PARTIE 1 PARTIE 2

DÉCOUVRIR LES SYLLABES

NOVEMBRE DÉCEMBRE 2

Maintenant que les élèves ont conscience de ce qu'est un mot, qu'ils savent articuler et écouter, il est possible de leur faire percevoir une unité sonore plus petite que le mot et dépourvue de sens : la syllabe.

Pour ne pas compliquer la tâche des élèves, nous prenons le parti de découper les mots en syllabes orales et non écrites. Il est donc important de prononcer clairement le mot tel qu'il se dit à l'oral et non comme il s'écrit. On dira par exemple TO-MATE et non pas TO-MA-TE.

Les élèves vont essentiellement découvrir les syllabes grâce à une segmentation des mots avec leur corps, avec des instruments de musique ou des objets. Ils vont scander, dénombrer et coder des syllabes afin de pouvoir aller progressivement vers la recherche d'une syllabe donnée.

Scander les syllabes d'un mot

Le langage robot 68

Le jeu de l'oie vivant 70

La marelle colimaçon 72

Dénombrer les syllabes d'un mot

Le tableau 76

Le loto à dé 78

Comparer le nombre de syllabes de différents mots

La bataille des animaux 80

La bataille des animaux 83

Dénombrer et coder les syllabes d'un mot

Sur quelle ligne ? 84

Codons les syllabes ! 86

Codons un mot ! 90

Combien de syllabes ? 91

Comptines pour découvrir les syllabes 92

Activités ludiques pour découvrir les syllabes 93

Jeux complémentaires pour découvrir les syllabes 94

Enseignant Jeu Salle de motricité Ardoise Évaluation

68

Scander les syllabes d'un mot

COIN GROUPE-CLASSE
REGROUPEMENT

Plusieurs séances

LE LANGAGE ROBOT

1 MATÉRIEL

- ÉTAPE 1
  Les étiquettes prénoms ou les photos des enfants de la classe.
- ÉTAPE 2
  Les mots-images agrandis à 141% (matériel page 69).
- ÉTAPE 3
  Des tambourins sans cymbalettes, des claves, un triangle, des castagnettes.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DE LA SEGMENTATION

- Proposer aux élèves de parler une nouvelle langue, celle des robots. Pour cela, il va falloir parler lentement, en séparant bien les syllabes.
- Dire son prénom dans ce nouveau langage et en scander les syllabes en tapant des mains. Demander aux élèves de faire de même avec leur prénom à tour de rôle. Les autres élèves répètent le prénom de leur camarade en tapant dans les mains.
- Dans un deuxième temps, placer les étiquettes ou les photos des élèves de la classe dans un sac. À tour de rôle, chacun sort une étiquette et scande les syllabes du prénom inscrit sur l'étiquette en tapant dans les mains.

ÉTAPE 2 SEGMENTATION DE MOTS-IMAGES

- Amener les élèves à expliquer ce qui a été fait lors de la séance précédente.
- Un nouveau jeu est proposé : des mots-images **(matériel page 69)** sont placés dans un sac. Les élèves en tirent un au sort et le scandent en tapant des mains.

ÉTAPE 3 SEGMENTATION AVEC INSTRUMENT

- Reproduire l'étape 1 mais les élèves peuvent cette fois utiliser un des instruments présent dans une caisse.
- Dire le prénom d'un élève en scandant les syllabes de celui-ci avec un instrument de musique. L'élève choisit à son tour le prénom d'un camarade dont il scande les syllabes. Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les élèves aient participé.

3 DIFFÉRENCIATION

- Si un élève hésite ou refuse le jeu, l'ensemble de la classe peut scander avec lui pour l'aider et le mettre en confiance.
- Privilégier les mots bisyllabiques pour les élèves les moins performants et des mots plus longs pour les plus performants.

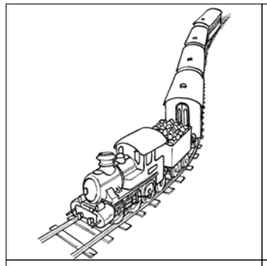
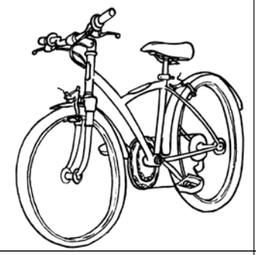
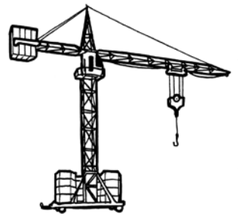
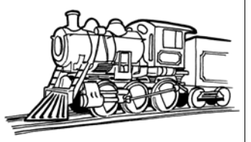
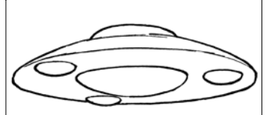
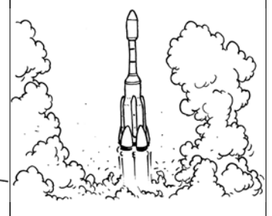
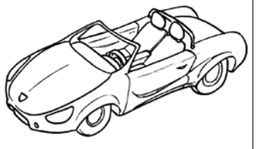
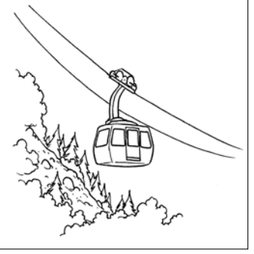
Segmenter des mots en utilisant d'autres parties de son corps : taper sur les cuisses, taper ses pieds sur le sol…

MOTS-IMAGES DES TRANSPORTS

A4 ▸ A3
141 %

MATÉRIEL

69

1 SYLLABE	2 SYLLABES	3 SYLLABES	4 ET 5 SYLLABES
			
			
			
			
			

train - grue - bus - tram - quad

vélo - bateau - moto - fusée - tracteur

sous-marin - camionnette - montgolfière
camping-car - trottinette

hélicoptère - locomotive - soucoupe
volante - cabriolet - téléphérique

LE JEU DE L'OIE VIVANT

1 MATÉRIEL

- Les mots-images (matériel page 74).
- Une boîte.
- Un plot.
- Une vingtaine de grands cerceaux.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- Placer un plot et environ 18 cerceaux les uns à la suite des autres afin de réaliser une ligne courbe.
- Expliquer qu'il va s'agir de scander les syllabes de certains mots avec son corps. Le geste devra être synchronisé à la parole.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- Les joueurs tirent à tour de rôle un mot-image **(matériel page 74)** et scandent les syllabes du mot représenté en sautant dans les cerceaux. Les joueurs sont en fait comme les pions d'un jeu de l'oie où les cerceaux représentent la piste du jeu. Il se peut que deux enfants se retrouvent dans le même cerceau.
- Le premier qui arrive au bout de la ligne a gagné.
- Pour faciliter le jeu, l'enseignant passera avec la boîte contenant les cartes afin que les élèves ne bougent pas de leur cerceau.

3 DIFFÉRENCIATION

- Pour les élèves les moins performants, il est préférable de faire des groupes de niveau pour utiliser des mots monosyllabiques et bisyllabiques.

**Pour ramener le calme après la séance, segmenter oralement les mots-images de la séance et demander aux élèves de fusionner les syllabes afin d'identifier le mot de départ.
Leur demander de dessiner la situation vécue en salle de jeux et d'en expliquer la règle.**

PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant dénombre sur ses doigts pendant qu'il scande puis saute.
- Scande et saute simultanément.
- Dénombre les syllabes puis saute.

72

Scander les syllabes d'un mot

Activité dirigée de 3 ou 4 élèves
ou 2 groupes de 3 ou 4 élèves

1 séance

LA MARELLE COLIMAÇON

1 MATÉRIEL

- Un plateau de jeu agrandi à 141% pour 3 ou 4 élèves (matériel page 73).
- Un pion par élève.
- Une trentaine de mots-images par groupe de 3 ou 4 élèves (matériel pages 74 et 75).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- Former des groupes de 3 ou 4 élèves. Donner à chaque groupe un plateau de jeu **(matériel page 73)**.
- Montrer les mots-images **(matériel pages 74 et 75)**. Demander aux élèves de les nommer afin de s'assurer que tous les connaissent.
- Donner à chaque élève un pion.
- Former une pioche avec les mots-images et la placer à côté du plateau de jeu.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- Chaque joueur tire un mot-image dans la pioche et scande les syllabes du mot représenté en avançant simultanément sur la marelle.
- Si les joueurs arrivent sur une case *eau*, ils reculent d'une case.
- Le premier qui arrive sur la case d'arrivée a gagné.

3 DIFFÉRENCIATION

- Il est possible de former des groupes de niveau de manière à laisser jouer les élèves les plus performants en autonomie pour pouvoir aider les élèves qui en auraient besoin.

ÉTAPE 1
Les élèves nomment les mots-images.

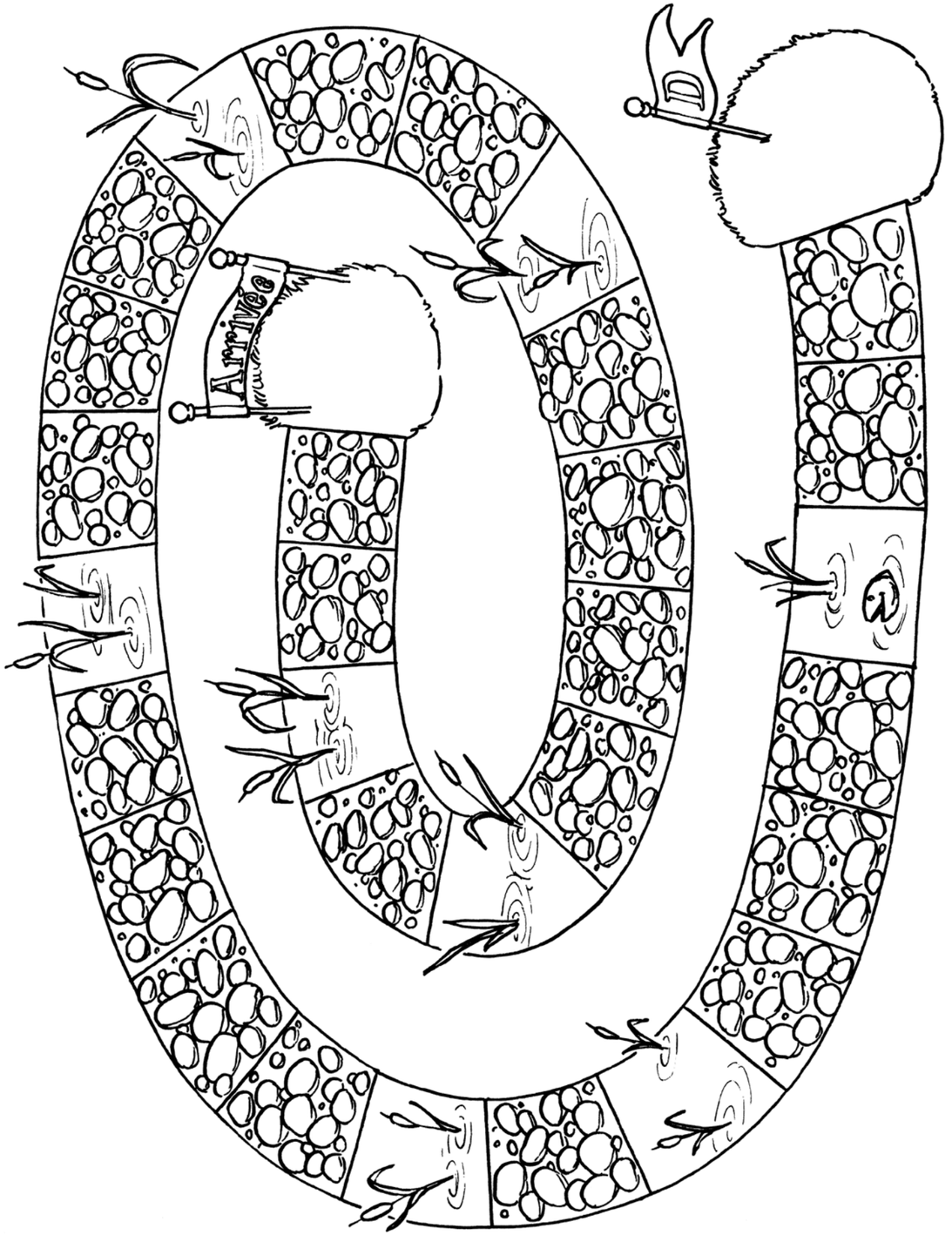
PROCÉDURES OBSERVÉES

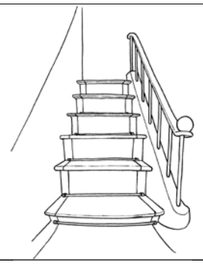
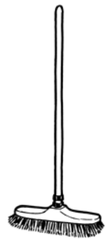
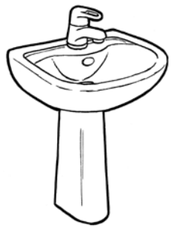
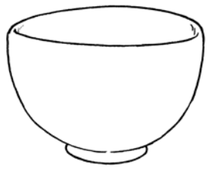
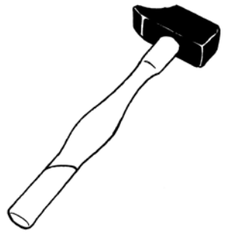
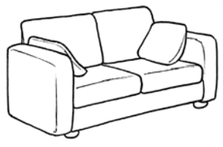
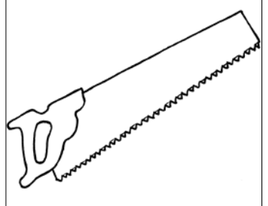
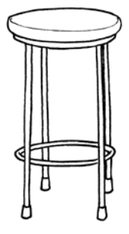
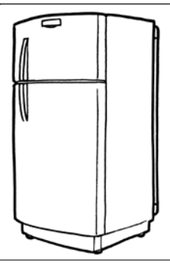
- Dénombre les syllabes puis avance sur la piste.
- Scande et avance simultanément en syncronisant la parole et le geste.

ÉTAPE 2
Ils avancent d'autant de cases que le mot-image pioché contient de syllabes.

Les élèves peuvent découper des images dans des magazines pour créer des mots-images.

1 plateau de jeu pour 3 ou 4 | La marelle colimaçon | A4 ▸ A3 141 % | Matériel | 73



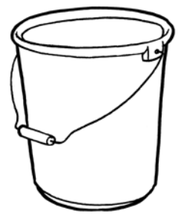
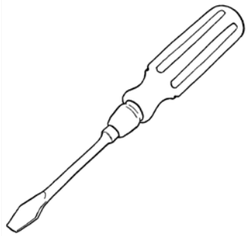
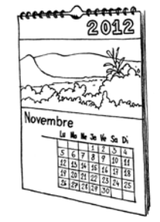
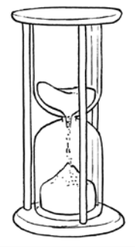
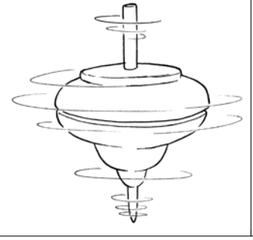
1 SYLLABE	2 SYLLABES	3 SYLLABES	4 et 5 SYLLABES
			
			
			
			
			

clé - lit - four - bol - scie

couteau - balai - bureau
marteau - poupée

escalier - cheminée - lavabo
canapé - tabouret

ordinateur - aspirateur - télévision 2
télécommande - réfrigérateur

1 SYLLABE	2 SYLLABES	3 SYLLABES	4 SYLLABES
			
			
			

seau - pot - banc - clou - dé

ciseaux - épée - crayon
ballon - toupie

tournevis - arrosoir - parapluie
sablier - domino

calendrier - épouvantail - calculatrice
ventilateur - médicaments

76

Dénombrer les syllabes d'un mot

GROUPE-CLASSE
COIN REGROUPEMENT

1 séance

LE TABLEAU

1 MATÉRIEL

- Les mots-images agrandis à 200% (matériel page 89).
- 4 cartes-nombres (matériel page 77).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉSENTATION DU JEU

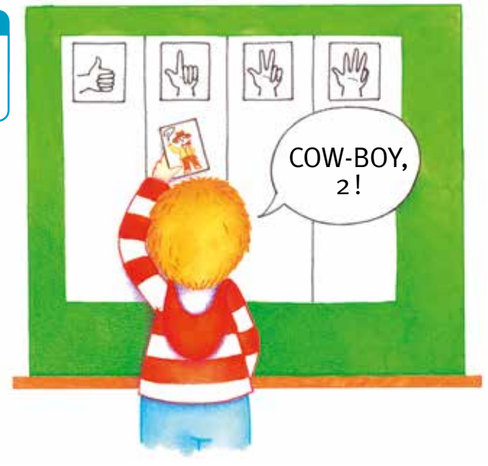
- Représenter au tableau 4 colonnes.
  Placer chaque carte-nombre dans une colonne **(matériel page 77)**.
- Scander les syllabes d'un mot bisyllabique en tapant dans les mains et le placer dans la colonne portant le nombre 2.
- Demander aux élèves d'expliquer pourquoi cette image a été placée dans cette colonne plutôt que dans une autre.

ÉTAPE 2 RECHERCHE DE LA COLONNE CORRESPONDANT AU NOMBRE DE SYLLABES DE SON MOT-IMAGE

- À tour de rôle, chaque élève pioche un mot-image **(matériel page 89)**, 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.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- Scande le mot-image pendant que l'enseignant dénombre sur ses doigts.
- Dénombre les syllabes sur ses doigts et place l'image dans le tableau.



ÉTAPE 3 VALIDATION

- L'ensemble de la classe pourra alors intervenir pour valider ou non le choix de la colonne.

3 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.

Cette séance peut être reproduite en plaçant dans le tableau les étiquettes-prénoms des élèves ou des mots du lexique ou du dictionnaire de la classe.

Cartes-nombres à placer dans un tableau de 4 colonnes

LE TABLEAU

A4
100%

MATÉRIEL

77

1

2

3

4