

Semaine 2 jour 1

Objectif : Apprendre à frapper et à dénombrer les syllabes qui composent un mot, et à utiliser un symbolisme visuel pour les représenter.

Centrer l'attention des élèves sur la procédure « frapper dans les mains » qui facilite le dénombrement des syllabes contenues dans un mot.

Matériel :

4 affichettes syllabes

Trois boîtes à chaussures

Des cartes pour la tâche principale : LAPIN – BRAS – CHAPITEAU – CLEMENTINE – ORNAGE – CHIEN – CAROTTE – COMPOTE – SALADE – PAMPLEMOUSSE – VELO – MAIN – CROCODILE

Des cartes pour la tâche de transposition : LION – LOUP – CHAT – NEZ – CHIEN – FLUTE – SINGE – BRAS – NEZ – FILLE – VELO – LAPIN – MOUTON – ABEILLE – AVION – GUITARE – Garagiste – OTARIE – ASCENSEUR – DESSINER – MEDECIN – ANORAK – PHARMACIE – ELEPHANT – HIPPOPOTAME – BOULANGERIE – HELICOPTERE – VETERINAIRE – TELEVISION - CALENDRIER

Tâche principale :

Présenter l'objectif de la semaine aux élèves : apprendre à compter le nombre de syllabes de chaque mot et à coder ces syllabes. Leur expliquer que cette procédure est utile pour comparer les mots et pour vérifier qu'ils les ont bien segmentés.

Afficher une première image au tableau (LAPIN par exemple) : dire le mot en le segmentant en syllabes et demander aux élèves de frapper dans leurs mains chaque fois qu'ils entendent une syllabe. A la fin, leur demander combien de fois ils ont tapé (deux fois) : LAPIN a donc deux syllabes.

Recommencer l'activité sans support image avec d'autres mots mono, bi, ou trisyllabiques :

BRAS – CHAPITEAU - CLEMENTINE - ORANGE - CHIEN - CAROTTE — COMPOTE - SALADE — PAMPLEMOUSSE — VELO...

Prendre soin de faire énoncer et justifier le résultat avec précision : « on a tapé une seule fois dans les mains, BRAS a donc une syllabe » ; « on a tapé trois fois dans les mains, CHAPITEAU a donc 3 syllabes ».

Distribuer ensuite une carte à chaque élève et poser les trois boîtes à chaussures au centre du coin regroupement. Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir ranger leur carte dans l'une des boîtes en fonction du nombre de syllabes contenues dans leur mot : la première boîte recevra les mots d'une syllabe (comme MAIN), la deuxième ceux de 2 syllabes (comme LAPIN), la troisième ceux de 5 syllabes (comme CROCODILE).

Pour aider les élèves qui ont encore du mal à compter le nombre de syllabes en même temps qu'ils segmentent le mot, ne pas hésiter à demander à un élève de segmenter le mot, à un autre de frapper les syllabes et à un troisième de compter et de donner le résultat.

Le maine 2 jour 2

Tâche de transposition :

Montrer l' affichette « une syllabe » : 

Demander aux élèves s'ils savent ce que cet arc signifie.


Leur expliquer qu'un arc code une syllabe. Il y a beaucoup de mots qui n'ont qu'une syllabe, pour coder, on mettra donc un arc sur la feuille.

Leur demander ensuite de se souvenir de l'activité précédente pour citer des mots monosyllabiques

(ceux qu'ils ont rangés dans la boîte « une syllabe »). Chaque élève qui cite un mot, récupère la carte

et vient le coder au tableau (en traçant un arc en même temps qu'il prononce le nom de la carte).

Mais d'autres mots ont plus d'une seule syllabe : deux, trois et même plus.

Demander aux élèves comment les coder : deux arcs () pour un mot de deux syllabes,

trois arcs () pour un mot de trois syllabes, etc.

Distribuer une carte représentant un mot de deux ou trois syllabes à chaque élève (en se servant du contenu des boîtes de la tâche principale).

A tour de rôle, ils doivent énoncer leur mot en le segmentant tandis qu'un autre élève est chargé de

le coder au tableau en traçant les arcs et d'énoncer, à la fin, le mot sans le segmenter. On vérifiera que le nombre d'arcs correspond bien au nombre de syllabes contenues dans le mot (en frappant les syllabes).





Placer ensuite les quatre affichettes au centre du coin regroupement. Distribuer à chaque élève une

carte représentant un mot d'une, deux, trois ou quatre syllabes et leur demander de venir à tour de

rôle placer leur carte sur la bonne affichette (faire justifier les réponses en demandant aux élèves

de frapper et de compter les syllabes).

Le maine 2 jour 2


	LION — LOUP — CHAT — NEZ — CHIEN - FLUTE — SINGE - BRAS — FILLE
	VELO — LAPIN — MOUTON — ABEILLE — AVION — GUITARE
	GARAGISTE — OTARIE - ASCENSEUR — DESSINER — MEDECIN — ANORAK — PHARMACIE — ELEPHANT
	HIPPOPOTAME - BOULANGERIE – HELICOPTERE - VETERINAIRE - TELEVISION – CALENDRIER

Donner une petite feuille de papier et un crayon à chaque élève. Leur expliquer qu'ils doivent segmenter leur prénom en syllabes et tracer un arc pour chaque syllabe.

On mènera ensuite une correction collective. Le premier élève donne son papier à un camarade ; celui-ci vient au tableau et énonce le prénom de l'élève en posant son doigt sur le premier arc quand il énonce la première syllabe, sur le deuxième arc pour la deuxième syllabe, etc. Si les élèves sont très performants, on proposera de coder le nom et le prénom.

Réflexion méta :

Sur la prise de conscience que des mots comme SAPIN, GARAGE, MAISON, FOURMI... sont différents (ils ne se prononcent pas de la même manière et ne veulent pas dire la même chose) mais qu'ils se ressemblent néanmoins parce qu'ils ont une propriété commune : ils ont le même nombre de syllabes.

C'est la raison pour laquelle COCCINELLE, TROTTINETTE et ELEPHANT se retrouvent dans la même boîte () alors que ce ne sont pas tous des animaux et qu'ils n'ont pas la

même taille. Mais ils ont un point commun : le nombre de syllabes qui constituent leur nom (3).

Tâche de transfert :

Codons prénom et nom (1)

Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir coder les syllabes de leur nom et de leur prénom en utilisant les arcs. Commencer par segmenter vos nom et prénom en montrant qu'entre le nom et le prénom on introduit un espace dans la transcription : RE-NE DU-PONT

( ). Il y a deux syllabes dans le prénom, deux dans le nom, quatre en tout.

Prendre un autre exemple : AMELIE POULAIN ; frapper en décomposant A-ME—LIE POU—LAIN et demander aux élèves de dicter le codage

( ). Faire justifier le codage : il y a trois syllabes dans le

prénom, deux dans le nom, cinq en tout et un espace entre le prénom et le nom.


Organiser ensuite un tour de rôle : un élève énonce son prénom et son nom en frappant dans ses mains. Un deuxième élève trace les arcs au tableau et un troisième (qui ne peut pas voir ce qui se passe au tableau) compte simultanément sur ses doigts le nombre de frappés et annonce le résultat. On vérifie que le nombre annoncé correspond bien au nombre d'arcs traces au tableau.

Codons prénom et nom (2)


Demander à un élève de compter le nombre de syllabes (prénom et nom) d'un autre élève sans prononcer les syllabes à haute voix ; lui demander de dire comment il va s'y prendre (exemple : il va le prononcer dans sa tête, travailler en langage intérieur, etc.). Lui demander ensuite de coder le prénom au tableau et valider en revenant au langage sonore.

Le maine 2 jours 3 et 4

De qui s'agit-il ?

Faire l'appel en frappant les syllabes () : qui se reconnaît ?
Ceux qui ne se reconnaissent pas vont à tour de rôle dessiner au tableau la décomposition de leur prénom et nom et vérifient qu'elle est correcte en faisant la démonstration (en suivant avec le doigt) puis en frappant dans leurs mains.

Codons des mots

Distribuer une feuille à chaque élève sur laquelle sont collées 8 à 10 cartes photocopiées. Demander aux élèves de coder le nom de toutes les cartes en utilisant les arcs (sous la carte SOLEIL, ils doivent inscrire ). Laisser les élèves travailler seuls et procéder à la correction.

Matériel

