

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 14 - Identifier une syllabe donnée dans un mot

LUNDI

Identifier une syllabe donnée dans un mot.

La chasse à la syllabe (S1)

Etape 1 : jeu du chapiteau et du bol de riz

- Expliquer qu'il va falloir chercher la syllabe TO dans les mots.
- Placer le **plateau de jeu CHAPITEAU** sur la table. Demander aux élèves de scander le mot CHAPITEAU en tapant des mains. Leur demander si ce mot contient ou non la syllabe TO.
- Donner oralement des mots aux élèves. Leur demander de scander les mots en tapant dans les mains. Si le mot contient la syllabe TO, ils placent un jeton sur le chapiteau. Sinon, ils le placent à l'extérieur.

Liste de mots : taureau - tomate - radeau - poule - toboggan - hibou - râteau - chalet - moto - lapin - bateau - château - marteau - bouteille - gâteau - patate - couteau

- Réaliser le même exercice avec la syllabe RI et le **plateau de jeu BOL DE RIZ**.

Liste de mots : souris - judo - rideau - râteau - koala - otarie - riz - haricot - nénuphar - rhinocéros - rivière - écurie - radis - mari

Matériel : chaque plateau de jeu imprimé une fois au format A4 ou A3 + jetons.

MARDI

Identifier une syllabe donnée dans un mot.

La chasse à la syllabe (S2)

Etape 2 : jeu de la syllabe CO

Mise en place

- Montrer le **plateau de jeu LA SYLLABE CO** (p. 125). Afin de s'assurer que tous les mots sont connus des élèves, leur demander de nommer à tour de rôle un mot-image et d'en scander les syllabes en tapant avec un feutre fermé sur la table.
- Donner à chaque joueur un pion.

Règle du jeu

- A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent du nombre de cases indiqué. Ils scandent alors le mot de la case sur laquelle ils arrivent et disent si ce mot contient ou non la syllabe CO. Si la syllabe CO est dans le mot, le joueur reste sur la case. Sinon, il recule d'une case. Le premier joueur arrivé sur la case **arrivée** a gagné.

Matériel : plateau de jeu + pions + dé + ateliers « lettres ».

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 14 - Localiser et coder les syllabes d'un mot + Identifier le son [d] et écrire la lettre [D] en écriture cursive

JEUDI

Localiser et coder les syllabes d'un mot.

Mais où est la syllabe ?

Etape 1 : découverte

- Expliquer aux élèves qu'ils vont apprendre à dessiner les syllabes avec un code.
- Dans un 1^{er} temps, leur demander de rappeler le code déjà utilisé pour représenter les syllabes.
- Placer au tableau le mot-image ROBOT. Demander à un élève de le coder au tableau. Pour cela, il trace 2 cercles. ○○
- Demander alors au reste de la classe de rechercher dans ce mot la syllabe **RO**. Pointer les cercles en même temps que les syllabes sont prononcées. Lorsque les élèves ont identifié la syllabe **RO** dans le mot ROBOT, colorier le cercle auquel correspond la syllabe.
- Procéder de même avec les mots RÔTI, TAUREAU, ZORRO, BLAIREAU.
- Lorsque les élèves ont bien compris le principe et si le niveau le permet, proposer les autres mots-images.

Etape 2 : entraînement

- Procéder de même avec la syllabe MA et avec la syllabe DI dans les jours de la semaine.

Matériel : mots-images (syllabe RO / syllabe MA).

VENDREDI

*Mettre en correspondance les phonèmes et les graphèmes.
Savoir tracer la lettre d en écriture cursive.*

Du lundi au samedi (séance 3)

Etape 1 : rappel de la comptine

- Ecouter (x2) la [comptine « Du lundi au samedi » \(piste n°39\)](#). « Souvenez-vous, quel est le son répété dans cette comptine écoutée avant les vacances ? »
- Chanter la comptine et répéter le son [d].
- Trouver des mots (de la comptine ou autres) dans lesquels on entend [d].
- Ecrire la lettre D au tableau dans les 3 écritures.

Etape 2 : tracer la lettre « d » en écriture cursive au tableau.

- Au tableau, avec l'aide d'un adulte, s'entraîner à tracer la lettre « d » en écriture cursive : « je commence par tracer un petit cercle. Puis je termine en faisant une grande canne qui démarre plus haut et qui se finit en bas. »

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

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