

Séquence phonologie : Scander les syllabes d'un mot

Objectif : *scander les syllabes d'un mot et commencer à les dénombrer.*

2 ateliers

Atelier 1 Jeu des cerceaux miniature

Matériel : pions, planches de jeu avec cerceaux dessinés et mots-images ci après.

Donnez à votre enfant une planche de jeu (*feuille suivante*) et prenez-en une pour vous afin de jouer avec votre enfant. Prenez chacun un petit personnage ou pion (*selon ce que vous avez chez vous*) et placez-le sur la case départ de votre planche de jeu.

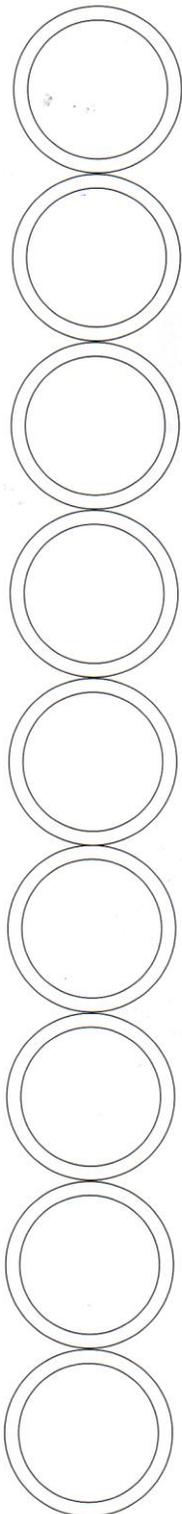
A tour de rôle, il faut piocher une carte image (*2 feuilles d'images jointes sur le thème des aliments à imprimer et découper, puis former une pioche avec ces images*) et scander les syllabes du mot en déplaçant le personnage en fonction du nombre de syllabes.

→ Soit votre enfant avance le personnage à chaque syllabe en synchronisant le geste et la parole, soit il préfère compter les syllabes du mot (pour compter les syllabes il peut frapper dans ses mains ou compter avec ses doigts à chaque syllabe prononcée, chaque enfant sera plus à l'aise avec l'une des deux méthodes) puis déplacer le personnage en fonction de ce nombre.

Le premier arrivé au drapeau est le gagnant.



ARRIVÉE



DÉPART



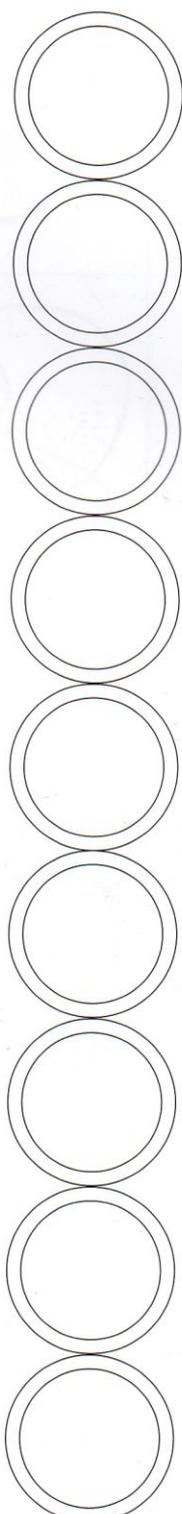
ARRIVÉE



DÉPART



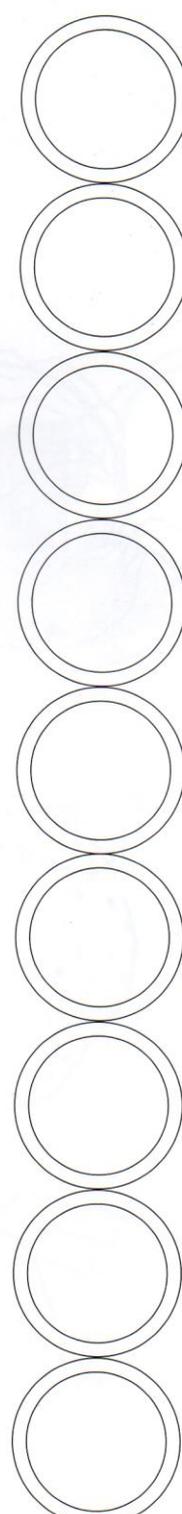
ARRIVÉE



DÉPART



ARRIVÉE

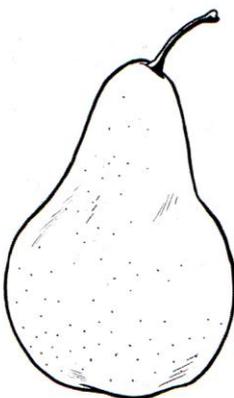
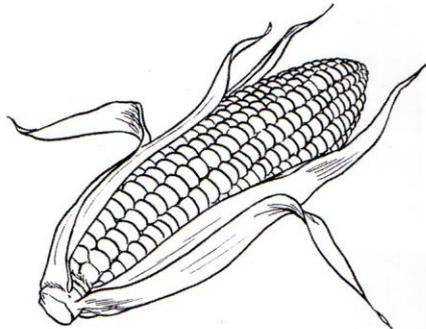
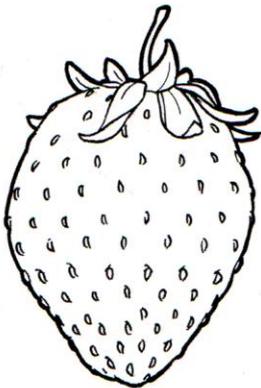
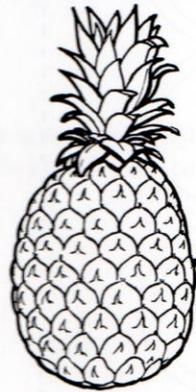
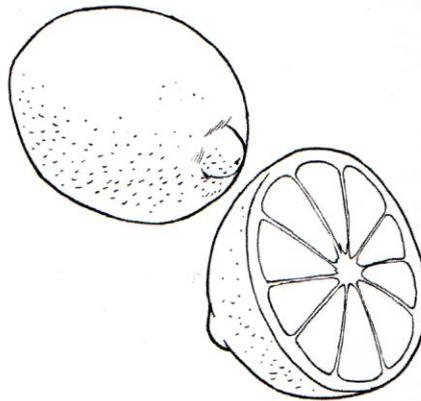
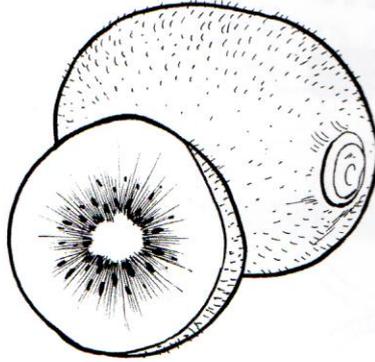


DÉPART

1 SYLLABE

2 SYLLABES

3 SYLLABES



Noix-chou-fraise-poire

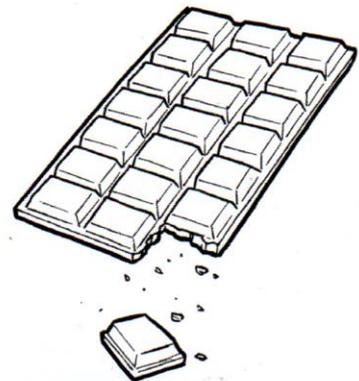
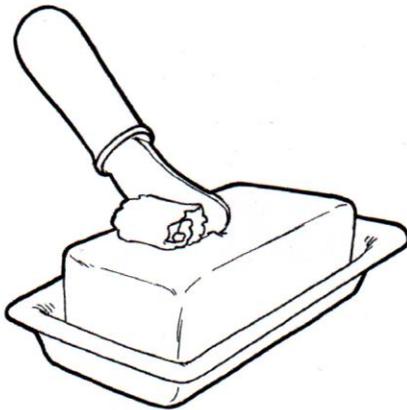
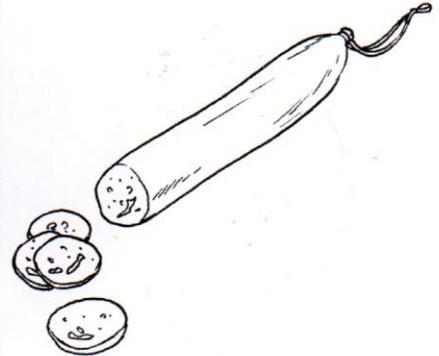
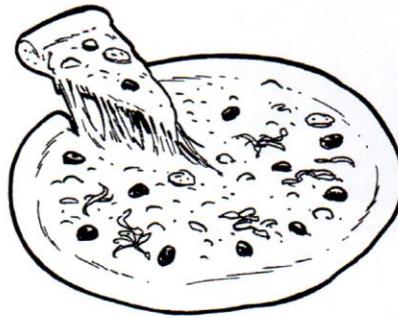
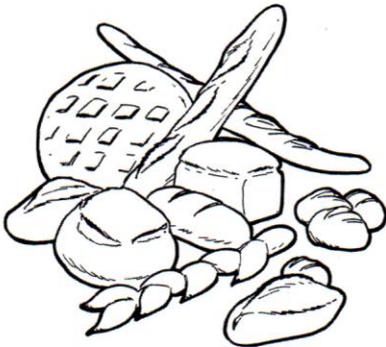
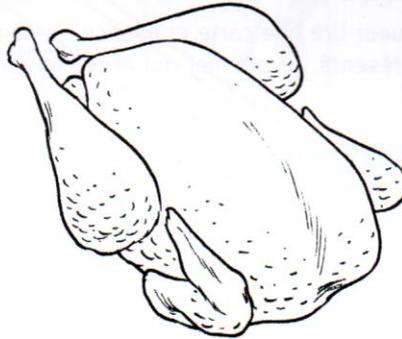
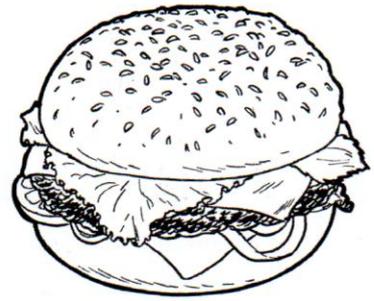
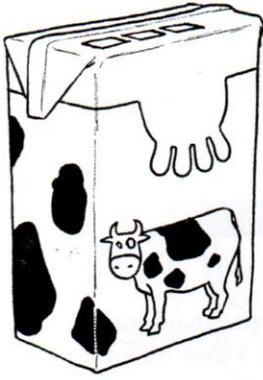
kiwi-citron-mais-raisin

champignons-ananas-abricot-haricots

1 SYLLABE

2 SYLLABES

3 SYLLABES



lait - riz - pain - beurre

croissant - poulet - pizza - yaourt

hamburger - spaghettis - saucisson - chocolat

Atelier 2 Au feu les pompiers

Matériel : pions, planche de jeu échelle de pompiers et mots-images ci après.

Imprimez le plateau de jeu de la page suivante (*échelle de pompiers*). Vous pouvez le faire colorier à votre enfant si vous le voulez. Imprimez également les mots-images des objets et de l'école et constituez une pioche avec. Placez le pion de votre enfant et le vôtre sur la case départ.

Piochez une carte et avancez votre pion en fonction du nombre de syllabes que contient le mot. **Comme pour le jeu précédent, votre enfant peut utiliser différentes procédures : dénombrer les syllabes avec les doigts ou en frappant dans les mains puis avancer le pion en fonction de ce nombre, scander les syllabes et avancer son pion d'une case à chaque syllabe prononcée.**

Le premier arrivé en haut de l'échelle a gagné.

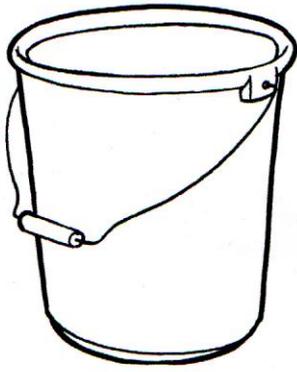
Vous pouvez alterner ces deux jeux de manière à en faire un chaque jour. Si vous avez gardé les mots-images de la semaine précédente, vous pouvez également les réutiliser en plus pour ces jeux.



Arrivée

Départ

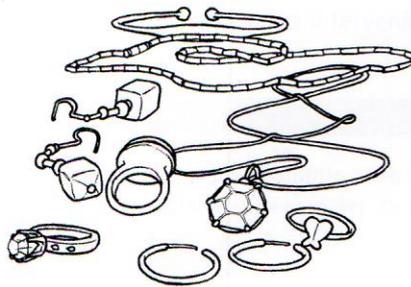
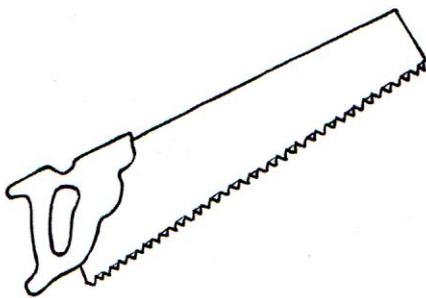
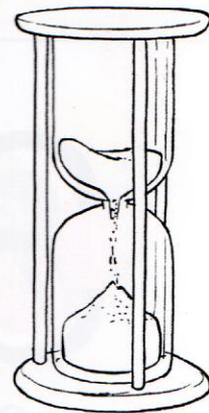
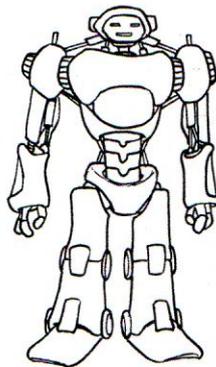
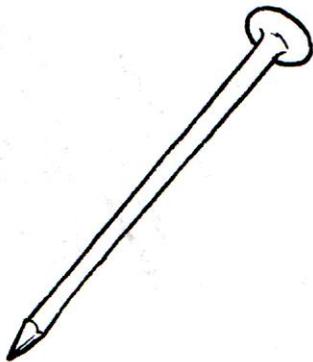
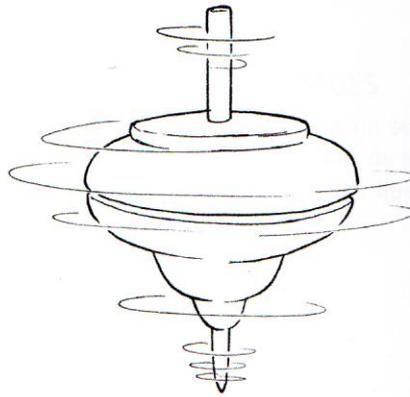
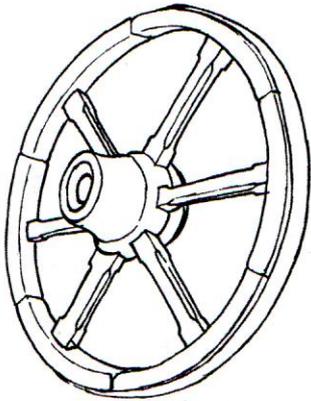
1 SYLLABE



2 SYLLABES



3 SYLLABES



Seau-roue-clou-scie

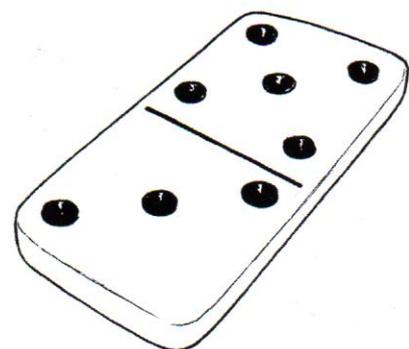
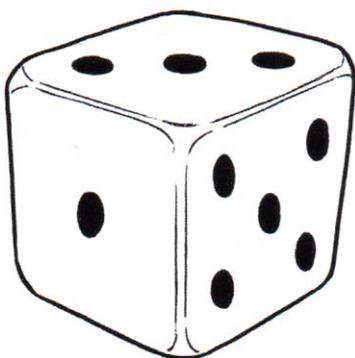
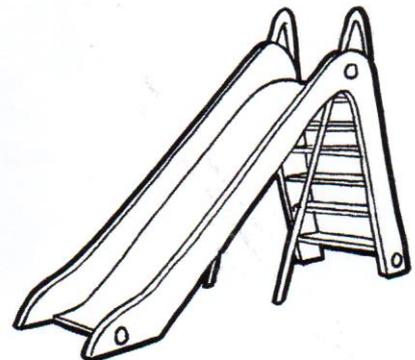
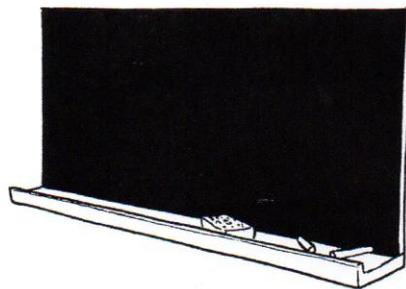
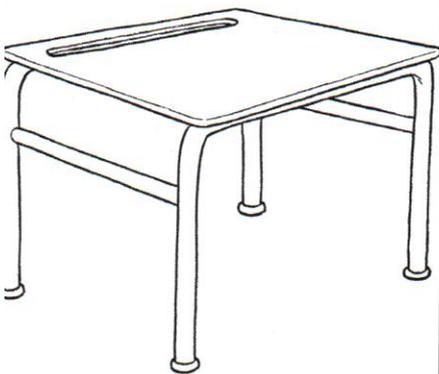
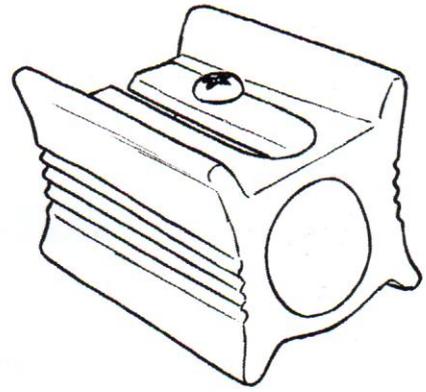
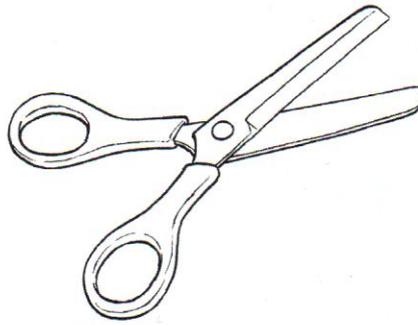
poupée-toupie-robot-bijoux

arrosoir-parapluie-sablier-brosse à dents

1 SYLLABE

2 SYLLABES

3 SYLLABES



banc - pot - table - dé

ciseaux - pinceau - tableau - crayon

taille-crayon - tablier - toboggan - domino