

LA SYLLABE D'ATTAQUE

Ce document présente quatre activités qu'il conviendra de mener dans l'ordre et une activité complémentaire à mener à votre guise.

Ces activités seront à travailler sur plusieurs jours. Il convient de s'entraîner de 15 à 20 minutes par jour en phonologie. Ces activités pourront être répétées.

Si vous avez la possibilité d'imprimer, tous les documents nécessaires à ces activités sont joints.

Sinon, le matériel peut être reproduit avec ce dont vous disposez : animaux en jouet, feuille et feutre pour dessiner...

Les activités peuvent aussi être menées oralement.

ACTIVITE 1 : QUELLE ATTAQUE !

Annoncer à l'enfant que le travail porte sur la syllabe d'attaque, c'est-à-dire la première syllabe d'un mot.

Etape 1 : A l'oral

Prononcer les mots : vache, ville, vase, voiture, volcan.

Demander ce que ces mots ont en commun. Les prononcer en insistant sur l'attaque, vvvvv.

Demander à l'enfant de donner d'autres mots ayant cette attaque.

Etape 2 :

Procéder de même avec l'attaque F : fusée, farine, fleur, fumée.

Puis avec l'attaque S : serpent, saucisses, sucette, soleil.

Puis avec l'attaque R : rhinocéros, roi, requin, reine.

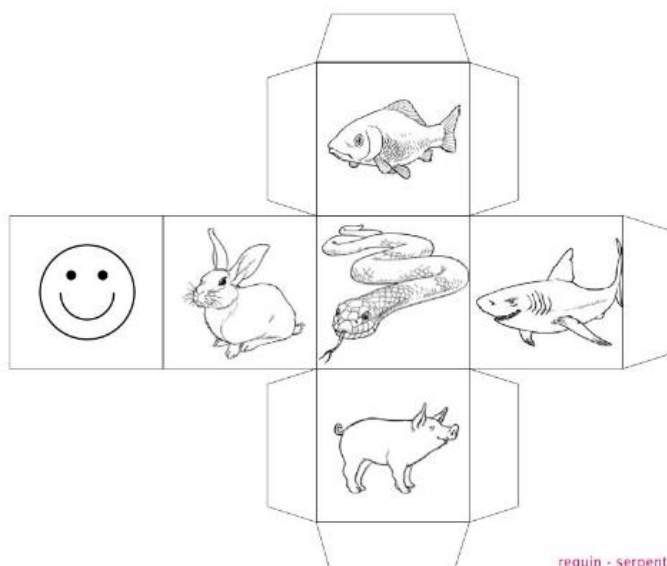
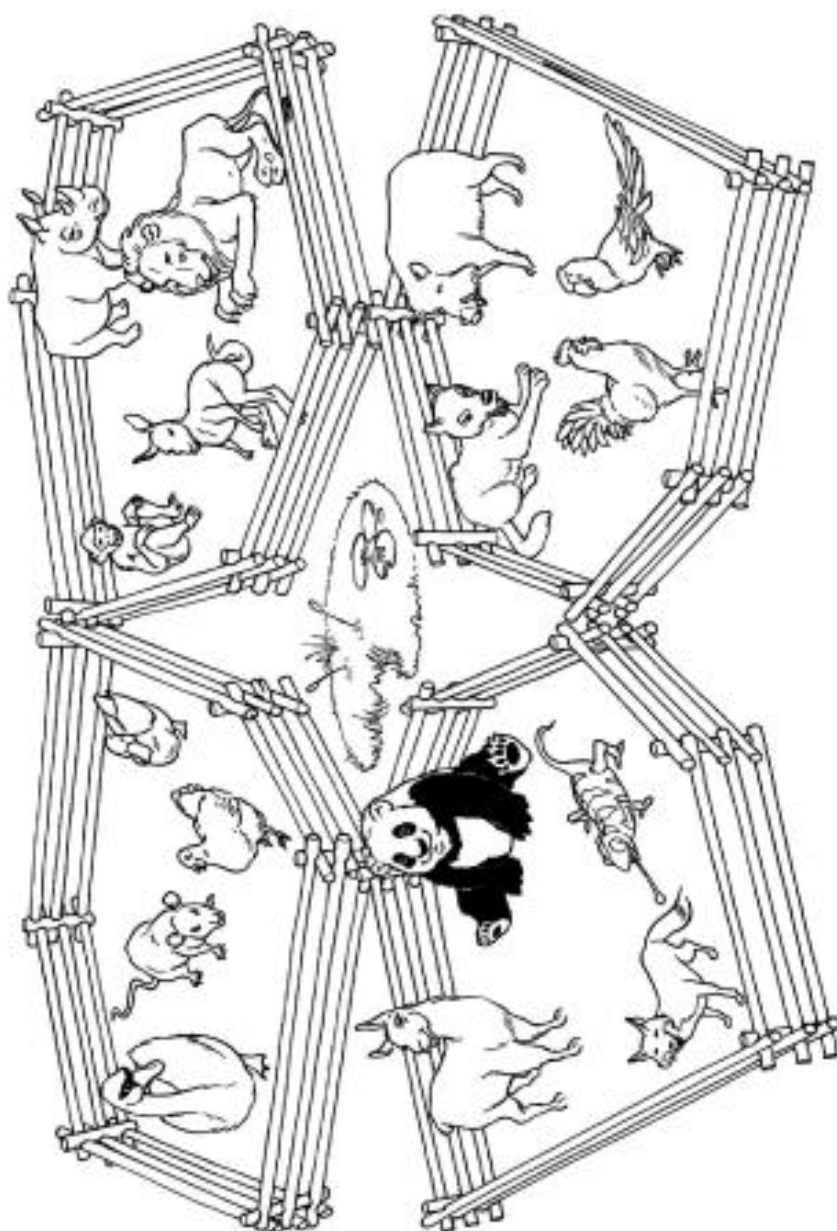
Si l'enfant ne trouve pas d'autres mots ayant la même attaque, il est possible de lui donner des indices à partir de petites devinettes ou de prononcer l'attaque afin d'initier le mot.

Cette étape peut se faire à partir d'images, d'objets qui commencent par la même syllabe.

V[]	[]I	[]I	[]I
			
			
			
			
			
vache / voiture / ville / vase / vidéo	voix / vélo / voyage / volaille / vidéo / vacance	serpent / pluie / serpent / serpent / serpent / serpent / serpent	voiture / ville / voyage / vidéo / vidéo / vidéo

ACTIVITE 2 : LE ZOO DES SYLLABES

Matériel : plateau de jeu à imprimer, dé avec mots-images à imprimer et fabriquer



requin - serpent - lapin - poisson - cochon

Etape 1 : Mise en place du jeu

Placer le plateau de jeu au centre de la table. Demander à l'enfant de nommer les mots-images présents sur le dé ainsi que sur le plateau de jeu.

Chaque joueur choisit deux enclos si vous jouez à 2, 1 enclos si vous jouez à 4.



Etape 2 : Règle du jeu

A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et placent un jeton (un bouchon...) sur l'animal de leur enclos ayant la même attaque que celui sur le dé. Pour cela, demander de donner l'attaque.

Si un joueur tombe sur la face du dé avec le smiley, il peut placer un pion sur l'animal de son choix, à condition de donner l'attaque de celui-ci.

Le 1^{er} à avoir posé un jeton sur tous les animaux de son enclos à gagné.

ACTIVITE 3 : DES INTRUS AU ZOO

Matériel : l'enclos à reproduire ou imprimer 4 fois, les étiquettes des animaux à imprimer

Etape 1 : Règle du jeu

Expliquer à l'enfant que le gardien du zoo a décidé de ranger les animaux en fonction du premier son de leur nom.

Donner un exemple : le gardien a placé dans la même cage le koala, le kangourou, le coq et le cochon car le 1^{er} son de leur nom est K [k].

Lui expliquer que des intrus se sont introduits dans les enclos, qu'il va falloir les retrouver et les remettre dans le bon enclos.

Etape 2 : Recherche des intrus

Montrer le premier enclos. Demander à l'enfant de nommer les animaux les uns après les autres et de donner l'attaque du nom de chaque animal.

Lorsque toutes les attaques des noms des animaux d'un même enclos ont été trouvées, l'enfant sort l'intrus de l'enclos et le place à l'extérieur.

Procéder de même pour les 4 enclos puis demander à l'enfant de replacer les intrus dans le bon enclos.



Etape 3 : Création d'intrus

Demander à l'enfant de tourner le dos.

Placer un intrus dans un des 4 enclos.

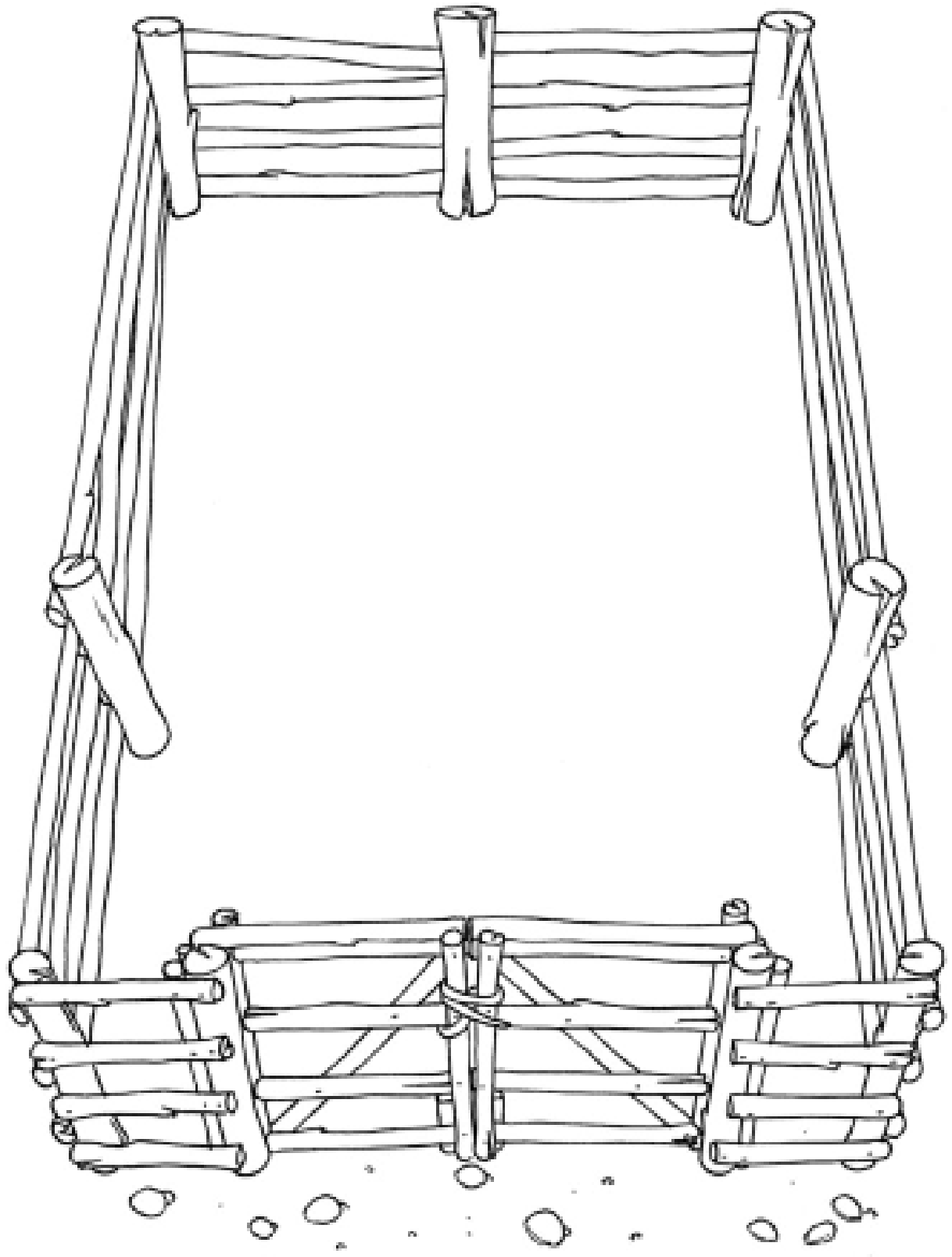
Demander alors à l'enfant de se retourner et de retrouver l'animal qui a été ajouté.

Recommencer ce jeu plusieurs fois.











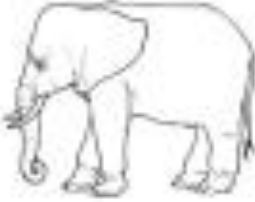







Etape 4 : Prolongement

A d'autres moments, donner oralement des mots ayant la même attaque et y placer un intrus. L'enfant devra l'identifier.

L'enclos :



Les étiquettes des animaux :

K [k]	P [p]	O [o]	E [e]
			
			
			
			
			

koala - kangourou - caribou
cador - cadore

panda - perroquet - pingouin
poulet - poule

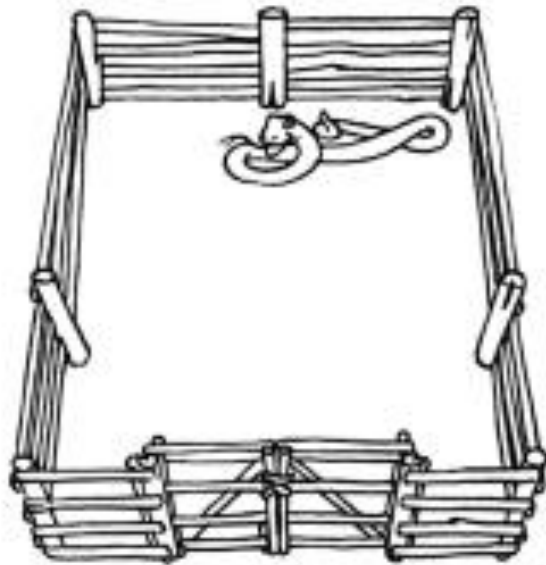
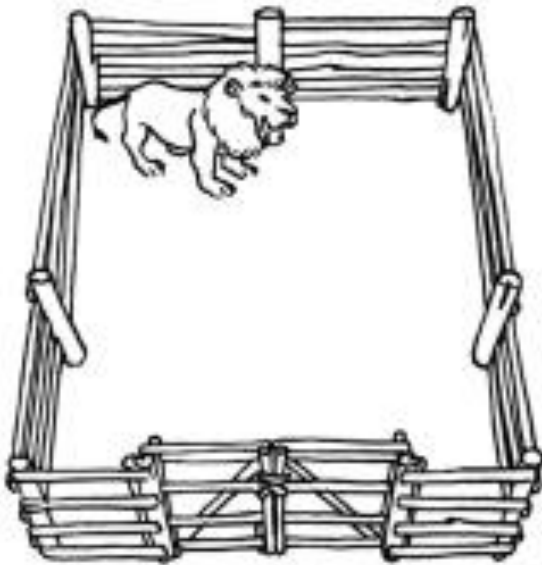
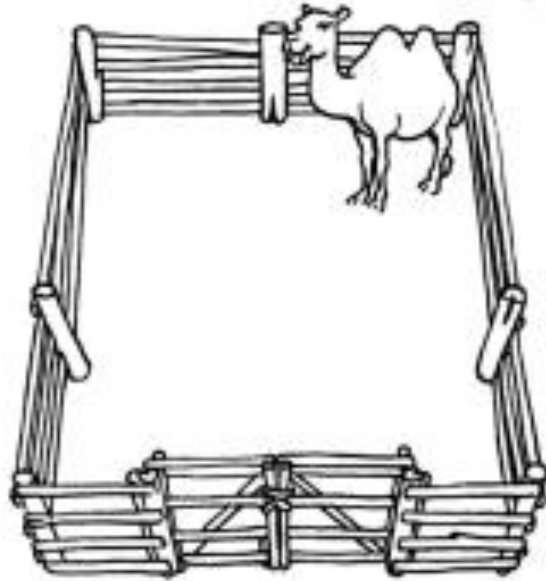
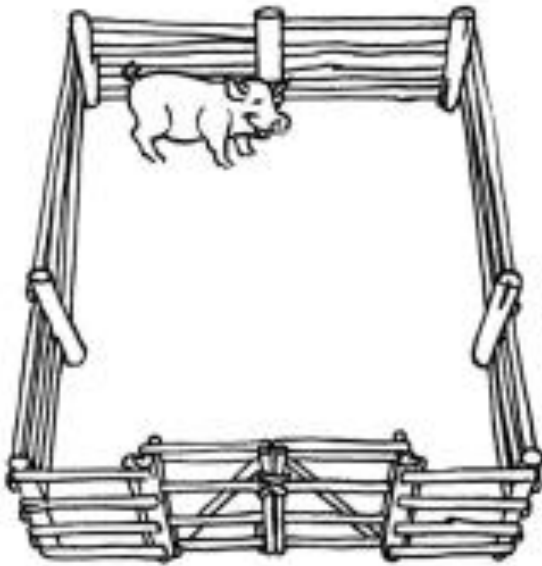
chameau - éléphant - chausse-lapin
cheval - chèvre

écureuil - éléphant de mer - éléphant
étoile de mer - marmotte

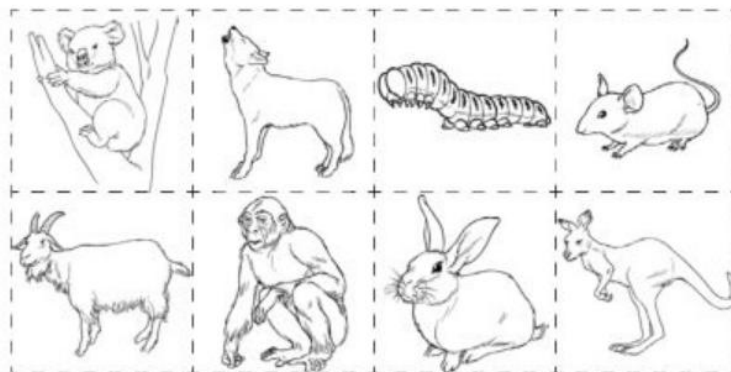
ACTIVITE 4 : AU ZOO !

Travail individuel :

Colle dans chaque enclos les animaux qui ont la même attaque que celui qui y est déjà.



Etiquettes à découper et coller sur la fiche de travail :

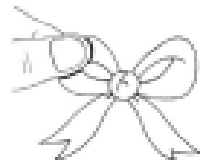


koala - loup - chenille - souris
chèvre - singe - lapin - kangourou

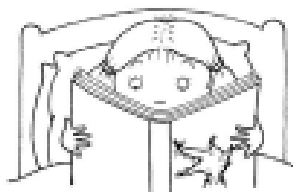
ACTIVITE COMPLEMENTAIRE : VIRELANGUES

Ces virelangues permettent de mettre en évidence une attaque répétée dans une phrase et de trouver d'autres mots ayant cette attaque.

Nathalie noua son nœud.



Louane lit un livre de loup dans le lit.



Tata Tania boit un thé dans sa tasse.



La poule picore du pain.



Gaétan le goéland gobe un gâteau.



Papa part pour Paris en pyjama.



Mon mouton mange mes marguerites.

