

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 8 - Scander les syllabes d'un mot

LUNDI

Scander et dénombrer les syllabes d'un mot.
Classer des mots selon leur nombre de syllabes.

Donnons à manger à Siméon

Etape 1 : préparer l'activité

- Placer la [carte « Siméon » 3 syllabes](#) au tableau et prolonger sa langue à la craie.

- Poser

Etape 2 :

- Présenter les mots à l'oral et prolonger sa langue à la craie.

- Vérifier

- Ajuster

- Prolonger

- Donner

- Nommer

- Vérifier

- Carte

sur la table avec les cartes restantes.

- Faire passer tous les élèves. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus que des cartes-intruses.

Matériel : mots-images + carte « Siméon » 3 syllabes

MARDI

Scander, frapper et dénombrer les syllabes d'un mot.

Le loto à dé (Séance 1)

Etape 1 : mise en place du jeu

- Donner une [planche de loto](#) à chaque joueur (groupe de 4 ou 5 élèves).

- Demander à chaque élève de nommer les mots-images de sa planche.

Etape 2 : règle du jeu

- A tour de rôle, chaque joueur lance le [dé \(de 1 à 4\)](#) et place un [jeton](#) sur un mot-image ayant le même nombre de syllabes que le nombre indiqué par le dé.

- Le premier à avoir rempli sa planche de loto a gagné.

Etape 3 : réinvestissement

-Le jeu peut être repris en demandant aux élèves de placer sur chaque image autant de jetons que le mot représenté contient de syllabes.

Prévoir un atelier-mots en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : planches de loto + dé de 1 à 4 + jetons

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 8 - Scander les syllabes d'un mot

JEUDI

Scander et dénombrer les syllabes d'un mot.
Classer des mots selon leur nombre de syllabes.

Le loto à dé (Séance 2)

Etape 1 : mise en place du jeu

- Donner une **planche de loto** à chaque joueur (groupe de 4 ou 5 élèves).
- Demander à chaque élève de nommer les mots-images de sa planche.

Etape 2 : règle du jeu

- A tour de rôle, chaque joueur lance le **dé (de 1 à 4)** et place un **jeton** sur un mot-image ayant le même nombre de syllabes que le nombre indiqué par le dé.
- Le premier à avoir rempli sa planche de loto a gagné.

Etape 3 : réinvestissement

- Le jeu peut être repris en demandant aux élèves de placer sur chaque image autant de jetons que le mot représenté contient de syllabes.

Prévoir un atelier pâte à modeler en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : planches de loto + dé de 1 à 4 + jetons

VENDREDI

Scander, frapper et dénombrer les syllabes d'un mot.

Le ver des syllabes (Séance 1)

Etape 1 : préparer l'activité et l'annoncer aux élèves.

- Distribuer une **planche** à chaque élève. Disposer au centre de la table la **barquette**, le tas de **cartes**

adore

croque

vous le

Etape 2

nce le

place

ainsi

si la

es, la

repose

Différent

et le

Non publié pour des raisons de droits d'auteurs

- 2 plan
- niveau des élèves.

- Mettre des jetons à disposition des élèves pour matérialiser le codage des syllabes.

Prévoir un atelier « lettres-bouchons » en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : planches d'activités VERS + cartes-briques + cartes-images + barquette

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 9 - Scander les syllabes d'un mot

LUNDI

Scander, frapper et dénombrer les syllabes d'un mot.

Le ver des syllabes (Séance 2)

Etape 1 : préparer l'activité et l'annoncer aux élèves.

- Distribuer une **planche** à chaque élève. Disposer au centre de la table la **barquette**, le tas de

carte

croqu

vous

Etape

- Cha

nombr

la bri

jusqu

derni

repos

Diffé

-2 pla

nivea

- Mettre des jetons à disposition des élèves pour matérialiser le codage des syllabes.

Prévoir un atelier-mots en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : planches d'activités VERS + cartes-briques + cartes-images + barquette

MARDI

Scander, frapper et dénombrer les syllabes d'un mot.

Au feu les pompiers

Etape 1 : mise en place du jeu

- Placer sur la table un **plateau de jeu** et une pioche constituée de **mots-images** pour plusieurs élèves (jusqu'à 6).

- Placer autant de pions que d'élèves sur la case départ.

- Chaque joueur choisit son pion.

Etape 2 : règle du jeu

- Chaque joueur tire une carte et avance du nombre de syllabes que contient le mot représenté. Le premier qui arrive en haut de l'échelle a gagné.

Différenciation

- Demander aux élèves les moins performants d'avancer leur pion en même temps qu'ils scandent le mot-image pour synchroniser parole et mouvement.

Prévoir un atelier « cherche et trouve » en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : plateau de jeu + mots-images + pions / jeu « cherche et trouve ».

*Non publié pour des raisons de droits
d'auteurs*

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 9 - Scander les syllabes d'un mot

JEUDI

Scander, frapper et dénombrer les syllabes d'un mot.

La marelle colimaçon (Séance 1)

Etape 1 : mise en place du jeu

- Placer sur la table un **plateau de jeu** et une pioche constituée de **mots-images** pour plusieurs élèves (jusqu'à 6).
- Placer autant de pions que d'élèves sur la case départ.
- Chaque joueur choisit son pion.

Etape 2 : règle du jeu

- Chaque joueur tire une carte et avance du nombre de syllabes que contient le mot représenté. Le premier arrivé a gagné. Lorsque le joueur tombe sur une case « eau », il doit reculer d'une case.

Différenciation

- Demander aux élèves les moins performants d'avancer leur pion en même temps qu'ils scandent le mot-image pour synchroniser parole et mouvement.

Prévoir un atelier « lettres-bouchons » en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Orga

Matériel : plateau de jeu + mots-images + pions.

VENDREDI

Scander, frapper et dénombrer les syllabes d'un mot.

La marelle colimaçon (Séance 2)

Etape 1 : mise en place du jeu

- Placer sur la table un **plateau de jeu** et une pioche constituée de **mots-images** pour plusieurs élèves (jusqu'à 6).
- Placer autant de pions que d'élèves sur la case départ.
- Chaque joueur choisit son pion.

Etape 2 : règle du jeu

- Chaque joueur tire une carte et avance du nombre de syllabes que contient le mot représenté. Le premier arrivé a gagné. Lorsque le joueur tombe sur une case « eau », il doit reculer d'une case.

Différenciation

- Demander aux élèves les moins performants d'avancer leur pion en même temps qu'ils scandent le mot-image pour synchroniser parole et mouvement.

Prévoir un atelier « pâte à modeler » en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : plateau de jeu + mots-images + pions / pâte à modeler.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 10 - Frapper et dénombrer les syllabes d'un mot

LUNDI

Scander, frapper et dénombrer les syllabes d'un mot.

Le parcours des animaux

Etape 1 : préparer l'activité et l'annoncer aux élèves.

- Disposer au centre de la table le plateau, la barquette et le tas de cartes face cachée. Mettre

un pion

- « Si

sur s

jusqu

Etape

- A t

nombr

nombr

que s

syllab

Diffé

- Mettre des jetons à disposition des élèves pour matérialiser le codage des syllabes.

Prévoir un atelier-mots en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : plateau d'activité + cartes-images + 1 pion + barquette de défausse.

MARDI

Dénombrer les syllabes d'un mot.

La course vers la forêt (Séance 1)

Etape 1 : préparer l'activité et l'annoncer aux élèves.

- Disposer au centre de la table le plateau, la barquette et le tas de cartes face cachée. Mettre 2

pions s

- « Sim

retrou

il se me

au plus

Etape 2

- Les é

nombr

case. S

pièges

indiqu

rejoint la forêt.

Différenciation pédagogique :

- Enlever ou réduire le nombre de cartes pièges de la pioche.

Prévoir un atelier « cherche et trouve » en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : plateau d'activité + cartes-images + pions + barquette.

Non publié pour des raisons de droits
d'auteurs

Non publié pour des raisons de droits
d'auteurs

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 10 - Dénombrer les syllabes d'un mot

JEUDI

Dénombrer les syllabes d'un mot.

La course vers la forêt (Séance 2)

Étape 1 : préparer l'activité et l'annoncer aux élèves.

- Disposer au centre de la table le plateau, la barquette et le tas de cartes face cachée. Mettre 2 pions sur la case départ.

- « Si
retro
il se n
au pl
Etape
- Les
noml
case.
piège
indiq
rejoin
Autre
- Les élèves jouent contre l'enseignante. Ils font avancer Simeon pendant que la maîtresse fait avancer Raptor.

t. Il se
é. Vite,
joindre

tent le
d'une
cartes
e cases
Raptor

Non publié pour des raisons de droits d'auteurs

Prévoir un atelier « le cadeau des animaux » en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : plateau de jeu + mots-images + pions.

VENDREDI

Dénombrer les syllabes d'un mot.

Au tableau

Étape 1 : présentation du jeu

- Représenter au tableau 4 colonnes.
- Placer chaque carte-nombre dans une colonne.
- Scander les syllabes d'un mot bisyllabique en utilisant les gestes appris lors des séances « le langage robot » et le placer dans la colonne portant le nombre 2.
- Demander aux élèves d'expliquer pourquoi cette image a été placée dans cette colonne plutôt que dans une autre.

Étape 2 : recherche de la colonne correspondant au nombre de syllabes de son mot-image

- A tour de rôle, chaque élève pioche un mot-image (métiers et personnages), le scande et le classe dans la colonne correspondant au nombre de syllabes du mot représenté.
- Réaliser d'abord plusieurs exemples afin que tous les élèves aient compris la consigne.

Différenciation

- Pour les élèves les moins performants, dénombrer avec les doigts lorsque ces derniers scandent les syllabes d'un mot. Puis leur demander de compter le nombre de doigts.

Matériel : 4 cartes-nombres, mots-images « métiers ou personnages ».

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE II - Dénombrer et coder les syllabes d'un mot

LUNDI

Dénombrer et coder les syllabes d'un mot.

Codons un mot (Séance 1)

- Montrer un **mot-image** 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.
- Mettre des jetons à disposition des élèves pour matérialiser le codage des syllabes.

Matériel : cartes-images

MARDI

Dénombrer et coder les syllabes d'un mot.

Codons un mot (Séance 2)

- 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.*

Matériel : cartes-images + ardoises / feutres

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE II - Dénombrer les syllabes d'un mot ; classer des mots

JEUDI

Dénombrer les syllabes d'un mot.

Le loto des syllabes (Séance 1)

Étape 1 : préparer l'activité et l'annoncer aux élèves.

- Donner une **planche de loto** à chaque joueur (6 élèves au maximum).
- Former une pioche avec les **cartes-images**.

Étape 2 : déroulement de l'activité

- A tour de rôle, chaque joueur pioche une carte et scande les syllabes du mot-image. Si le nombre de syllabes correspond à une case de sa planche, il pose la carte dessus.
- Le premier à avoir rempli sa planche de loto a gagné.

Prévoir un atelier « lettres-bouchons » en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : loto des syllabes + mots-images.

VENDREDI

Dénombrer les syllabes d'un mot.

Le loto des syllabes (Séance 2)

Étape 1 : préparer l'activité et l'annoncer aux élèves.

- Donner une **planche de loto** à chaque joueur (6 élèves au maximum).
- Former une pioche avec les **cartes-images**.

Étape 2 : déroulement de l'activité

- A tour de rôle, chaque joueur pioche une carte et scande les syllabes du mot-image. Si le nombre de syllabes correspond à une case de sa planche, il pose la carte dessus.
- Le premier à avoir rempli sa planche de loto a gagné.

Prévoir un atelier « l'arbre des syllabes » en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : loto des syllabes + mots-images.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE I2 - Dénombrer et coder les syllabes d'un mot

LUNDI

Dénombrer et coder les syllabes d'un mot.

Codons un mot (Séance 3)

- Distribuer à chaque élève une [bande avec un mot illustré dessus](#) (de 1 à 4 syllabes) + utiliser [l'affichette Siméon](#).
- « Siméon vient de compter le nombre de syllabes de son prénom sur cette bande. Il a dessiné 3 ronds pour ses 3 syllabes. « Si - mé - on ». Arriverez-vous à faire comme lui avec votre bande ? »
- Chaque élève prend la bande devant lui et code le mot illustré en dessinant un rond pour chaque syllabe. Une fois que l'élève a réalisé sa bande, valider individuellement et lui en donner une nouvelle en changeant le nombre de syllabes du mot choisi.
- Continuer ainsi jusqu'à ce que chaque élève ait intégré le principe du codage des syllabes d'un mot, quel que soit le nombre de syllabes.
- *Si besoin, donner des jetons aux élèves ayant des difficultés à coder des syllabes.*

Prévoir un atelier-mots en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : 35 bandes à coder / affichette Siméon « coder les syllabes »

MARDI

Dénombrer et coder les syllabes d'un mot.

Codons un mot (Séance 4)

- Rappel : coder un mot au tableau / sur l'ardoise.
- [Fiche d'institutionnalisation : « Codons un mot »](#)

Matériel : cartes-images + ardoises / feutres + évaluation « codons un mot ».

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE I2 - Identifier la syllabe d'attaque d'un mot

JEUDI

Identifier la syllabe d'attaque d'un mot.

Familles de syllabes d'attaque

Etape 1 : recherche d'un point commun

- Tracer un cercle au tableau et y placer les 5 premières images : PALAIS, PAPIER, PARASOL, PAPILLON, PANIER.
- Scander les syllabes de ces mots avec les élèves.
- Leur demander ce que ces mots ont en commun en insistant sur l'articulation. Se mettre d'accord pour dire que tous ces mots commencent par la syllabe PA. C'est la famille **PA**.
- Si les élèves n'entendent pas, insister sur la 1^{ère} syllabe lorsque les mots sont scandés.

Etape 2 : identification de l'attaque commune

- Placer les autres groupes de **mots-images** dans d'autres cercles (PA / BOU / É / CHE / TÉ / CA / PI / MA) et demander aux élèves de trouver pour chaque groupe de mots-images le nom de la famille.

Matériel : mots-images « familles de syllabes d'attaque ».

VENDREDI

Discriminer des mots ayant la même syllabe d'attaque.

A l'attaque avec Siméon (Séance 1)

Etape 1 : préparer l'activité et l'annoncer aux élèves.

- Disposer au centre de la table le **plateau**, la **barquette** et le tas de **cartes-images** face cachée

« En s

maison

identiq

Etape 2

- Les él

mots il

la sylla

la répo

l'élève

- Dans ce cas, l'élève pioche une 2^{ème} fois. La partie est finie quand Siméon ou Raptor rejoint la forêt.

Prévoir un atelier « lettres-bouchons » en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : plateau d'activité « la course de la forêt » + pions + 24 cartes-images.

*Non publié pour des raisons de droits
d'auteurs*

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE I3 - Identifier la syllabe d'attaque d'un mot

LUNDI

Discriminer des mots ayant la même syllabe d'attaque.

A l'attaque avec Siméon (Séance 2)

Etape 1 : préparer l'activité et l'annoncer aux élèves.

- Disposer au centre de la table le plateau, la barquette et le tas de cartes-images face caché

« En
mais
ident

Etape

-Les
mots
la syl
la rép
l'élèv

Dans ce cas, l'élève pioche une 2^{ème} fois. La partie est finie quand Siméon ou Raptor rejoint la forêt.

Prévoir un atelier-mots en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : plateau d'activité « la course de la forêt » + pions + 24 cartes-images.

aver sa
ui sont
tient 2
herche
rase. Si
ges : si
ndiqué.

MARDI

Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque.

Le loto des syllabes d'attaque (Séance 1)

Etape 1 : préparer l'activité et l'annoncer aux élèves.

- Distribuer à chaque élève une grille de loto. Poser les cartes-images face cachée sur la table.

« Sim

vous e

Etape

- Pioch
lève
vérifi
illust
prem

Prévoir un atelier lettres-bouchons en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : grilles de loto + 36 cartes-images + jetons

nots. Il
»
mot et
Après
le mot
rille le

Non publié pour des raisons de droits
d'auteurs

Non publié pour des raisons de droits
d'auteurs

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE I3 - Identifier la syllabe d'attaque d'un mot

JEUDI

Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque.

Le loto des syllabes d'attaque (Séance 2)

Etape 1 : préparer l'activité et l'annoncer aux élèves.

- Distribuer à chaque élève une **grille de loto**. Poser les **cartes-images** face cachée sur la table.

« Si
mots.

Simé

Etape

- Pio

mot

Après

sur le

sa gr

ut des
défi de

que du
attaque.

e jeton

rempli

*Non publié pour des raisons de droits
d'auteurs*

Prévoir un atelier lettres-bouchons en parallèle et effectuer une rotation en cours de séance.

Matériel : grilles de loto + 36 cartes-images + jetons

VENDREDI

Discriminer des mots ayant la même syllabe d'attaque.

Fiche « ça commence pareil »

- Rappel : les syllabes d'attaque.

- **Fiche d'institutionnalisation : « ça commence pareil ».**

Matériel : fiche photocopiée différenciée « ça commence pareil »

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 14 - Isoler la syllabe d'un mot et la doubler

LUNDI

Isoler la syllabe d'attaque d'un mot et la doubler.

Les syllabes magiques (Séance 1)

Etape 1 : préparer l'activité et l'annoncer aux élèves.

- Placer les élèves en face de soi et prendre les **fiches** en main (face image côté élèves).

« *Siméon a besoin de vos talents de magiciens des syllabes. Il voudrait que vous transformiez*

certa

Etape

- Mor herche

la 1^{er} ide ou

corrig **Non publié pour des raisons de droits
d'auteurs**

- Exe t : MO-

MO-T

- Con

- Pou les au

tableau et entourer avec 2 couleurs chaque syllabe. Ecrire ensuite la syllabe à doubler en début de mot et l'entourer de la même couleur que dans la syllabe d'attaque.

Matériel : 32 fiches-images recto-verso.

MARDI

Isoler la syllabe d'attaque d'un mot et la doubler.

Les syllabes magiques (Séance 2)

Etape 1 : préparer l'activité et l'annoncer aux élèves.

- Placer les élèves en face de soi et prendre les **fiches** en main (face image côté élèves).

« *Sir e vous*

trans our de

magi

Etape herche

- Mor lide ou

la de

corrig **Non publié pour des raisons de droits
d'auteurs**

- Exe e mot :

VE-LO

- Con

- Pour aider à visualiser la répétition des syllabes finales, écrire le mot en majuscules au tableau et entourer avec 2 couleurs chaque syllabe. Ecrire ensuite la syllabe à doubler en fin de mot et l'entourer de la même couleur que dans la syllabe finale.

Matériel : 32 fiches-images recto-verso.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 14 - Isoler la syllabe d'un mot et la doubler

JEUDI

Isoler et inverser la syllabe d'attaque et la syllabe finale d'un mot.

Les syllabes magiques (Séance 3)

Etape 1 : préparer l'activité et l'annoncer aux élèves.

- Placer les élèves en face de soi et prendre les **fiches** en main (face image côté élèves).

« *Siméon a de nouveau besoin de vos talents de magiciens des syllabes. Il voudrait que vous*

trans *gie des*

syllab

Etape

- Mor *herche*

la 1^{er} *roupe-*

class *puis la*

- Exe

derni

- Con

- Pou *veau et*

entourer avec 2 couleurs chaque syllabe. Ecrire ensuite le mot en inversant les 2 syllabes et les

ronds de couleur.

Matériel : 32 fiches-images recto-verso.

VENDREDI

*Non publié pour des raisons de droits
d'auteurs*