



Associer des mots
ayant la même syllabe
d'attaque

ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE
DE 4 ÉLÈVES
OU 2 GROUPES DE 4 ÉLÈVES

1 séance

PAIRES DE SYLLABES D'ATTAQUE

1 MATÉRIEL

- ▶ Une planche de jeu par élève (matériel page 120).
- ▶ 5 cartes par élève (matériel pages 120 et 121).
- ▶ Une barquette par élève.
- ▶ *Les boîtes à compter* de Nathan (facultatif).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 PRÉPARATION AU JEU

- ▶ Nommer et scander les syllabes de la totalité des mots représentés avec les élèves (matériel pages 120 et 121).
- ▶ Donner à chaque élève une planche de jeu (matériel page 120) et une série de 5 cartes dans une barquette.



ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- ▶ Demander aux élèves de placer en dessous de chaque mot-image de leur plateau de jeu une carte dont le mot commence par la même syllabe. Montrer un exemple.
- ▶ Lorsqu'un élève a terminé, il peut échanger sa barquette et ses cartes avec un camarade. Pour ne pas faire attendre les élèves, il est possible de prévoir une série de cartes supplémentaire.



Proposer l'évaluation *Chacun sa famille* (document élève pages 122 et 123) en adaptant le niveau en fonction des élèves.
 Pour le niveau 1 (●), donner 4 cerceaux et 8 mots-images.
 Pour le niveau 2 (●●), donner 6 cerceaux et 10 mots-images.
 Pour le niveau 3 (●●●), donner 8 cerceaux et 12 mots-images.

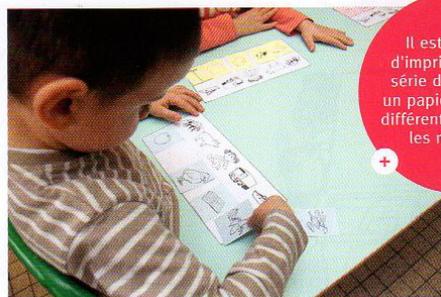
Associer des mots ayant la même syllabe d'attaque

ÉTAPE 2

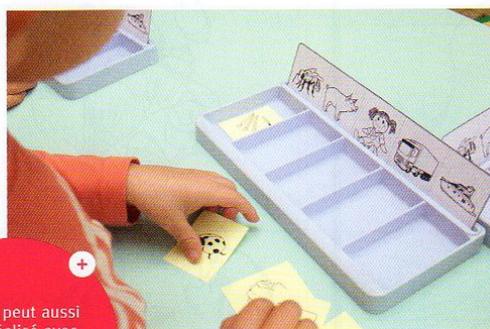
Les élèves jouent en autonomie et placent leurs mots-images sur la planche de jeu en fonction de leur syllabe d'attaque.



L'enseignant passe pendant l'activité pour valider et proposer son aide si besoin.



Il est judicieux d'imprimer chaque série de cartes sur un papier de couleur différente pour éviter les mélanges.



Ce jeu peut aussi être réalisé avec *Les boîtes à compter* de Nathan.



PROCÉDURES OBSERVÉES

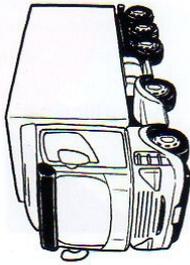
- A besoin que l'enseignant scande les mots-images en insistant sur la syllabe d'attaque de chacun.
- Scande le mot-image de référence en insistant sur la syllabe d'attaque puis recherche un mot-image ayant la même syllabe d'attaque.
- Nomme le mot-image de référence et recherche un mot-image ayant la même syllabe d'attaque.

PLANCHE DE JEU

bateau



camion



poupée



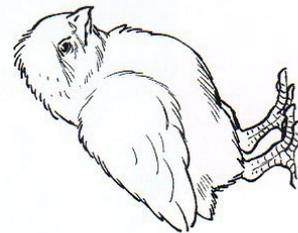
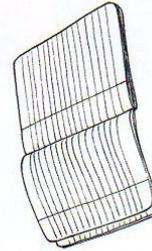
cochon



abeille



SÉRIE 1



banane - cahier - coquillage - poussin - abricot

1 série de cartes par élève

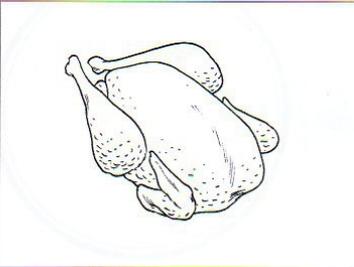
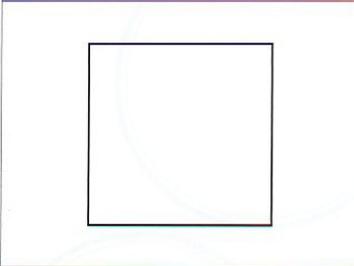
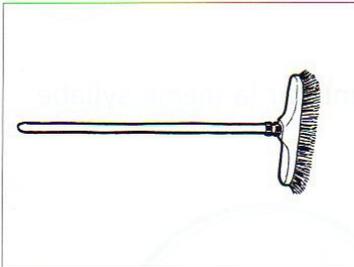
JEU DES PAIRES

A4
100%

MATÉRIEL

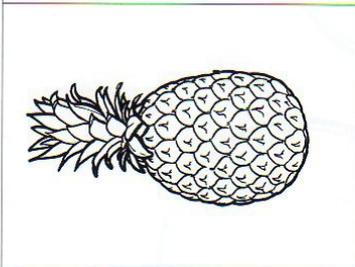
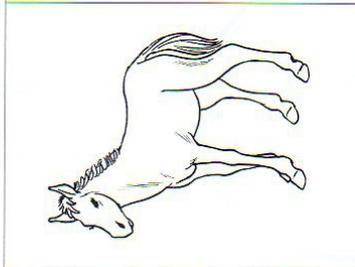
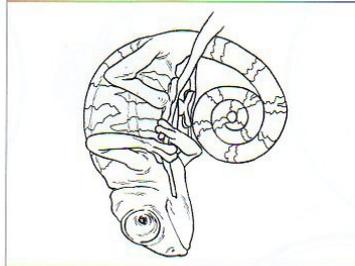
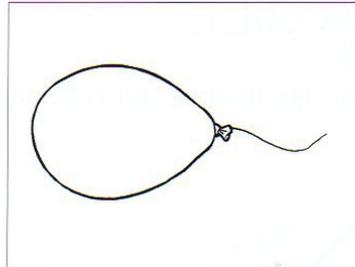
121

SÉRIE 2



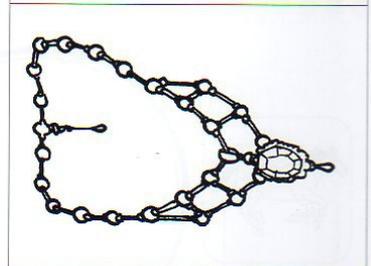
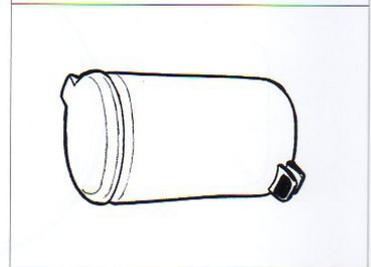
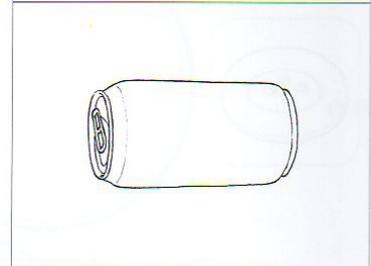
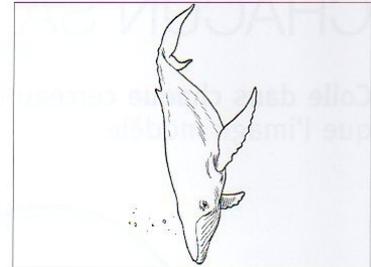
balai - carré - poulet - coccinelle - allumettes

SÉRIE 3



ballon - caméléon - poulain - koala - ananas

SÉRIE 4



baleine - canette - poubelle - collier - araignée