

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 15 - Localiser et coder les syllabes d'un mot

LUNDI

Localiser et coder les syllabes d'un mot.

Localisons les syllabes (S1)

Etape 1 : jeu sans intrus

- Rappeler la manière de coder une syllabe dans un mot à l'aide d'un exemple.
- Donner d'abord la syllabe à chercher, puis un mot.
- Les élèves vont localiser la syllabe donnée dans ce mot, et devront coder ce mot ainsi que la syllabe sur leur ardoise.
- Au signal (frappé), tout le monde montre son ardoise. Le mot est alors scandé en tapant des mains. Pour la vérification, un élève viendra au tableau.
- Effectuer cette activité avec la syllabe **RI** : SOURIS, RIDEAU, RIZOTTO, RIDICULE, PARIS, RIRA, NOURRITURE, RADIS, NOURRIT, RICANE, NOURRITURE.
- Procéder de même avec la syllabe **VA** : VALISE, VACHE, LAVABO, LAVER, WAGON.

Etape 2 : jeu avec intrus

- Prévenir les élèves que dorénavant, il se peut que la syllabe à chercher ne soit pas présente dans les mots donnés.
- Proposer de chercher la syllabe **MA** dans les mots suivants : EMMA, MAMIE, MADAME, LAMA, MAÇON, MALADE, MACHINE, MAGIE, MARIN, MAMAN... (intrus : MUR, MOT, ARDOISE, MOUTON).

Matériel : ardoises + feutres.

MARDI

Localiser et coder les syllabes d'un mot.

Localisons les syllabes (S2)

Etape 2 : jeu avec intrus

- Rappel du jeu de la veille.
- Procéder avec la syllabe **TÉ** comme avec la syllabe **MA** : TELEVISION, TETINE, TELECOMMANDE, METEO, THEO, MATTEO, ENTÊTÉ (TOURNER, ARTICHAUT, TAPISSERIE)

Etape 3 : jeu de décodage et de codage

- Présenter les [planches de jeu \(matériel p. 130 et 131\)](#). Expliquer que pour chaque planche, il y a une syllabe à chercher. Dire qu'elle est codée sous le mot-image de référence, à gauche de chaque carte : PI comme dans pizza, PIN comme dans pain, SO comme dans seau, RI comme dans riz, DO comme dans dos, RO comme dans robot, RA comme dans rat et SI comme dans scie.
- Montrer chaque planche l'une après l'autre et demander aux élèves quelle est la syllabe à identifier.
- Chaque élève prend ensuite un plateau de jeu. Sous chaque mot-image, il code chaque syllabe par un rond et localise la syllabe cible en la coloriant. Il valide avec l'enseignante et reçoit un jeton s'il n'a pas commis d'erreur. Il efface ses réponses et place le plateau de jeu au centre de la table, à disposition des autres élèves. Il prend une nouvelle planche. Le gagnant est celui qui a le plus de jetons.

Matériel : ardoises + feutres + planches de jeu plastifiées + jetons.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 15 - Localiser et coder les syllabes d'un mot + Identifier le son [o] et écrire la lettre [O] en écriture cursive

JEUDI

Jouer avec les syllabes d'un mot / Localiser et coder les syllabes d'un mot.

Jouons avec les syllabes

Etape 1 : écoute d'une comptine

- Ecouter la comptine « La sorcière Grabouilla » (piste n°16). En discuter avec les élèves (mots retenus, vocabulaire incompris...).
- Dans cette comptine, des syllabes sont répétées.
- Réécouter la comptine, trouver les mots où les syllabes sont répétées (arrêter la comptine au bon moment pour aider les enfants).
- Dire son prénom en répétant une syllabe au choix.

Localisons les syllabes (S3)

Etape 4 : fiche d'institutionnalisation

- Rappel au tableau : coder les syllabes (possibilité de remonter les planches de jeu utilisées le mardi).
- [Fiche d'institutionnalisation p. 132 ou 133 : Syllabe où es-tu ?](#)

Matériel : CD (plage 16) + fiche « Syllabe où es-tu ? ».

VENDREDI

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

Crapaud sur l'eau (S1)

Etape 1 : découverte de la comptine

- Ecouter (x2) la [comptine « Crapaud sur l'eau »](#). Demander aux élèves ce qu'ils ont entendu.
- Expliquer aux enfants que dans cette comptine, un son est répété. Un son, c'est ce que chante une lettre. Par exemple, la lettre A chante « aaaaaa ». La lettre I chante « iiiiii ». Nouvelle écoute de la comptine. A votre avis, quel son est répété ici ?
- Si besoin, aider les élèves à trouver le son [o].
- Ecrire la lettre O au tableau dans les 3 écritures.

Etape 2 : recherche de mots

- Rechercher dans la comptine les mots dans lesquels on entend le son [o] : *crapaud, eau, matelot, rigolo, manteau, beau*.
- L'enseignante écrit au tableau les mots trouvés (dans les 3 écritures) puis demande aux élèves, à tour de rôle, de chercher et d'entourer la lettre O.

Etape 3 : écriture cursive

- Individuellement, proposer ensuite aux élèves de s'entraîner au tableau à écrire en écriture cursive les lettres a, o et d.