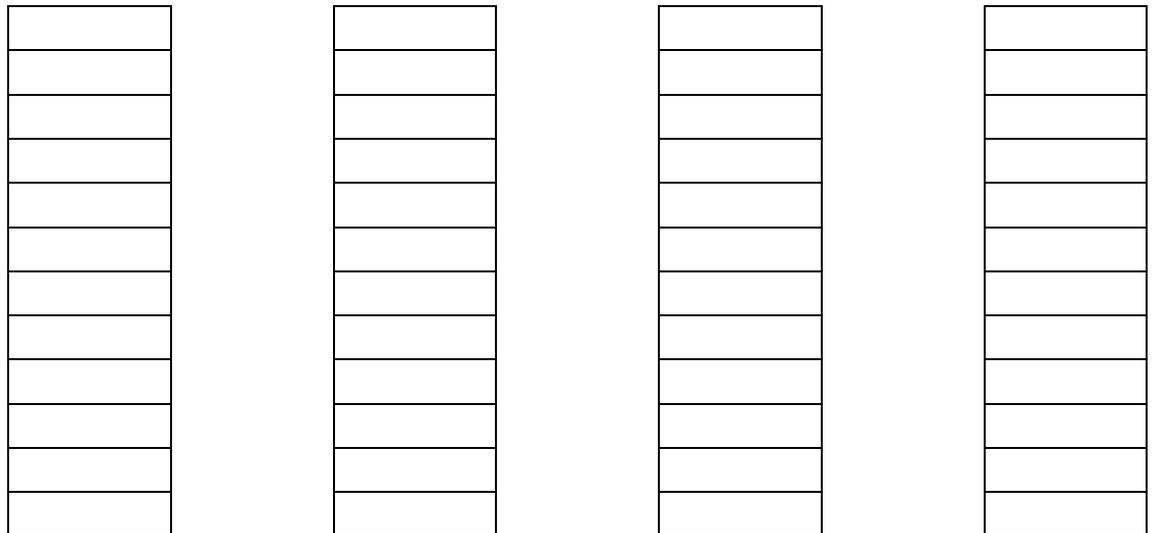


# La course aux syllabes

<i>Compétences :</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier les composantes sonores du langage.</li> <li>- Segmenter un mot en syllabes orales.</li> <li>- Dénombrer les syllabes dans un mot.</li> </ul>
<i>Tâche :</i>	Avancer sur une piste d'autant de cases qu'il y a de syllabes dans un mot.
<i>Organisation :</i>	Jeu par équipe sous le préau ou en salle de sport.
<i>Matériel :</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Une vingtaine d'images illustrant des mots de 1, 2, 3, 4 syllabes.</li> <li>- Une boîte pour déposer les images.</li> <li>- Un palet (ou gros pion) par équipe.</li> <li>- Une douzaine de cerceaux par équipe</li> </ul>

## Déroulement :

- La boîte est située près des équipes. Les enfants sont répartis en 4 équipes de 5 ou 6 élèves. Chaque équipe se place derrière la ligne de départ.



Ligne de départ \_\_\_\_\_

Elèves	X	X	X	X
	X	X	X	X
	X	X	X	X
	X	X	X	X
	X	X	X	X

- A tour de rôle, un enfant de chaque équipe va piocher une image dans la boîte. Il annonce en parlant fort et en articulant bien le nom correspondant au dessin pioché.
- Il avance sur la ligne d'autant de cases qu'il y a de syllabes dans le mot, en scandant le mot. Puis il pose son palet et les autres élèves (avec l'enseignante) contrôlent. En cas d'erreur, il n'avance pas.
- Les enfants jouent à tour de rôle (un joueur d'une équipe, puis un d'une autre équipe, etc.). Le joueur suivant de la même équipe repart de l'endroit où le palet est placé.
- L'équipe gagnante est celle qui arrive la première dans la dernière case.

### *Conseil :*

Pour prolonger le jeu, il peut être exigé de devoir tomber juste sur la dernière case (en reculant puis en avançant).

### *Prolongement : en classe (par moi)*

<i>Organisation :</i>	Activité de groupes (de 2 à 4 joueurs)
<i>Matériel :</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Une vingtaine d'images illustrant des mots de 1, 2, 3, 4 syllabes par groupe. ☐ Annexe 1</li> <li>- Une boîte pour déposer les images.</li> <li>- Un pion ou cube par joueur.</li> <li>- Une piste de jeu avec 12 cases par joueur</li> </ul>

- Même démarche que précédemment sous forme de jeu de société.

Avantage : Il y a moins d'attente pour jouer ; on peut piocher plus de cartes.

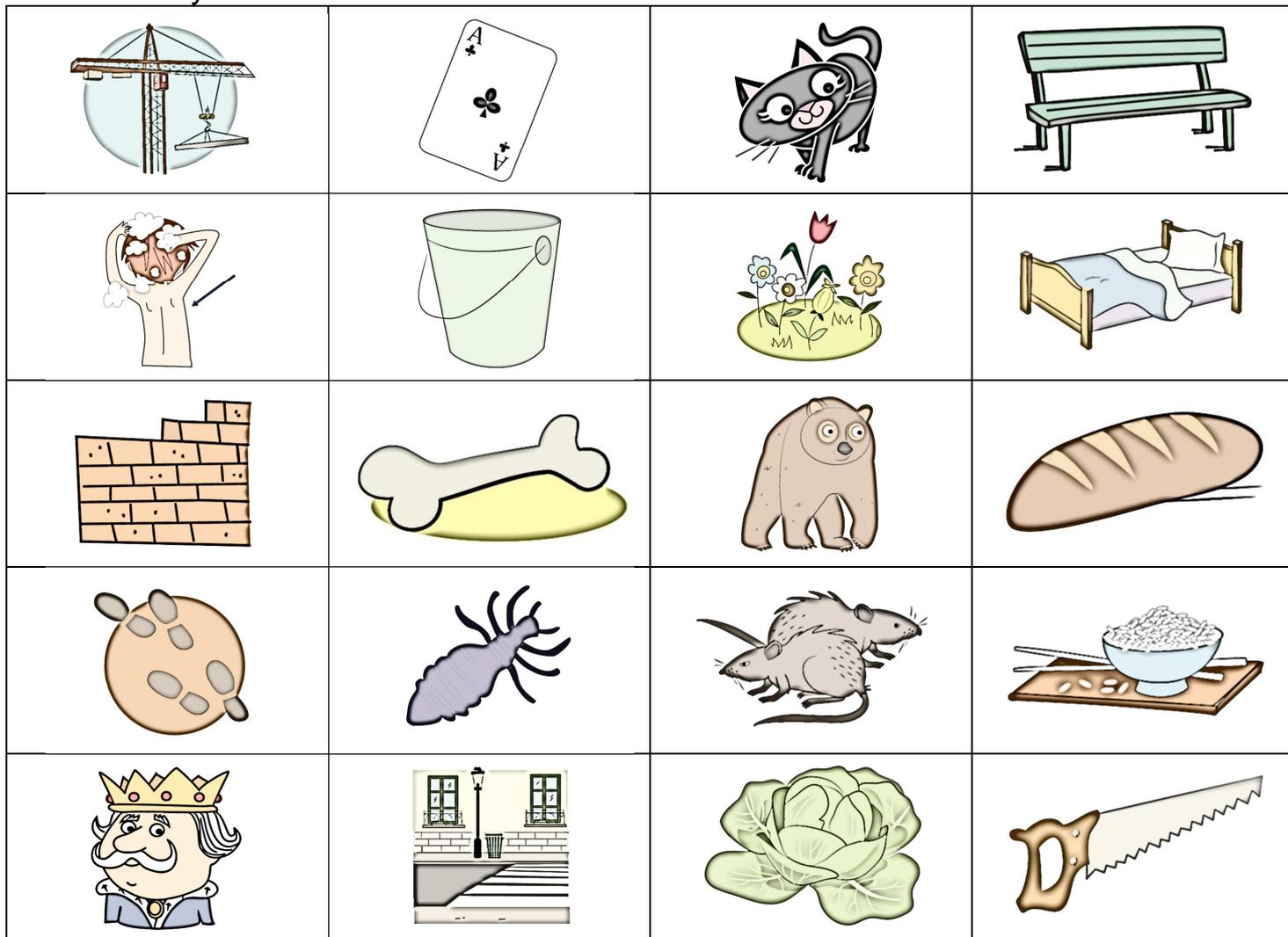
Inconvénient : L'enseignant ne peut pas contrôler tous les ateliers en même temps, à moins de proposer le jeu sous forme d'atelier dirigé.

## Annexe 1

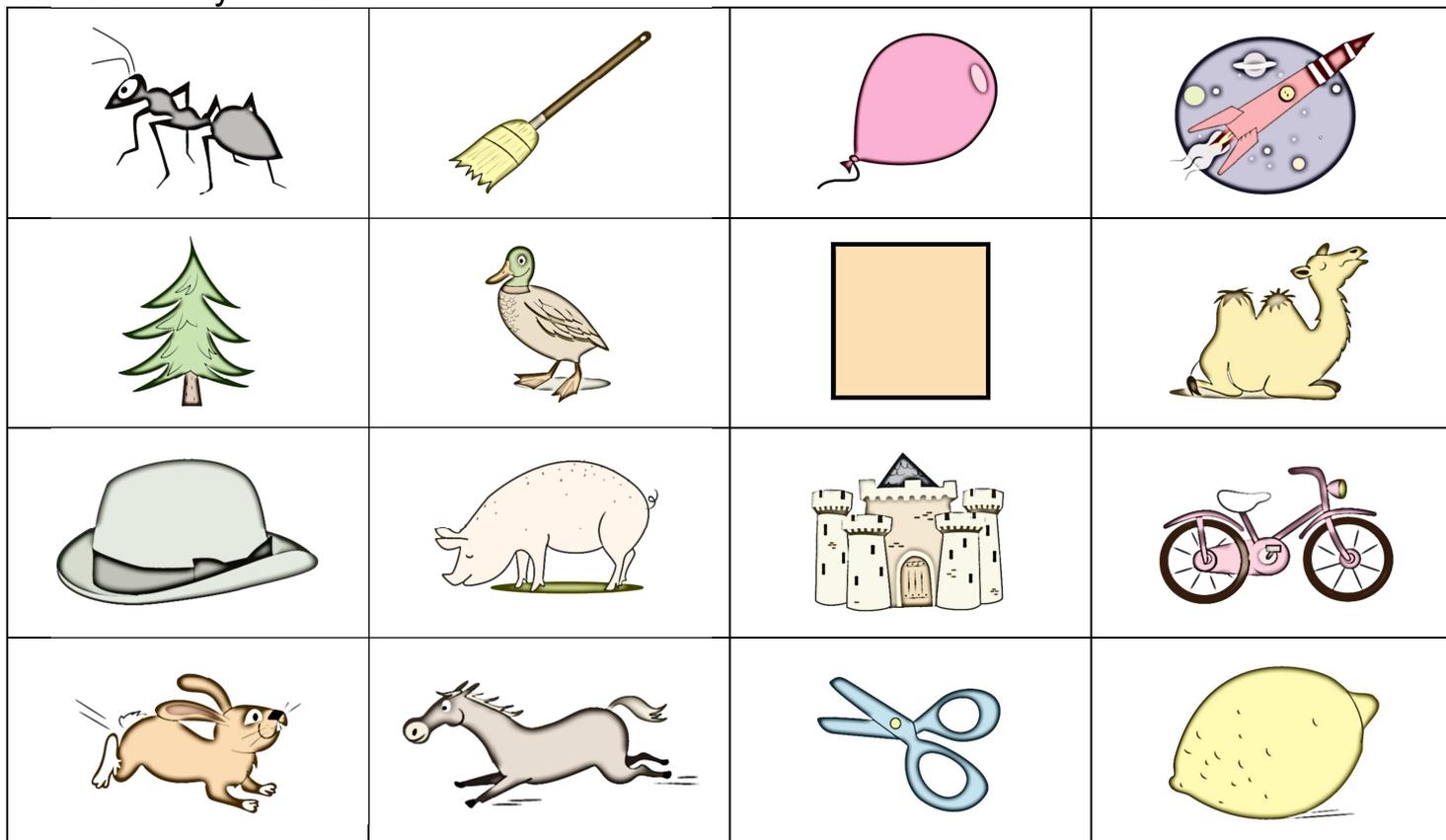
### *Matériel :*

Pour éviter de réimprimer des étiquettes, je me sers de celles de la méthode *Pilotis* (essentiellement celles de la période 1). Je fais attention de n'utiliser que des étiquettes de mots sans le -e final.

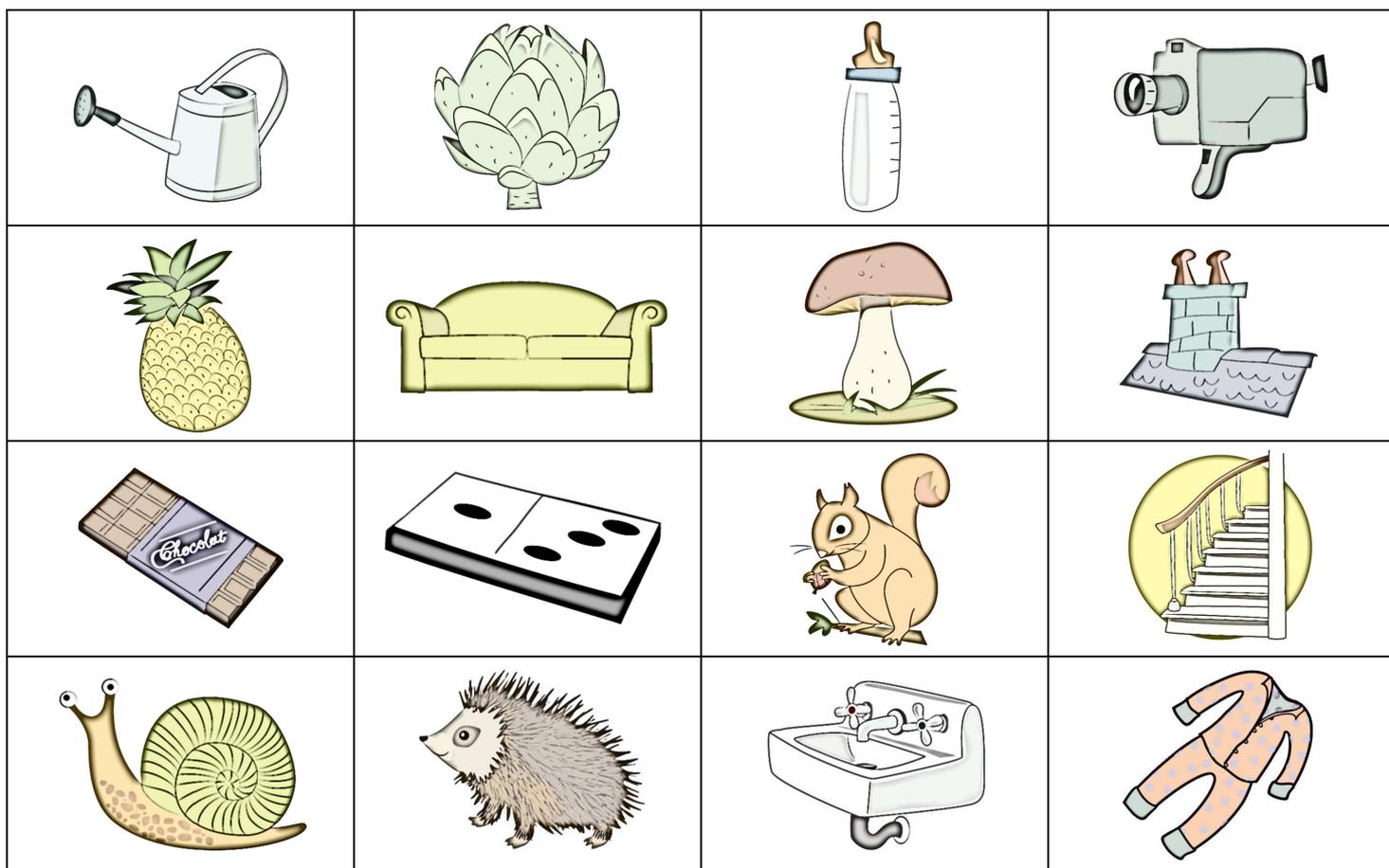
Mots de 1 syllabe :



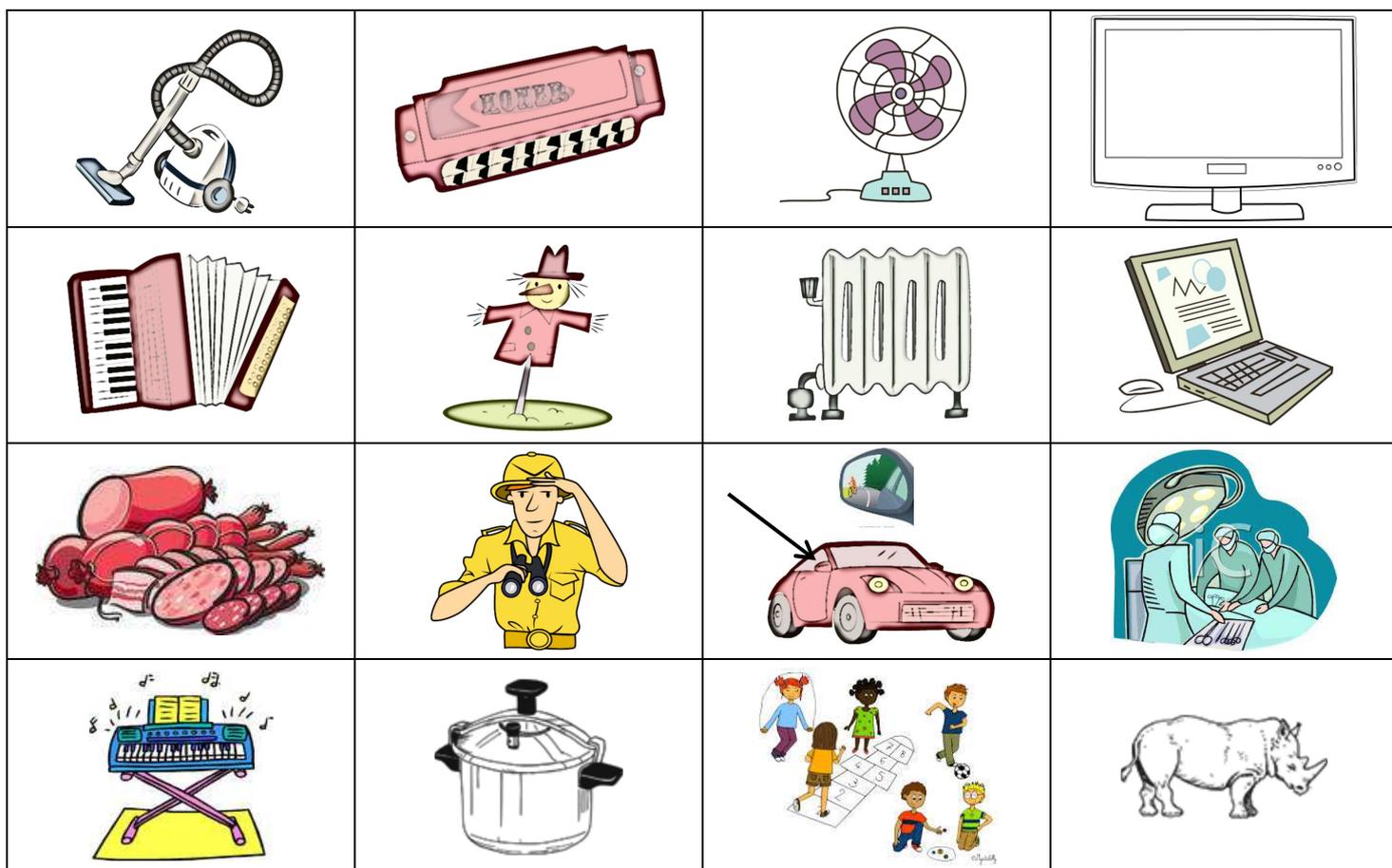
Mots de 2 syllabes :



Mots de 3 syllabes :



Mots de 4 syllabes :



# Pistes de jeu pour 4 joueurs

Case arrivée
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
Case départ

Case arrivée
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
Case départ

Case arrivée
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
Case départ

Case arrivée
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
Case départ