Fiche de préparation

Marie Henrist

Cette activité est à réaliser en langue maternelle-apprentissage de la lecture.

Elle portera sur l’éveil de la conscience syllabique (Amener les enfants à prendre

conscience que les mots sont formés de syllabes.)

|  |  |
| --- | --- |
| **Objectif** | Les enfants seront capables de décomposer oralement des mots en syllabes. |
| **Références au programme** | 1308 : Dégager l’organisation d’un message dit ou entendu. |
| **Références bibliographiques** | * L’entrée dans l’écrit à l’école maternelle, Outil d’accompagnement aux pratiques de classe, Ministère de la Communauté française * Jeux de sons et de lecture, Marie-Louise Winninger, Editions Retz |
| **Prérequis** | Leçon en éducation musicale proposées sur le rythme. Lors de cette leçon, les enfants sont invités à reproduire, frapper des rythmes sur des instruments à percussion. |
| **Situation mobilisatrice** | L’institutrice invite les enfants à « frapper » leur prénom avec un tambourin.  *Exemples : Tho – Mas / E – me –lyne / Vi – cky , …*  Chacun compte combien de fois il frappe dans le tambourin lorsqu’il cite son prénom.  L’institutrice précise que ces décompositions s’appellent des syllabes.  *Exemple : Le prénom de Thomas contient 2 syllabes. Celui d’Emmelyne en contient 3.* |
| **Déroulement** | 1. **Jeu de bataille de mots :**   Fonctionnement du jeu  Jeu pour 2, 3, 4 joueurs ou plus.  Ce jeu est composé de 32 cartes. Il est basé sur un des premiers jeux que l’on apprend lorsqu’on est encore très jeune.  On distribue toutes les cartes aux joueurs. Ils les rassemblent en paquet devant eux.  Chacun, simultanément, retourne la carte du dessus de son paquet et la pose, face visible, sur la table.  Celui qui a la carte « la plus forte » ramasse les autres cartes.  La « force » des cartes est ici la longueur du mot désigné par l’illustration.  *Exemple : le renard (2 syllabes) est moins fort que l’éléphant (3 syllabes).*  Lorsque deux joueurs posent en même temps deux cartes de même valeur, exemple : lion (2 syllabes) et hibou (2 syllabes), il y a « bataille ».  Lorsqu’il y a « bataille », les joueurs tirent la carte suivante et la posent, face cachée, sur la carte précédente. Puis, ils tirent une deuxième carte qu’ils posent cette fois-ci face découverte et c’est cette dernière qui départagera les joueurs.  Le gagnant est celui qui remporte toutes les cartes.   1. **Les mots rythmés :**   Fonctionnement du jeu  Jeu pour 3 ou 4 joueurs.  *Matériel*: 36 étiquettes avec les dessins d’objets dont les noms contiennent 1, 2 ou 3 syllabes orales. 1 tambourin et une mailloche par joueur.  *But du jeu* : Trouver le nombre de syllabes orales dans les mots et les frapper sur le tambourin en même temps que l’on nomme l’objet.  *Règle du jeu* : Chaque joueur dispose d’un tambourin. Les étiquettes sont mélangées, disposées en tas sur la table, à l’envers. A tour de rôle, chacun retourne une étiquette. Il nomme l’objet tout en frappant le rythme sur son tambourin ou dans ses mains.  Si le joueur a bien frappé un nombre de coups équivalent au nombre de syllabes orales, il a le droit de prendre l’image. Si le nombre de coups frappés n’est pas bon, il remet l’image à l’envers sur un autre tas.  Celui qui a le plus d’étiquettes à la fin du jeu a gagné.  Remarque ; Ce jeu doit être contrôlé par l’enseignant.  Variante :  L’enseignant est muni d’un tambourin et d’une mailloche. Les étiquettes sont posées en ligne, à l’endroit sur la table.  L’enseignant frappe 1,2 ou 3 coups sur un tambourin.  Chaque joueur, à tour de rôle, doit prendre une étiquette représentant un mot contenant autant de syllabes orales que de coups frappés. Le meneur du jeu doit tenir compte du nom des objets qui restent pour organiser ses frappés.     1. **Le rythme des mots :**   Fonctionnement du jeu  Jeu pour 4 joueurs  *Matériel*: des étiquettes avec des images, une plaque de jeu pour chaque joueur avec un circuit de 20 cases et 1 pion, un tambourin et une mailloche.  *But du jeu :* Frapper correctement les groupes phonétiques sur le tambourin.  *Règle du jeu :*  Chaque joueur a une plaque de jeu avec un circuit de 20 cases et un pion. Les étiquettes avec les images sont mélangées et posées sur un tas, à l’envers, sur la table. A tour de rôle, chaque joueur retourne une carte et nomme l’objet en en frappant le nombre de syllabes orales correspondantes dans ses mains ou sur le tambourin. Il avance sur son circuit du nombre de cases correspondant au nombre de coups frappés.  *Exemple : Si le joueur A retourne une étiquette avec l’image d’un bol, il dit « bol » en frappant une seule fois dans ses mains, prend son pion et le place dans le première case de son circuit.*  Le joueur qui arrive le premier à la fin de son circuit a gagné.     1. **Exercices individuels sur feuille** (voir annexes) |
| **Prolongements** | Recherche de rimes |