

Maternelle

Apprendre la conscience phonologique avec des jeux de cartes

▮ Nicolas Krzywanski

RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

Lors de la première utilisation, vous devez entrer le **numéro de série** présent à l'intérieur de la pochette du CD-Rom.

Sur un **ordinateur connecté à Internet**, l'application se lance automatiquement.

Sur un **ordinateur non connecté à Internet**, il est nécessaire de récupérer un code d'activation sur un **appareil connecté** (www.editions-retz.com/activation/).

Attention ! Ce numéro de série permet d'installer l'application sur **5 ordinateurs** différents, pour une **durée illimitée**.

• **PC**

Configuration minimale requise :

Windows XP, Vista, 7, 8-64bits

Processeur Intel® Pentium® 4

à 2,33 GHz ou équivalent

XP, 7 : 1 Go RAM

Vista, 8-64bits : 2 Go RAM

Résolution d'écran : 1024x768, couleurs :

32 bits

128 Mo de mémoire graphique

recommandée

Espace disque requis : 50 Mo

Lecteur de CD-Rom

• **MAC**

Configuration minimale requise :

Apple MacOS 10.5, 10.6, 10.7

Processeur Intel Core™ Duo – 1,33 GHz

2 Go RAM

Résolution d'écran : 1024x768, couleurs :

32 bits

128 Mo de mémoire graphique

recommandée

Espace disque requis : 50 Mo

Lecteur de CD-Rom

Les options d'impression proposées dans l'application nécessitent que l'ordinateur soit connecté à une imprimante.

L'ouverture des fichiers « pdf » générés par l'application requiert la présence d'un logiciel adapté. Par exemple : Adobe® Reader® – <http://get.adobe.com/fr/reader/>




ISBN : 978-2-7256-3121-9

© Retz, 2012

Sommaire

Introduction.....	5
● Découvrir les cartes à jouer : Dire les mots et les syllabes	15
1. Dire les mots	16
2. Dire les syllabes de mots.....	17
● Règles des jeux : Dénombrer les syllabes	19
1. Les syllabes frappées	20
2. 1 mot de 1, 1 mot de 2, 1 mot de 3 syllabes	21
3. Autant de points que de syllabes.....	22
4. La course aux syllabes	23
5. 1, 2 ou 3 syllabes ?	24
6. La bataille des syllabes.....	25
● Règles des jeux : Faire rimer les syllabes	27
1. Les mots qui riment	28
2. Un mot, des syllabes	29
3. Le loto des syllabes	30
4. Les paires de cartes (mots et syllabes)	31
5. Où est la syllabe ?	32
6. Les mots et leur syllabe commune	34
7. La même syllabe dans plusieurs mots	35
8. Les syllabes et le tri des mots	37
9. Le chemin des syllabes	38
10. La syllabe commune	40
11. Le tas de cartes	41
12. Le domino des syllabes	43
13. La syllabe absente	45
● Règles des jeux : Manipuler les syllabes	47
1. Une syllabe en moins	48
2. Une syllabe en plus	50
3. Le mariage des syllabes	51

4. Ma syllabe + une autre = un mot	53
5. Des syllabes, un mot	54
6. Le méli-mélo des syllabes	55
7. Le memory des syllabes	56
8. Pioche-syllabe dans un mot	58
9. Pioche-syllabe dans deux mots	60
● Cartes à photocopier	61
• Cartes illustrant des mots de 1 syllabe.....	62
• Cartes illustrant des mots de 2 syllabes	86
• Cartes illustrant des mots de 3 syllabes	110
● Tableaux de correspondance	115
1. Tableau des mots de 1 syllabe classés par ordre alphabétique	116
2. Tableau des mots de 2 syllabes classés par ordre alphabétique	117
3. Tableau des mots de 3 syllabes classés par ordre alphabétique	118
4. Tableau des mots de 2 et 3 syllabes qui finissent pareil.....	118
5. Tableau des mots de 2 et 3 syllabes qui commencent pareil	119
6. Tableau des mots de 1 syllabe associés pour composer des mots de 2 syllabes	120
7. Tableau des mots de 1 syllabe associés pour composer des mots de 3 syllabes	124
8. Tableau des mots de 2 et 3 syllabes classés selon la syllabe commune qu'ils contiennent	124
9. Tableau des mots de 2 syllabes qui correspondent à l'association d'un premier mot et d'une syllabe d'un second mot	130
10. Tableau des mots de 2 syllabes qui correspondent à l'association d'une syllabe d'un premier mot et d'un second mot	136
11. Tableau des mots de 2 syllabes qui correspondent à l'association d'une syllabe d'un premier mot et d'une syllabe d'un second mot...	144
12. Tableau des mots de 1 syllabe classés par ordre alphabétique (fiches d'activité 1 à 2 d'« Écrire les syllabes »).....	152
13. Tableau des mots de 2 syllabes découpés en syllabes (fiches d'activité 1 et 2 d'« Écrire les syllabes »)	153
14. Tableau des mots de 3 syllabes découpés en syllabes (fiches d'activité 1 et 2 d'« Écrire les syllabes »)	153
15. Tableau des mots à écrire dans la fiche d'activité 3 d'« Écrire les syllabes »	154
 Installation de l'application	155
Présentation de l'application	162

Introduction

L'accès à la lecture et à l'écriture, dont l'apprentissage commence de manière systématique au cours préparatoire, passe par le **travail de la conscience phonologique** et de la **découverte du principe alphabétique**.

La **conscience phonologique** est définie comme la capacité à percevoir, à découper, à manipuler les unités sonores du langage, à savoir :

- les mots : c'est la conscience lexicale, préalable aux activités phonologiques proprement dites, que l'on travaille notamment avec les chansons, les comptines, les poésies « pour amener l'élève à détacher son attention de la signification et l'attirer vers la réalité phonique du langage »¹ ;
- les syllabes : c'est la conscience syllabique ;
- les phonèmes (« sons ») : c'est la conscience phonémique.

Les études menées sur le développement de la conscience phonologique montrent que l'enfant est d'abord sensible à la **syllabe**, puis à la **rime** et enfin au **phonème**. En effet, « l'unité que les enfants parviennent le mieux à isoler est la syllabe orale : ce groupe de sons qui se prononce en une seule émission de voix est une réalité articulatoire naturelle. La syllabe apparaît comme l'unité privilégiée [...] pour commencer à développer la conscience phonologique. L'émergence d'une conscience syllabique se fait à partir de l'exercice du langage oral »².

La **découverte du principe alphabétique** est l'apprentissage des correspondances entre les unités phonologiques et orthographiques de la langue, c'est-à-dire entre l'oral et l'écrit.

1. *Le Langage à l'école maternelle*, « Ressources pour faire la classe », Scérén/CNDP-CRDP, 2011, p. 78.

2. *Idem*, p. 79.

Contenu de l'ouvrage

Cet ouvrage a pour objectif de mener avec les élèves de moyenne et de grande sections un travail sur la syllabe orale par le biais de jeux de cartes, non seulement ludiques mais également très riches dans leur diversité et très motivants.

Il propose **30 règles de jeux de cartes** à réaliser à l'aide de :

- **93 cartes représentant des mots de 1 syllabe** (voir pp. 62-85) ;
- **93 cartes représentant des mots de 2 syllabes** (voir pp. 86-109) ;
- **15 cartes représentant des mots de 3 syllabes** (voir pp. 110-113).

Ces **201 cartes** existent indépendamment les unes des autres dans la mise en œuvre des jeux. L'originalité réside dans le fait que tous les mots d'une syllabe entrent également dans la composition des mots de deux et de trois syllabes. Ainsi, « chapeau » = « chat » + « pot » ; « tournevis » = « tour » + « nœud » + « vis », etc.³



L'application qui complète cet ouvrage (voir CD-Rom en fin d'ouvrage) contient toutes les ressources, permet une personnalisation de celles-ci et automatise les mises en relation des cartes telles que définies par les tableaux des p. 115 et suiv.⁴.

Elle permet :

- d'imprimer l'ensemble des cartes à jouer en couleurs ;
- de colorier ces mêmes cartes à sa guise à partir d'une vaste palette de couleurs ;
- d'imprimer 33 fiches d'activité pdf couleur à distribuer aux élèves ;
- de créer ses propres fiches d'activité à partir de gabarits vierges, qui peuvent être enregistrées et imprimées.

● Les différents types de jeux

Les 30 jeux proposés dans l'ouvrage sont répartis en quatre domaines qui permettront aux élèves d'apprendre et de s'exercer :

- à **reconnaître les mots** illustrés sur les cartes et à **dire les syllabes** qui les composent ;
- à **dénombrer les syllabes**, c'est-à-dire à compter les syllabes des mots pour comparer leur longueur, les trier, les classer... ;
- à **faire rimer les syllabes**, ce qui revient à retrouver la même syllabe dans plusieurs mots, à repérer la présence ou non de telle syllabe dans les mots... ;

3. Se référer aux tableaux 6 et 7, pp. 120-124.

4. Voir la présentation détaillée de l'application en p. 162 et suiv.

– à **manipuler les syllabes**, c'est-à-dire à ajouter, à supprimer une syllabe, à trouver celle qui manque dans un mot, à combiner des syllabes pour créer des mots...

● Les compétences travaillées

Cet ouvrage permet de travailler largement différentes compétences que les élèves doivent, conformément aux Instructions officielles de 2008, maîtriser en fin d'école maternelle.

● Découvrir l'écrit

Cet ouvrage vise à permettre aux enfants de :

- « différencier les sons »⁵ ;
- « distinguer les syllabes d'un mot prononcé, reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés »⁶.

C'est l'objet même du livre : le travail de la conscience phonologique à partir de la syllabe.

● S'appropriier le langage

– La compétence « comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente »⁷ est travaillée lors de l'appropriation des règles des jeux et elle est sollicitée tout au long du déroulement de ceux-ci.

– Dans tous les jeux, les élèves doivent apprendre à nommer les illustrations des cartes pour pouvoir les utiliser efficacement. Le premier jeu proposé (voir p. 16) permet ainsi de travailler explicitement le fait de « nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant de la vie quotidienne »⁸.

– Lorsque les cartes ne sont pas visibles des joueurs et que ceux-ci sont obligés de s'exprimer oralement, les élèves doivent « formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question »⁹. Il en est ainsi dans le jeu des « paires », dont le but est d'associer les cartes des mots plurisyllabiques avec les cartes des mots monosyllabiques correspondantes (voir p. 31), ou le jeu du loto lorsqu'il s'agit de retrouver les cartes des mots d'une seule syllabe afin de reconstituer des mots de plusieurs syllabes (voir p. 30).

5. *Qu'apprend-on à l'école maternelle ? Les Nouveaux Programmes 2008-2009*, Paris, Scérén/CNDP, 2008, p. 29.

6. *Idem.*

7. *Ibid.*, p. 24.

8. *Idem.*

9. *Idem.*

- Les élèves peuvent être amenés à expliquer la règle d'un jeu à un élève absent, ou à un autre groupe qui n'y a pas encore joué et donc à « raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur »¹⁰.
- Enfin, les élèves prennent spontanément « l'initiative de poser des questions ou d'exprimer [leur] point de vue »¹¹ lorsqu'ils sont engagés dans les jeux et qu'ils s'y investissent pleinement.

● Devenir élève

- La compétence « respecter les autres et respecter les règles de la vie commune »¹² est particulièrement travaillée dans la mesure où les jeux favorisent la socialisation nécessaire à une vie en groupe. En effet, les enfants apprennent à composer avec leurs camarades et prennent ainsi conscience qu'ils ne sont pas seuls. Pour pouvoir jouer dans de bonnes conditions, ils doivent prendre en compte l'Autre et la Règle.
- Il en va de même pour « écouter, aider, coopérer ; demander de l'aide », grâce aux nombreux échanges favorisés entre les élèves et l'enseignant, mais également entre les élèves eux-mêmes.
- Les compétences « éprouver de la confiance en soi [et] contrôler ses émotions »¹³ sont également exercées ici : l'issue d'une partie n'est pas toujours favorable au joueur qui s'y investit (parfois il gagne, parfois il perd). L'enfant est donc amené à accepter l'issue du jeu et l'idée de ne pas être toujours le premier.
- L'enseignant aura enfin constamment à l'esprit d'interroger les élèves sur ce qu'ils sont en train de faire, sur ce qu'ils ont fait ou même ce qu'ils feront au cours d'un jeu donné, ce qui sera autant d'occasions pour l'élève de « dire ce qu'il apprend »¹⁴.

Le choix des mots et la préparation des cartes

● Le choix des mots

Le choix des mots peut s'effectuer en fonction du niveau des élèves. Par exemple, « chapeau » est plus facile à reconnaître et à nommer que

10. *Idem.*

11. *Idem.*

12. *Ibid*, p. 33.

13. *Idem.*

14. *Idem.*

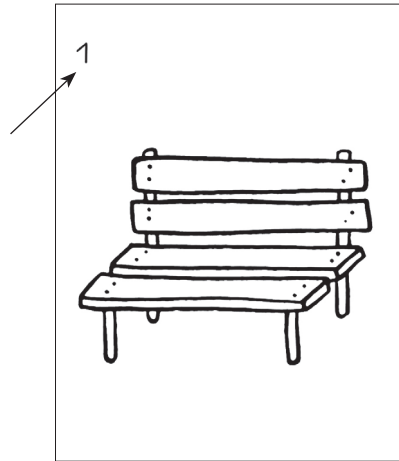
« vautour ». De plus, les cartes sont suffisamment nombreuses pour envisager la sélection de mots de difficultés variées pour un même jeu ou la réalisation de diverses combinaisons afin de ne pas utiliser toujours les mêmes cartes et de ne pas lasser les élèves.

● La numérotation des cartes

Afin de faciliter leur choix et de rendre moins fastidieuse la préparation matérielle des jeux, toutes les cartes du livre sont numérotées en fonction du nombre de syllabes contenu dans les mots qui y sont représentés.

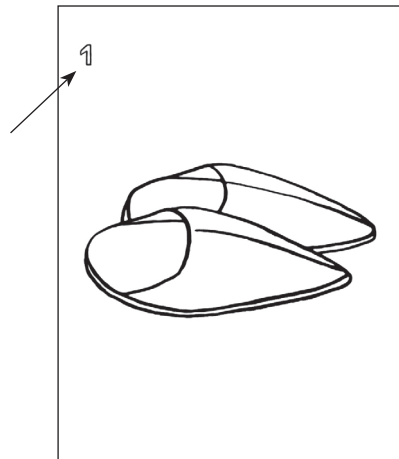
● Les mots de 1 syllabe

Classées par ordre alphabétique, les cartes représentant des mots de 1 syllabe ont des numéros écrits en trait simple de 1 à 93.



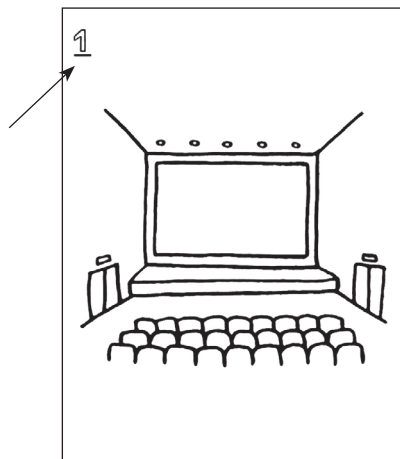
● Les mots de 2 syllabes

Classées par ordre alphabétique, les cartes représentant des mots de 2 syllabes ont des numéros écrits en trait double de 1 à 93.



● Les mots de 3 syllabes

Classées par ordre alphabétique, les cartes représentant des mots de 3 syllabes ont des numéros écrits en trait double souligné de 1 à 15.



● La préparation des cartes

● Comment préparer les jeux ?

Plus de 250 cartes peuvent être :

- photocopiées à partir du livre (p. 61 et suiv.) ;
- imprimées directement à partir de l'application en couleurs ou en noir et blanc.

Vous pouvez imprimer :

- l'ensemble des cartes de mots de 1 syllabe ;
- l'ensemble des cartes de mots de 2 syllabes ;
- l'ensemble des cartes de mots de 3 syllabes.

Vous pouvez également préparer les seules cartes permettant de réaliser un ou plusieurs jeux. Se référer alors au descriptif du matériel requis pour ces jeux dans les pages qui suivent, et suivre les indications données par le tableau récapitulatif de la p. 13. Ou se laisser guider par l'application, qui met automatiquement les mots en relation les uns avec les autres.

Si le choix a été fait de photocopier ou d'imprimer l'ensemble des cartes proposées¹⁵, la numérotation de celles-ci rend possible la délégation de la préparation des jeux aux élèves. Avec l'aide de l'enseignant, ces derniers classeront les cartes afin d'en faciliter le choix. Ainsi, ils réuniront les cartes des mots monosyllabiques qui comportent un numéro à 1 chiffre (de 1 à 9), puis celles qui comportent un numéro à 2 chiffres commençant par 1 (de 10 à 19), puis par 2 (de 20 à 29), etc., et enfin celles qui commencent par 9 (de 90 à 93). Ils feront de même pour les mots de deux et de trois syllabes.

15. Se référer aux tableaux 6 et 7, pp. 120-124.

À l'issue de ce classement, les élèves auront donc en leur possession différents tas de cartes pour lesquels il sera utile de prévoir des boîtes de rangement ou, à défaut, un élastique.

Ensuite, lorsque l'enseignant sélectionnera les cartes dont il aura besoin pour réaliser un jeu en classe, grâce aux tableaux situés à la fin de l'ouvrage, il pourra en reporter les numéros sur une fiche qu'il transmettra à un ou plusieurs élèves. À charge pour eux de retrouver les bonnes cartes dans les tas correspondants. Pour **choisir les cartes** dont on a besoin dans les différents jeux et fiches d'activité, on se reportera avantagement aux **tableaux** en fin de livre, qui regroupent :

1. le tableau des mots de 1 syllabe classés par ordre alphabétique (p. 116) ;
2. le tableau des mots de 2 syllabes classés par ordre alphabétique (p. 117) ;
3. le tableau des mots de 3 syllabes classés par ordre alphabétique (p. 118) ;
4. le tableau des mots de 2 et 3 syllabes qui finissent pareil (p. 118) ;
5. le tableau des mots de 2 et 3 syllabes qui commencent pareil (p. 119) ;
6. le tableau des mots de 1 syllabe associés pour composer des mots de 2 syllabes (p. 120) ;
7. le tableau des mots de 1 syllabe associés pour composer des mots de 3 syllabes (p. 124) ;
8. le tableau des mots de 2 et 3 syllabes classés selon la syllabe commune qu'ils contiennent (p. 124) ;
9. le tableau des mots de 2 syllabes qui correspondent à l'association d'un premier mot et d'une syllabe d'un second mot (p. 130) ;
10. le tableau des mots de 2 syllabes qui correspondent à l'association d'une syllabe d'un premier mot et d'un second mot (p. 136) ;
11. le tableau des mots de 2 syllabes qui correspondent à l'association d'une syllabe d'un premier mot et d'une syllabe d'un second mot (p. 144) ;
12. le tableau des mots de 1 syllabe classés par ordre alphabétique pour les fiches d'activité 1 et 2 d'« Écrire les syllabes » (p. 152) ;
13. le tableau des mots de 2 syllabes découpés en syllabes pour les fiches d'activité 1 et 2 d'« Écrire les syllabes » (p. 153) ;
14. le tableau des mots de 3 syllabes découpés en syllabes pour les fiches d'activité 1 et 2 d'« Écrire les syllabes » (p. 153).
15. le tableau des mots à écrire dans la fiche d'activité 3 d'« Écrire les syllabes » (p. 154).



À noter que l'application facilite largement ce choix dans la mesure où :

- les mots monosyllabiques composant des mots polysyllabiques sont **automatiquement associés** à ces derniers et vice-versa. Ainsi, lorsque je choisis par exemple la carte « bambou », les cartes « banc » et « boue » me sont suggérées

pour ma sélection ; lorsque je choisis la carte « pissenlit », les cartes « pie », « cent » et « lit » apparaissent automatiquement et peuvent être sélectionnées ;
– les cartes à insérer dans les fiches d'activité (partie « Matériel personnalisable ») sont automatiquement suggérées et mises en relation les unes avec les autres.

Suggestions d'utilisation

● Progression

Dans un premier temps, on pourra utiliser les cartes à jouer pour mener à bien les jeux phonologiques dont les règles sont détaillées dans les pages qui suivent (pp. 15-60).



Dans un second temps, les élèves pourront continuer à s'entraîner avec les fiches d'activité en couleurs disponibles dans le menu « Matériel » de l'application (que l'on aura pris soin d'imprimer et de plastifier).



Enfin, à partir des gabarits fournis dans le menu « Matériel personnalisable » de l'application, de nouvelles fiches d'activité pourront être créées en fonction du niveau et des progrès des élèves. Elles pourront être éditées en couleurs ou en noir et blanc pour servir de trace écrite ou être utilisées à des fins d'évaluation. Ces fiches pourront être réunies dans un cahier ou un classeur afin d'être présentées aux parents.

● Mise en œuvre

Plusieurs possibilités sont envisageables :

- soit on réalise avec les élèves un jeu de cartes de l'un des quatre domaines d'activité, puis on leur soumet une fiche d'activité du domaine correspondant ;
- soit on réalise avec les élèves tous les jeux de cartes d'un domaine d'activité, puis on leur fait réaliser les fiches d'activité du domaine correspondant ;
- soit on réalise avec les élèves tous les jeux de cartes et, dans un second temps, toutes les fiches d'activité.

À tout instant, lorsqu'une fiche d'activité utilisée pour évaluer les compétences des élèves n'a pas été nettement réussie, il est bien entendu possible de revenir vers le ou les jeux de cartes concernés.

Pour vous aider à mener à bien cette mise en œuvre, le tableau p. 13 met en relation :



- les jeux de cartes décrits pages suivantes ;
- les fiches d'activité de l'application ;
- les compétences développées par ces jeux et ces fiches ;
- les tableaux des p. 115 et suiv., qui permettent de choisir les bonnes cartes.

Jeux de cartes	Tableaux pour les jeux (p. 115 et suiv.)	Fiches d'activité	Tableaux pour les fiches (p. 115 et suiv.)	Compétences développées pour les jeux et pour les fiches
Dénombrer les syllabes				
1. Les syllabes frappées	1, 2, 3	1	1, 2, 3	
2. 1 mot de 1, 1 mot de 2, 1 mot de 3 syllabes	1, 2, 3	1	1, 2, 3	Compter les syllabes et associer le nombre équivalent
3. Autant de points que de syllabes	1, 2, 3	1	1, 2, 3	
4. La course aux syllabes	1, 2, 3	1	1, 2, 3	
5. 1, 2 ou 3 syllabes ?	1, 2, 3	2	1, 2, 3	Compter les syllabes des mots pour les classer
6. La bataille des syllabes	1, 2, 3	3, 4, 5	1, 2, 3	Compter les syllabes des mots pour comparer leur longueur
Faire rimer les syllabes				
1. Les mots qui riment	4, 5	1, 2	4, 5	Identifier une même syllabe au début et à la fin des mots donnés
2. Un mot, des syllabes	6, 7	3, 4, 5, 6	6, 7	
3. Le loto des syllabes	6, 7	3, 4, 5, 6	6, 7	Retrouver les syllabes qui composent un mot donné
4. Les paires de cartes (mots et syllabes)	6, 7	3, 4, 5, 6, 7, 8	6, 7	
5. Où est la syllabe ?	2, 3	9, 10	6, 7	Localiser une syllabe dans un mot
6. Les mots et leur syllabe commune	8	11	8	Identifier des syllabes dans différents mots pour les classer
7. La même syllabe dans plusieurs mots	8	12	8	
8. Les syllabes et le tri des mots	8	12	8	
9. Le chemin des syllabes	8	12	8	
10. La syllabe commune	8	13	8	Identifier une syllabe dans plusieurs mots
11. Le tas de cartes	8	13	8	
12. Le domino des syllabes	8	13	8	
13. La syllabe absente	8	14, 15	8	Identifier une syllabe et choisir les mots qui ne l'ont pas
Manipuler les syllabes				
1. Une syllabe en moins	2, 3	1, 2	6	Supprimer une syllabe dans un mot et dire ce qui reste
2. Une syllabe en plus	1	3	6	Associer une syllabe à celle donnée pour créer un mot
3. Le mariage de syllabes	8	4, 5, 6, 7	6, 7	
4. Ma syllabe + une autre = un mot	8	4, 5, 6, 7	6, 7	
5. Des syllabes, un mot	6	4, 5, 6, 7	6, 7	Combiner des syllabes données pour créer un mot
6. Le méli-mélo de syllabes	6	4, 5, 6, 7	6, 7	
7. Le mémoire des syllabes	6	4, 5, 6, 7	6, 7	
8. Pioche-syllabe dans un mot	9, 10	8, 9	9, 10	
9. Pioche-syllabe dans deux mots	11	10	11	Combiner des syllabes piochées dans des mots donnés pour créer un nouveau mot
Écrire les syllabes				
		1	12, 13, 14	Associer un mot à un dessin qui l'illustre
		2	12, 13, 14	Écrire le mot qui correspond à un dessin
		3	15	Prendre la syllabe d'un mot écrit et la syllabe d'un autre pour écrire un nouveau mot

● Grille d'évaluation

DÉNUMBRER LES SYLLABES	Ne sait pas...	Sait presque...	Sait...
... compter les syllabes et associer le nombre équivalent			
... compter les syllabes des mots pour les classer			
... compter les syllabes des mots pour comparer leur longueur			
FAIRE RIMER LES SYLLABES	Ne sait pas...	Sait presque...	Sait...
... identifier une même syllabe au début et à la fin des mots donnés			
... retrouver les syllabes qui composent un mot donné			
... localiser une syllabe dans un mot			
... identifier des syllabes dans différents mots pour les classer			
... identifier une syllabe dans plusieurs mots			
... identifier une syllabe et choisir les mots qui ne l'ont pas			
MANIPULER LES SYLLABES	Ne sait pas...	Sait presque...	Sait...
... supprimer une syllabe dans un mot et dire ce qui reste			
... associer une syllabe à celle donnée pour créer un mot			
... combiner des syllabes données pour créer un mot			
... combiner des syllabes piochées dans des mots donnés pour créer un nouveau mot			
ÉCRIRE LES SYLLABES	Ne sait pas...	Sait presque...	Sait...
... associer un mot à un dessin qui l'illustre			
... écrire le mot qui correspond à un dessin			
... prendre la syllabe d'un mot écrit et la syllabe d'un autre pour écrire un nouveau mot			

1. Une syllabe en moins

Objectif : Supprimer une syllabe dans un mot et dire celle qui reste.

Organisation : Petit groupe représentant le $\frac{1}{4}$ de l'effectif de la classe.

Matériel : Par joueur : 3 cartes représentant des mots de 2 syllabes.



Fiches d'activité 1 et 2.

● Déroulement

● Jeu 1, sans compétition

Disposer les cartes en tas ou en lignes et colonnes, faces cachées contre la table.

Chacun leur tour, les joueurs prennent une carte et la nomment. Puis ils suppriment à l'oral la deuxième syllabe et disent la syllabe qui reste.

● Jeu 2, avec compétition

Les cartes sont mélangées et réunies en tas, faces cachées contre la table. Un meneur de jeu (l'enseignant ou un élève) retourne la première carte du tas et la montre aux joueurs.

Le premier qui énonce correctement le mot avec une syllabe en moins marque un point.

Le gagnant est le joueur qui, à l'issue de la partie, a collecté le plus de points.

Remarque : Le meneur peut très bien être remplacé par les joueurs eux-mêmes. Chacun leur tour, ils retournent une carte du tas pour tous les participants. C'est le premier qui donne la bonne réponse qui marque un point.






● Variables

- Augmenter le nombre de cartes.
- Même jeu en supprimant la première syllabe.
- Même jeu avec des cartes de mots de trois syllabes et en supprimant la première, la deuxième ou la troisième syllabe, en fonction de ce qui a été convenu au début du jeu.

Manipuler les syllabes
Activité 1





















Prénom : Date :

À la fin de chaque ligne, pose le dessin du mot qui reste quand on supprime la première syllabe du mot dessiné.

	→	<input type="text"/>
	→	<input type="text"/>
	→	<input type="text"/>
	→	<input type="text"/>
	→	<input type="text"/>

Manipuler les syllabes
Activité 1

Cartes à découper

Apprentissage à l'école maternelle - photocopier sans autorisation