

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE I6 - Ajouter des syllabes dans un mot

LUNDI

Ajouter une syllabe pour former un mot.

La fée des syllabes (S1)

Etape 1 : ajout d'une syllabe après

- Raconter l'histoire de la baguette magique. *Cette baguette appartient à la fée des syllabes. Cette fée peut ajouter des syllabes grâce à sa baguette magique.*

- Expliquer aux élèves qu'ils vont construire des mots grâce à la baguette magique de la fée. Pour cela, ils vont ajouter la syllabe **TO** dès que l'enseignante agite la baguette. Ils pourront alors donner oralement le mot construit. Ex : si je vous donne la syllabe PHO, cela donnera PHO-TO, une PHOTO.

- Donner comme syllabe de départ : CHA, MO, RA, MAR, GA, BA, COU, PO, PLA, MAN, LO, BIEN, COS.

Etape 2 : ajout d'une syllabe avant

- Proposer aux élèves le jeu inverse, qui consiste à ajouter une syllabe avant la syllabe donnée.
- Demander aux élèves d'ajouter la syllabe **PI** aux syllabes : RATE, ZZA, LOTE, QÛRE, QUER, JAMA, ROUETTE, MENT, THON, SCINE, GEON.

Matériel : baguette magique

MARDI

Ajouter une syllabe pour former un mot.

L a fée des syllabes (S2)

Idem séance précédente pour les étapes 1 et 2

Etape 1 : syllabe **TURE** après les syllabes PEIN, VOI, CONFI, COUVER, ECRI, CEIN, LEC, TOI, FAC, NA, FRI, CREA.

Etape 2 : syllabe **BOU** avant les syllabes GIE, TEILLE, TON, LETTE, LON, GER, CHON, TIQUE, LANGER, QUET, SSOLE, CHER.

Etape 3 : ajout d'une syllabe au sein d'un mot

- Expliquer aux élèves qu'un monstre a volé certaines syllabes des animaux du zoo et que la fée a besoin de leur aide pour retrouver ces syllabes.

- Donner un nom d'animal en supprimant une syllabe de ce mot. L'élève interrogé pourra prendre la baguette, l'agiter et donner la syllabe manquante.

- Pour le crocodile, dire « CRO DILE ». L'élève interrogé devra trouver la syllabe **CO**. Il est important de marquer une pause, un silence, à la place de la syllabe supprimée.

- Différenciation : utiliser des mots-images (animaux) afin que les élèves en difficulté trouvent plus facilement les nouveaux mots construits.

Matériel : baguette magique

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 16 - Supprimer des syllabes dans un mot + Identifier le son [o] et écrire la lettre [O] en écriture cursive

JEUDI

Supprimer des syllabes dans un mot.

Marguerite, mangeuse de prénoms !

Etape 1 : jeu du mangeur de prénoms

- Expliquer aux élèves que Marguerite (la mascotte) va leur demander leur prénom et manger les syllabes les unes après les autres.

- Ainsi, Marguerite demande une première fois le prénom d'un élève, qui sera dit en entier. La seconde fois, une syllabe sera supprimée et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

- *Comment t'appelles-tu ? – PAULA.*

- *Comment ? – PAU.*

- *Comment ?*

- Pour faciliter l'exercice, les élèves peuvent scander leur prénom en tapant dans les mains au moment où ils le donnent.

Etape 2 : jeu du mangeur avec d'autres mots

- Expliquer aux élèves que Marguerite a tellement faim qu'elle a décidé de manger toutes les dernières syllabes des objets qu'elle trouve.

- Prendre alors un mot bisyllabique et leur demander de le nommer si on supprime la dernière syllabe. A tour de rôle, les élèves devront trouver le reste du mot après le passage du monstre.

Matériel : marionnette

VENDREDI

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

Crapaud sur l'eau (S2)

Etape 1 : rappel de la comptine

- Ecouter (x2) la [comptine « Crapaud sur l'eau » \(piste n° \)](#). « Souvenez-vous, quel est le son répété ? »

- Chanter la comptine et répéter plusieurs fois le son [o] : voix aigue, voix grave, son long, son court.

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

- Ecrire la lettre O 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 \[o\]](#).

Organisation : classe entière pour l'étape 1 / possibilité de diviser la classe en 2 pour l'étape 2.