

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

## SEMAINE 21 - Identifier l'attaque d'un mot

### LUNDI

Repérer l'attaque d'un mot + Trouver des mots commençant par une attaque donnée.

#### Les mots mystères

- Afficher des mots images au tableau.
- Choisir un mot et en donner l'attaque. Demander à un élève de retrouver alors le mot-image choisi.
- Lorsque le jeu est bien compris, un élève peut prendre le rôle de l'enseignante.

#### La course aux sons

- Séparer la demi-classe en 2 groupes répartis sur 2 bancs face à face. Il est important de bien mélanger les élèves dans les groupes afin que les 2 groupes soient hétérogènes.
- Donner une attaque. Le 1<sup>er</sup> groupe qui propose un mot ayant l'attaque donnée remporte un jeton. Au bout de 10 tours, l'équipe qui a remporté le plus de jetons a gagné. Il est possible d'afficher des cartes au tableau afin que les élèves qui n'ont pas d'idée de mots puissent s'en inspirer.

Matériel : mots-images divers

### MARDI

Repérer des intrus parmi des mots ayant la même attaque.

#### Des intrus au zoo

##### Etape 1 : présentation de la règle du jeu

- Expliquer aux élèves que le gardien du zoo a décidé de ranger les animaux en fonction du 1<sup>er</sup> son de leur nom.
- Donner un exemple : le gardien a placé dans la même cage le koala, le kangourou, le coq et le cochon car le 1<sup>er</sup> son de leur nom est [k].
- Leur expliquer que des intrus se sont introduits dans les enclos, qu'il va falloir les retrouver et les remettre dans le bon enclos.

##### Etape 2 : recherche des intrus

- Montrer le 1<sup>er</sup> enclos (matériel p. 188). Demander aux élèves de nommer les animaux les uns après les autres (matériel p. 189) et d'identifier l'attaque du nom de chaque animal.
- Lorsque toutes les attaques des animaux d'un même enclos ont été trouvées, un élève peut alors sortir l'intrus de l'enclos et le placer à l'extérieur de celui-ci.
- Procéder de même pour les 4 enclos, puis demander aux élèves de replacer les intrus dans le bon enclos.

##### Etape 3 : création d'intrus

- Demander à un élève de tourner le dos au groupe.
- Un camarade choisit un enclos dans lequel il va placer un animal intrus. Demander alors à l'élève de regagner sa place. Lui montrer l'enclos dans lequel a été posé l'intrus et l'amener à identifier l'animal qui a été ajouté. Répéter le jeu à plusieurs reprises.

Matériel : 4 planches de jeu (p. 188) + mots-images (p. 189).

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

## SEMAINE 21 - Associer des mots ayant la même attaque + Identifier le son [l] et écrire la lettre [l] en écriture cursive

### JEUDI

*Associer des mots ayant la même attaque.*

#### Au zoo !

- Rappel du jeu réalisé le mardi : **des intrus au zoo** (les animaux ayant un nom commençant par la même attaque devaient être placés dans le même enclos). Refaire un exemple avec les élèves.

- Fiche d'institutionnalisation : Au zoo ! (différencier en fonction du niveau de chacun).

**Matériel** : 1 enclos + 4 images (rappel du jeu « des intrus au zoo ») + fiche d'institutionnalisation « au zoo ».

### VENDREDI

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

#### File la laine (S3)

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 : écriture

- Avec l'aide d'un adulte, réaliser la [page dans le cahier d'écriture](#).