

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 9 - Scander et dénombrer les syllabes d'un mot

LUNDI

Scander les syllabes d'un mot.

Le langage robot (séance 3)

Etape 1 : segmentation avec diverses parties du corps

- Amener les élèves à dire ce qui a été fait lors de la séance précédente.
- Demander aux élèves de dire leur prénom en langage-robot et d'en scander les syllabes en tapant sur leurs cuisses.
- Dire le prénom d'un élève en scandant les syllabes de celui-ci en tapant des pieds. L'élève choisit à son tour le prénom d'un camarade dont il scande les syllabes. Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les élèves aient participé.

Etape 2 : segmentation de mots-images

- Des **mots-images (objets)** sont placés dans un sac. Les élèves en tirent un au sort et le scandent en tapant des mains, en tapant sur leurs cuisses ou en tapant des pieds (au choix).

MARDI

Dénombrer les syllabes d'un mot.

Le tableau

Etape 1 : présentation du jeu

- Représenter au tableau 4 colonnes.
- Placer chaque **carte-nombre** dans une colonne.
- Scander les syllabes d'un mot bisyllabique en tapant dans les mains et le placer dans la colonne portant le nombre 2.
- Demander aux élèves d'expliquer pourquoi cette image a été placée dans cette colonne plutôt que dans une autre.

Etape 2 : recherche de la colonne correspondant au nombre de syllabes de son mot-image

- A tour de rôle, chaque élève pioche un **mot-image (métiers et personnages)**, le scande et le classe dans la colonne correspondant au nombre de syllabes du mot représenté.
- Réaliser d'abord plusieurs exemples afin que tous les élèves aient compris la consigne.

Etape 3 : validation

- L'ensemble de la classe pourra alors intervenir pour valider ou non le choix de la colonne.
- *Pour les élèves les moins performants, dénombrer avec les doigts lorsque ces derniers scandent les syllabes d'un mot. Puis leur demander de compter le nombre de doigts.*

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 9 - Dénombrer les syllabes d'un mot / Identifier le son [a]

JEUDI

Dénombrer les syllabes d'un mot.

Le loto à dé

Etape 1 : mise en place du jeu

- Donner une **planche de loto** à chaque joueur (2 groupes de 4 ou 5 élèves).
- Demander à chaque élève de nommer les mots-images de sa planche.

Etape 2 : règle du jeu

- A tour de rôle, chaque joueur lance le **dé (de 1 à 4)** et place un **jeton** sur un mot-image ayant le même nombre de syllabes que le nombre indiqué par le dé.
- Le premier à avoir rempli sa planche de loto a gagné.

VENDREDI

*Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes.
Identifier et écrire le son [a] dans les trois écritures.*

Clapoti clapota (séance 2)

Etape 1 : rappel de la comptine

- Ecouter (x2) la **comptine « Clapoti Clapota » (piste n°1)**. « Souvenez-vous, quel est le son répété ? »
- Chanter la comptine et répéter plusieurs fois le son [a] : voix aigue, voix grave, son long, son court.
- Trouver des mots (de la comptine ou autres) dans lesquels on entend [a].
- Ecrire la lettre A 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 [a]**.