

Conscience phonologique – découverte

Les syllabes

Les mots sont parfois courts, parfois longs, ils sont découpés en syllabes.

Amusez-vous à jouer avec eux :

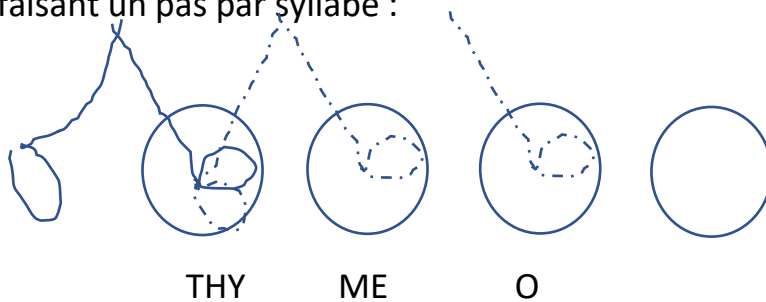
Séance 1 :

Matériel : Installer au sol 4 repères : cerceaux, corde posée en cercle, on peut aussi utiliser le carrelage, les dalles de la terrasse, ...

Démarche :

Utiliser les prénoms de la famille et **prononcer en dissociant le mot en accentuant les syllabes** : Thy-mé-o

Simultanément, **marcher dans les cerceaux** (ou les carreaux du carrelage) en faisant un pas par syllabe :



Faire de même avec les prénoms de la famille.

Séance 2.

Reprendre le même jeu.

En faisant les pas, faire remarquer le nombre de pas : Thy-mé-o >>> **3 pas**

Refaire l'exercice avec tous les prénoms de la famille, et dire le nombre de pas pour chaque exemple.

Ensuite utiliser les images de l'histoire, et refaire le même exercice.

Conscience phonologique – découverte

Les syllabes

Séance 3

Matériel : les images de l'histoire, des jetons (ou des haricots, boutons, ...)

Prendre une image, prononcer le mot en accentuant les syllabes et **poser le nombre de jetons** correspondant :



>> dro-ma-daïre



DRO

MA

DAIRE

Séance 4

On n'utilise plus les jetons, mais on **frappe les syllabes dans les mains en prononçant** les mots.

On peut généraliser, en choisissant des mots divers : les jouets, les pièces de la maison, les ustensiles de cuisine, les choses qu'on trouve dans le jardin, etc...

Séance 5

Jeu de tri :

Trier les images : 1 syllabe – 2 syllabes – 3 syllabes

Jeu à 2 : les images, 1 dé 1 – 2 – 3 (on peut coller des gommettes sur les parties 4 5 6 d'un dé ordinaire et remplacer par les nombres 1 2 3))

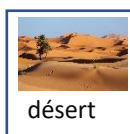
Distribuer 5 cartes à chaque joueur, le reste devient la pioche.

Lancer le dé, si on a une image avec le nb de syllabes demandé, on peut poser la carte, puis continuer le jeu.

Exemple :



>> 2 syllabes :



dé-sert : je peux poser ;

Conscience phonologique – découverte

Les syllabes

Sinon on pioche, et c'est au tour de l'autre joueur.

Le premier qui n'a plus de cartes a gagné.

Variantes de jeux - **grande section**:

-Trier les images en fonction de différents critères :

°Ça commence par « TT » : Tribu - Touareg ..., par D, ...,...

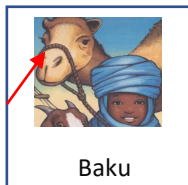
°Les images où on entend « a » : dromadaire – Amzin – potager

Même chose avec « i », etc...

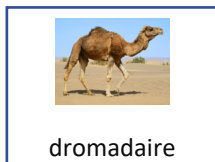
-Trouver les syllabes identiques :

Baku et **baluchon** commencent « pareil ».

Trouve d'autres mots qui commencent avec « **ba** » (**banane** – **bâton**, ...)



-Trouver des rimes :



Dromadaire – **désert** : ça rime. Trouver d'autres mots qui finissent avec le son « **èr** » (pourquoi pas dans la chanson « un dro-ma-dai-re »...)

Conscience phonologique – découverte

Les syllabes

Images de l'histoire :



dromadaire



touareg



Amzin



caravane



puits



désert



Baku



thé



pâturage



tente



tribu



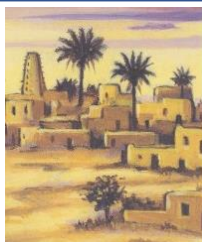
khamsin

Conscience phonologique – découverte

Les syllabes



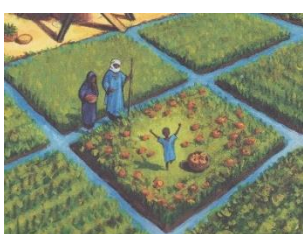
baluchon



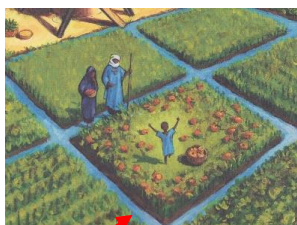
ville



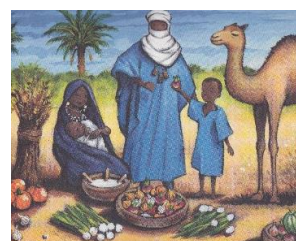
dune



potager



rigole



récolte



imzad