

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 10 - Comparer le nombre de syllabes de différents mots / Coder des syllabes

LUNDI

Comparer le nombre de syllabes de différents mots.

La bataille des animaux

Etape 1 : mise en place du jeu

- Placer les joueurs par groupes de 2. Constituer des groupes hétérogènes pour qu'ils puissent jouer en semi-autonomie.
- Nommer avec les élèves l'ensemble des [mots-images \(cartes « animaux » à imprimer en 5 exemplaires pour chaque demi-classe\)](#).
- Donner à chacun 10 mots-images.

Etape 2 : règle du jeu

- Les 2 joueurs retournent simultanément une carte. Celui dont le mot-image a le plus de syllabes gagne les 2 cartes.
- Il y a bataille lorsque les 2 mots-images ont le même nombre de syllabes. Dans ce cas, chaque joueur retourne une nouvelle carte. Celui dont le mot-image a le plus de syllabes gagne les 4 cartes mises en jeu.
- Le joueur qui possède le plus de cartes à la fin du jeu a gagné.
- *Pour les élèves les moins performants, demander de compter les syllabes avec les doigts ou matérialiser les syllabes avec des jetons.*
- Clore la séance avec [l'évaluation « la bataille des animaux »](#) en adaptant le niveau en fonction des élèves.

MARDI

Dénombrer et coder les syllabes d'un mot.

Codons les syllabes ! (séance 1)

Etape 1 : codage au tableau

- Montrer un [mot-image \(transports / maison\)](#) et tracer au tableau un cercle pour chaque syllabe prononcée.
- Il est important de montrer aux élèves que la codification est plus facile si le geste et la parole sont synchronisés, c'est-à-dire si l'on trace un cercle en même temps que l'on prononce une syllabe.
- Chaque élève reçoit à tour de rôle un mot-image, dont il va coder les syllabes au tableau.
- Pour valider la réponse, l'ensemble de la classe scande le mot et dénombre les syllabes. Il est également possible de scander le mot en montrant simultanément les cercles tracés.

Etape 2 : codage sur ardoise

- Les élèves disposent [d'une ardoise et d'un feutre](#). Donner oralement un mot. Les élèves encodent les syllabes sur leur ardoise. Pour la validation, coder le mot au tableau en synchronisant le tracé et la segmentation en syllabes.
- Quand le principe est bien maîtrisé, un élève peut prendre la place de l'enseignante et donner à ses camarades un mot à coder en s'aidant d'un mot-image.
- *Si besoin, donner des jetons aux enfants ayant des difficultés à dessiner les syllabes.*

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 10 - Coder les syllabes / Identifier le son [a] et écrire la lettre A en cursive

JEUDI

Dénombrer et coder les syllabes d'un mot.

Codons les syllabes ! (séance 2)

Etape 1 : codage au tableau

- Montrer un [mot-image \(métiers et personnages / maison\)](#) et tracer au tableau un cercle pour chaque syllabe prononcée.
- Chaque élève reçoit à tour de rôle un mot-image, dont il va coder les syllabes au tableau.
- Pour valider la réponse, l'ensemble de la classe scande le mot et dénombre les syllabes. Il est également possible de scander le mot en montrant simultanément les cercles tracés.

Etape 2 : codage sur ardoise

- Les élèves disposent [d'une ardoise et d'un feutre](#). Donner oralement un mot. Les élèves en codent les syllabes sur leur ardoise. Pour la validation, coder le mot au tableau en synchronisant le tracé et la segmentation en syllabes.
- Quand le principe est bien maîtrisé, un élève peut prendre la place de l'enseignante et donner à ses camarades un mot à coder en s'aidant d'un mot-image.
- *Si besoin, donner des jetons aux enfants ayant des difficultés à dessiner les syllabes.*

Etape 3 : évaluation

- Proposer aux élèves [l'évaluation « Codons un mot »](#) (à adapter en fonction des élèves).

VENDREDI

Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes.

Identifier et écrire le son [a] dans les trois écritures.

Savoir tracer la lettre A en écriture cursive.

Clapoti clapota (séance 3)

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 : tracer la lettre « a » en écriture cursive au tableau.

- Au tableau, avec l'aide d'un adulte, s'entraîner à tracer la lettre « a » en écriture cursive : « je commence par tracer un petit cercle. Puis je termine en faisant une canne qui démarre en haut de mon cercle et qui se finit en bas. » Essayer d'abord de tracer le rond et la canne en les dissociant. Si les élèves maîtrisent le geste, tracer la lettre.

Etape 3 : tracer la lettre « a » en écriture cursive sur une ardoise.

- Avec l'aide d'un adulte, s'entraîner à tracer la lettre « a » en écriture cursive sur une [ardoise](#).