

<b>Séquence/projet</b> : Prendre conscience des réalités sonores de la langue		<b>Domaine</b> : Phonologie
<b>Durée</b> : 30 min	<b>Niveau</b> : GS - CP	<b>Séance N°</b> :

<p><b>Compétence de fin de cycle</b> :</p> <p><b>Distinguer les sons de la parole</b> :</p> <p>Reconnaître la plupart des lettres. Ranger les mots dans l'ordre alphabétique.</p>	<p><b>Matériel</b> :</p> <p>Un jeu de cartes</p>
<p><b>Objectif de la séance</b> :</p> <p>Ecouter et analyser le mot oral pour percevoir des similitudes. Repérer les syllabes orales. Repérer la syllabe d'attaque ou de rime commune à plusieurs mots. Mémoriser une liste de mots.</p>	

Temps	Consignes et déroulement + tâche de l'élève
	<p><b><u>Les paires</u></b></p> <p><b><u>But du jeu</u></b> :</p> <p>Trouver et répéter deux mots qui commencent par la même syllabe, et de constituer le plus possible de paires.</p> <p><b><u>Règle du jeu</u></b> :</p> <p>Tirer une carte dans la boîte. Annoncer à voix haute le nom. Mettre la carte de côté, face illustrée, puis piocher une deuxième carte. Annoncer le mot, les élèves sont attentifs, car ils doivent repérer les mots qui commencent par la même syllabe d'attaque. Dès qu'un élève a repéré deux mots, il lève le doigt et énonce les deux mots à haute voix. Le meneur de jeu contrôle avec les cartes déjà tirées. L'élève qui réussit gagne la paire de cartes. Le jeu reprend. Les cartes sont toutes tirées jusqu'à épuisement du stock.</p> <p><b><u>Syllabes d'attaques</u></b> :</p> <p><u>cou</u> : couteau, coussin, couronne, couverture, coude. <u>bi</u> : bidon, biche, biberon, bisou. <u>pa</u> : page, parasol, papillon, parapluie, panier. <u>poi</u> : poire, poireau, poisson, poignet. <u>sa</u> : sapin, salade, sabot, sable.</p>

**Bilan**