

Le jeu des syllabes



Buts du jeu

- Identifier les différentes syllabes des noms des ours
- Recomposer les noms des ours à partir des syllabes

Compétence du PER

PER > LANGUES > FRANÇAIS > COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT > 1ER CYCLE

L1 11-12 : LIRE ET ÉCRIRE DES TEXTES D'USAGE FAMILIER ET SCOLAIRE ET S'APPROPRIER LE SYSTÈME DE LA LANGUE ÉCRITE

- en comprenant les liens entre l'oral et l'écrit (segmentation d'une phrase en mots, correspondance phonème-graphème, code alphabétique,...)
- en développant la conscience phonologique (rime, syllabe, phonème,...)
- en mobilisant et en développant ses connaissances langagières (lexicales, grammaticales, phonologiques, prosodiques,...) et extralangagières (connaissance du monde, références culturelles,...)

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX DE LA LECTURE ET DE L'ÉCRITURE			
PROGRESSION DES APPRENTISSAGES		ATTENTES FONDAMENTALES	INDICATIONS PÉDAGOGIQUES
1 ^{re} – 2 ^e années	3 ^e – 4 ^e années	Au cours, mais au plus tard à la fin du cycle, l'élève...	Ressources, indices, obstacles. Notes personnelles
Conceptualisation de la langue à l'oral			
Découverte de la conscience phonologique: <ul style="list-style-type: none">• segmentation d'un mot oral en syllabes• repérage de phonèmes	Développement de la conscience phonologique: <ul style="list-style-type: none">• segmentation d'un énoncé oral en mots• segmentation d'un mot oral en syllabes• segmentation des syllabes orales en phonèmes	<ul style="list-style-type: none">• identifie une syllabe, un phonème dans un mot	Accompagner des mots ou des syllabes par des mouvements (frappés, scandés, marchés,...)

Matériel

Un jeu d'étiquettes à tirer 3 fois, à plastifier et à découper

MOU	MOU	MOU	MOU	MOU
MOU	MOU	MOU	MOU	MOU
TA	TA	TA	TA	TA
TA	TA	TA	TA	TA
KA	KA	KA	KA	KA
KO	KO	KO	KO	KO
KI	KI	KI	KI	KI
LI	LI	LI	LI	LI
LIN	LIN	LIN	LIN	LIN
NE	NE	NE	NE	NE
PE	PE	PE	PE	PE
TI	TI	TI	TI	TI
NO	NO	NO	NO	NO

Déroulement

3 – 4 joueurs

Chaque joueur tire 6 étiquettes « syllabes »

Si un joueur peut composer le prénom d'un ourson, c'est lui qui commence.

Il pose le nom entier devant lui. Il marque un point et tire 4 « étiquettes-syllabe ».

Si aucun joueur ne peut composer le prénom d'un ourson, c'est le plus jeune ou ... qui commence.

Si le joueur ne peut pas poser un prénom, il tire une « étiquette-syllabe » et passe son tour.

Le joueur suivant pose un prénom d'ourson ou tire une « étiquette-syllabe ». Et ainsi de suite.

Dès qu'un joueur peut composer le prénom d'un ourson, il le dépose devant lui, marque un point et tire 4 « étiquettes-syllabe »..

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur a posé toutes ses étiquettes ou lorsqu'il n'y a plus d'« étiquette-syllabe » dans la pioche et que plus aucun joueur ne peut poser un mot.

Le gagnant est le joueur qui a composé le plus de prénoms d'ours.

Autres suggestions de jeu

- pour prendre une étiquette dans la pioche :
 - o lancer 2 dés, additionner les points, si la réponse est correcte, l'élève puise une étiquette
 - o ...

Envoyez-nous vos suggestions ...
moutako@eunet.ch