

Séquence/projet : Prendre conscience des réalités sonores de la langue		Domaine : Phonologie
Durée : 30 min	Niveau : GS - CP	Séance N° :

Compétence de fin de cycle : Distinguer les sons de la parole : Reconnaître la plupart des lettres. Ranger les mots dans l'ordre alphabétique.	Matériel : Un jeu de cartes
Objectif de la séance : Ecouter et analyser le mot oral pour percevoir des similitudes. Repérer les syllabes orales. Repérer la syllabe d'attaque ou de rime commune à plusieurs mots. Classer les mots selon les « familles » de syllabes.	

Temps	Consignes et déroulement + tâche de l'élève
	<p><u>Tri de cartes</u></p> <p><u>Règle du jeu :</u> Les élèves observent collectivement les cartes, oralisent le nom en articulant bien et en insistant sur la syllabe d'attaque. L'enseignant s'assure que tous les mots sont bien identifiés.</p> <p>Toutes les cartes sont mélangées et étalées sur la table. Il faut mettre ensemble les dessins dont les noms commencent de la même façon ou bien dans lesquels on entend la même chose au début. Les enfants doivent justifier leur choix à chaque fois. Relire chaque famille de mots en insistant sur la syllabe d'attaque.</p> <p>Même travail pour la syllabe de rimes.</p> <p><u>Syllabes d'attaques :</u> <u>cou</u> : couteau, coussin, couronne, couverture, coude. <u>bi</u> : bidon, biche, biberon, bisou. <u>pa</u> : page, parasol, papillon, parapluie, panier. <u>poi</u> : poire, poireau, poisson, poignet. <u>sa</u> : sapin, salade, sabot, sable.</p> <p><u>Syllabes de rimes :</u> teau : bateau, râteau, manteau, poteau. peau : chapeau, troupeau, drapeau, château. deau : rideau, radeau, cadeau, renardeau. reau : taureau, poireau, carreau, bureau. lon : pantalon, melon, ballon, talon don : dindon, bidon, chardon, cordon ron : biberon, marron, bucheron, potiron chon : bouchon, capuchon, cochon, torchon, bon : bonbon, charbon, jambon.</p>