

PROGRAMMATION DES COMPETENCES

Segmenter le mot oral en syllabes

Compétences	1 ^{ère} période	2 ^{ème} période	3 ^{ème} période	4 ^{ème} période	5 ^{ème} période
MS	Répéter un mot, une suite de mots	Scander le mot en syllabes en le vivant avec son corps, avec un instrument	Coder la segmentation (jetons)	Dénombrer le nombre de syllabes dans un mot	Classer les mots selon leur nombre de syllabes Prendre conscience de la longueur du mot en fonction du nombre de syllabes orales qui le composent
GS	A l'oral : N1 : Scander, décomposer un mot en syllabes N2 : Dénombrer le nombre de syllabes dans un mot N3 : Classer les mots selon leur nombre de syllabes N4 : Prendre conscience de la longueur du mot en fonction du nombre de syllabes orales qui le composent	A l'oral : N1 : Coder le nombre de syllabes N2 : Nommer chaque syllabe N3 : Repérer et répéter une syllabe en début de mot N4 : Repérer et répéter une syllabe de fin de mot N5 : Identifier la présence d'une syllabe donnée dans un mot N6 : Localiser les syllabes dans un mot (1 ^{ère} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème}) N7 : Enlever ou ajouter une syllabe à la fin du mot, au début du mot	A l'oral : N1 : Suite apprentissage : localiser les syllabes dans un mot N2 : Classer des mots qui ont la même syllabe d'attaque avec ou sans support d'images N3 : Identifier la syllabe d'attaque commune à plusieurs mots avec puis sans support d'images N4 : Produire des mots qui ont la même syllabe d'attaque sans support d'images. N5 : Identifier l'intrus dont la syllabe d'attaque est différente avec puis sans images N6. Identifier une syllabe commune à plusieurs mots N7 : Inverser des syllabes dans des mots de 2 syllabes N8 : Fusionner des syllabes <i>Les niveaux N2, N3, N4 et N5 sont travaillés dans une même séquence</i>	A l'oral : N1 : Fusionner des syllabes N2 : Trouver la syllabe manquante dans un mot	A l'oral : N1 : Enchaîner la dernière syllabe d'un mot à la première du mot suivant. Ex : tortue / tulipe

DES JEUX, DES ACTIVITES POUR APPRENDRE

Segmenter le mot oral en syllabes

Syllabe orale, syllabe écrite

Les syllabes orales (c'est-à-dire celles qui sont réellement prononcées dans l'usage oral courant d'un mot) ne correspondent pas toujours aux syllabes écrites (c'est-à-dire les syllabes prononcées en insistant artificiellement sur les e muets, notamment en fin de mot).

Niveaux			Intitulé du « jeu »	Matériel	Principe, déroulement
PS	MS	GS			
	X	X	Atelier des syllabes	Nathan 53,90	Identifier la syllabe d'un mot, la finale Dénombrer le nombre de syllabes
X	X		Jeu du cerceau	cerceaux	Un mot est annoncé. L'élève doit sauter d'autant de cerceaux que de syllabes
	x	x	Le corbillon	Des images dans un sac	<ul style="list-style-type: none"> - 4 paniers étiquetés suivant le nombre de syllabes, les élèves doivent triés les étiquettes - L'enseignant annonce : Dans mon panier il y a une fourmi, les élèves doivent trier les images qui entrent dans le panier (2 syllabes) - Les élèves doivent produire des mots entrant dans le panier sans l'aide des images (exemple : dans le panier de souris entre camion) - Même jeu que le niveau 3 en ciblant la catégorie de mots
	x	x	Compter les syllabes	Images représentant des mots à étudier	Déroulement : l'enseignant énonce un mot, les élèves : <ul style="list-style-type: none"> - frappent dans leurs mains les syllabes - prennent le nombre de jetons correspondant - collent des gommettes pour symboliser les syllabes - tracent des ronds sur leur ardoise - tracent des arcs sur leur ardoise variante : le mot n'est pas dit, on montre l'image
		x	Identifier un intrus	Cartes comportant 4 images dont une n'a pas le même nombre de syllabes que les autres	L'enseignant lit les images <ul style="list-style-type: none"> - L'élève doit trouver l'intrus en s'appuyant sur les images (ex . raton, chaton, lutin, chat) - Les boîtes (1,2,3,4 syllabes) sont déjà remplies, les élèves doivent trouver les erreurs dans les boîtes - L'enfant joue seul : fichiers autocorrectifs - Les mots sont proposés oralement mêmes consignes sans image, uniquement à l'oral
	x	x	Pigeon vole des syllabes	Ardoise ou cartes oui/non	L'enseignant propose un mot référent ex. chat . Il donne ensuite une liste de mots. Les élèves lèvent la main si le mot a le même nombre de syllabes que le mot référent

					variante 1 : les élèves font une croix sur leur ardoise. S'ils entendent un mot avec le même nombre de syllabes , ils lèvent leur ardoise. Variante 2 : idem avec carte verte (même nombre de syllabes) ou rouge (pas le même nombre de syllabes) ou cartes oui / non
		x	Les mots à l'envers		Retrouver le mot à partir de syllabes inversées
	x	x	Jeu de l'oie des syllabes	Jeu de l'oie, dé avec faces 1 à 4	Avancer du nombre de syllabes
	x	x	1,2,3 syllabes	Dé faces 1,2,3	Lancer le dé puis énoncer un mot contenant ce nombre de syllabes
	x		L'objet syllabe	Cartes objets, des cartes 1 à 4	<ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant montre un objet, l'élève montre le nombre de syllabes correspondant - L'enseignant montre un nombre de 1 à 4, l'élève doit aller chercher un objet qui correspond à ce nombre de syllabes
	X	X	Atelier des syllabes	Nathan 53,90	Identifier la syllabe d'un mot, la finale Dénombrer le nombre de syllabes