

Comptines et chansons pour jouer avec les syllabes

Ces comptines permettent aux enfants de s'habituer à fusionner des syllabes ou à répéter plusieurs fois les syllabes au sein des mots.

Où sont-ils passés ?

Christina Dorner



Où est passé le BAS ?
Où est passé le LAIT ?
Où est passé le BALAI ?

Où est passée la SCIE ?
Où est passée la REINE ?
Où est passée la SIRÈNE ?



Où est passée la MOUSSE ?
Où est passée la TACHE ?
Où est passée la MOUSTACHE ?



Le balai, la sirène et la moustache
s'étaient bien cachés !
Je les ai RE,
je les ai TROU,
je les ai VÉS,
je les ai RETROUVÉS !

La sorcière Grabouilla

Francine Pohl

1. C'est une vieille sorcière qui s'appelle Grabouilla
Graboubou, Graboubou, Graboubou, Grabouilla.
Passe par la chatière du gros chat Ramina
Ramimi, Ramimi, Ramimi, Ramina.
Elle transforme en cafetière,
les bottes de ma grand-mère,
se cache dans la gouttière
de la maison de Nicolas.
Nicoco, Nicoco, Nicoco, Nicolas.

Refrain

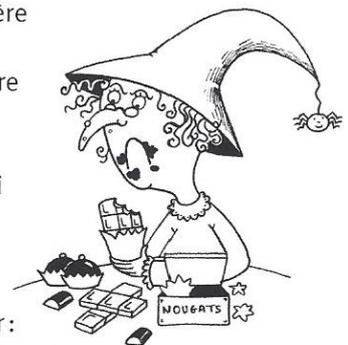
Sorcière, sorcière, vite cache-toi !
Sorcière, sorcière, retourne chez toi ! (x2)

2. Mais un jour la sorcière mangea trop d'chocolats
Chococo, chococo, chococo, chocolats.
Elle entre chez l'épicière et vole des p'tits nougats
p'tits nounou, p'tits nounou, p'tits nounou, p'tits nougats.
Elle mange une boîte entière,
puis elle boit de la bière,
elle dit d'un ton amer :
"J'ai mal à l'estomac !"
L'estoto, l'estoto, l'estoto, l'estomac.

Refrain

Sorcière, sorcière, c'est bien fait pour toi !
Sorcière, sorcière, retourne chez toi ! (x2)

3. Mais la vilaine sorcière
Se mit très en colère
Co-Co-Co (3x) Co-Co-lère
Vers la grande forêt
Partit sur son balai
Ba-Ba-Ba (3x) Ba-Ba-lai
Alors, tous les hiboux
En la voyant passer
Se mirent tout à coup
Ensemble à bou-bou-ler :
Bou-Bou-Bou (3x) bou-bou-ler.



Refrain

Sorcière, sorcière, vite cache-toi !
Sorcière, sorcière, retourne chez toi ! (x2)

Activités ludiques pour jouer avec les syllabes

L'appel farfelu

Retrouver un mot dont les syllabes ont été mélangées.

Entre 2 activités (entre le regroupement et le passage aux toilettes, avant de se mettre en rang, en sortant de la salle de motricité...), appeler les élèves en mélangeant les syllabes de leur prénom.

Le jeu des lutins

Répéter une syllabe 2 fois.

Les lutins ont inventé une nouvelle langue dans laquelle ils répètent chaque syllabe 2 fois. Les élèves prononcent alors des phrases en répétant 2 fois chaque syllabe.



Le pays merveilleux

Ajouter une syllabe à un mot.

Expliquer qu'on va voyager dans un pays merveilleux, où tous les mots se terminent par une syllabe donnée. Les élèves vont s'entraîner à parler dans cette langue.



La syllabe manquante

Identifier une syllabe manquante dans un mot.

Identification d'une syllabe manquante dans son prénom

Dans un premier temps, réaliser l'appel en supprimant la première syllabe de chaque prénom. L'élève appelé se lève et nomme la syllabe supprimée. Il est possible de remplacer la première syllabe par un frappé pour aider les élèves.

Identification d'une syllabe manquante dans des mots-images

Dans un deuxième temps, choisir un mot et n'en donner que la première syllabe. Les élèves devront trouver la syllabe manquante. Ainsi pour le mot SOURIS, dire SOU et les élèves devront dire RI. Il est possible de remplacer la syllabe manquante par un frappé.

Une fois que les élèves ont bien intégré le jeu, ce sera à eux de choisir un mot et de donner la première syllabe de ce mot. Les autres devront identifier le mot choisi et la syllabe supprimée.

Pour les élèves ayant réussi et acquis cette compétence, il est possible de complexifier la tâche en utilisant des mots à 3 ou 4 syllabes et de supprimer n'importe laquelle de ces syllabes.