

Pour lire et écrire, il faut savoir qu'il existe des mots et que dans ces mots, il y a des syllabes

DES JEUX DE MOTS

Jouer avec les mots, les syllabes, les sons on appelle ça éveiller la conscience phonologique, à l'école.

Activités à faire et à refaire régulièrement.



1 – le mot le plus long

1. Choisir des mots : les prénoms des membres de la famille, des noms de choses dans la maison.
2. Frapper dans ses mains à chaque syllabe (attention, on parle ici de « syllabes orales ». Yves, c'est une syllabe comme chaise ou vache).
3. Trouver le plus de mots de 1 ou 2 ou 3 syllabes. Trouver le mot qui a le plus de syllabes.

2 – la course aux mots

1. On choisit une syllabe (par exemple : [pa]).
2. Chaque joueur doit donner un mot qui commence par cette syllabe : exemples : papier, parapluie, patate)
3. Le premier joueur qui ne trouve pas de mot est éliminé. Le joueur gagnant est celui qui restera quand tous les autres auront été éliminés.

Plus compliqué : on cherche des mots finissant par la même syllabe (bateau, râteau, chapiteau, ...)

3 - début ou fin

A partir de mots de 2 syllabes, il faut localiser le son recherché. Si le son est au début du mot on lève la main gauche, si le son est à la fin du mot on lève la main droite

Par exemple, si je travaille sur le son [pa], quand j'entends « palais » je lève la main gauche, quand j'entends « repas » je lève la main droite.

4 - pigeon vole

On choisit une syllabe (ou plus difficile, un son). On propose une liste de mots. Si dans le mot on entend la syllabe, il faut se lever et agiter les bras (imiter l'envol d'un oiseau) si dans le mot on n'entend pas la syllabe il faut rester immobile. Bien insister sur le son recherché lorsqu'il est prononcé (SSSSS, RRRRR, LLLLL)

Par exemple : je dois entendre la syllabe [la]. Quand on propose le mot parapluie le reste immobile, quand on propose le mot lapin, je me lève et je « m'envole ».



Mes petits conseils :

Choisir une activité la première semaine.
La semaine suivante, on peut en ajouter une autre.
Pas plus de 3 activités différentes dans la semaine.

5 – le marabout Voir page 2 du document annexe

On propose 1 mot, il faut trouver un autre mot qui commence comme la dernière syllabe du 1^{er}.
Par exemple : chat château taureau robinet nénuphar pharmacie...



6 – les intrus Voir pages 5 et 6 du document annexe

On propose 3 mots, deux de ces mots commencent par la même syllabe. Il faut trouver l'intrus.
Par exemple : marché – marmite – tabouret

On propose 3 mots, deux de ces mots se terminent par la même syllabe. Il faut trouver l'intrus
Exemple : gâteau château chaton (l'intrus est chaton)

7 – le mot élastique

On propose un mot que l'enfant doit répéter en accentuant dans la durée le premier son.
Exemples : Serpent deviendra « SSSSSSSerpent »,
Rivière deviendra « RRRRRRRRivière »

8 - l'affiche à mots

Chaque jour l'enfant choisit l'image d'un objet, d'un animal, d'une personne et la colle sur une affiche. A partir de ce corpus d'images, on proposera les différents jeux décrits (mot élastique, mot le plus long, intrus, ...).

9 – les mozinversés

On prend des mots et on dit les syllabes en commençant par la fin.
Par exemple, soleil devient leil-so, canard devient nard-ca ou bâton devient ton-ba.

10 – le zoo imaginaire

1. Découper des animaux dans des revues.
2. Les couper en deux et coller deux moitiés d'animal qui ne vont pas ensemble. (Choisir des noms d'animaux à 2 syllabes facilite la tâche)
3. Trouver le nom de l'animal ainsi créé.



Un repin



Un lanard