etape 2 : règle du jeu

- A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et placent un [jeton](#) sur l'animal de leur enclos ayant la même attaque que celui sur le dé. Pour cela, leur demander de donner l'attaque.

- Si un joueur tombe sur la face du dé avec le smiley, il peut placer un pion sur l'animal de son choix, à condition de donner l'attaque de celui-ci.

- Le premier à avoir posé un jeton sur tous les animaux de son enclos a gagné.

Différenciation : pour les élèves les moins performants, insister sur l'attaque recherchée.

**Matériel : GROUPE 1 : plateau de jeu au format A3 + dé / GROUPE 2 : ateliers mots avec des lettres mobiles.**

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 20 - Virelangues et activités ludiques pour découvrir les attaques + Identifier le son [l] et écrire la lettre [l] en écriture cursive

### JEUDI

Identifier l'attaque d'un mot + Prononcer des virelangues.

#### Virelangues

- Séparer la demi-classe en 2 groupes répartis sur 2 bancs face à face. Choisir un élève de chaque équipe et leur proposer un virelangue.

1 / Demander aux enfants de trouver l'attaque mise en évidence.

2 / Celui qui répète le virelangue sans erreur gagne un jeton pour son équipe (si les deux enfants prononcent bien le virelangue, chacun remporte un jeton). L'équipe gagnante est celle qui comptabilise le plus de jetons à la fin de la partie.

Virelangues :

**Nathalie noua son nœud / Louane lit un livre de loup dans le lit / Tata Tania boit un thé dans sa tasse / La poule picore du pain / Gaétan le goéland gobe un gâteau / Papa part pour Paris en pyjama / Mon mouton mange mes marguerites.**

#### Le jeu de la bombe

- Choisir une attaque. Les élèves sont assis en cercle. Ils se passent une balle en trouvant un mot commençant par l'attaque donnée. S'ils n'en trouvent pas, ils vont au centre du cercle et le jeu reprend avec une nouvelle attaque.

Matériel : balle

### VENDREDI

Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes.  
Savoir tracer la lettre l en écriture cursive.

#### File la laine (S2)

Etape 1 : rappel de la comptine

- Ecouter (x2) la [comptine « File la laine » \(piste n° 1\)](#). « Souvenez-vous, quel est le son répété ? »

- Trouver des mots (de la comptine ou autres) dans lesquels on entend [l].

- Ecrire la lettre L au tableau dans les 3 écritures.

Etape 2 : fiche de sons

- Avec l'aide d'un adulte, réaliser la [fiche de sons concernant le son \[l\]](#).