

PHONOLOGIE GS

« La chasse à la syllabe »

Matériel : plateau de jeu CHAPITEAU et BOL DE RIZ, des jetons ou des grains

Objectif: Identifier une syllabe donnée dans un mot

Etape 1: Règle du jeu

- Expliquer qu'il va falloir rechercher la syllabe TO dans les mots.
- Placer le plateau de jeu CHAPITEAU sur la table. Demander à l'enfant de scander les syllabes du mot en tapant dans les mains : CHA / PI / TEAU.
- Demander à l'enfant si dans le mot CHAPITEAU il entend la syllabe TO ?
- L'adulte donne au fur et à mesure des mots et demande à l'enfant de :
 1. Dire le mot
 2. Scander le mot en syllabe en tapant dans les mains
 3. Retrouver s'il y a la syllabe TO dans le mot ?
 4. S'il y entend la syllabe TO = mettre un jeton ou une graine sur le CHAPITEAU
 5. S'il n'y entend pas la syllabe TO = ne pas mettre de jeton
- Vérifier ensemble le bon nombre de jeton trouvé. TO= 10jetons/ RI=8jetons
- Réaliser le même exercice avec le plateau de jeu BOL DE RIZ. Retrouver la syllabe RI dans la liste de mot n°2.

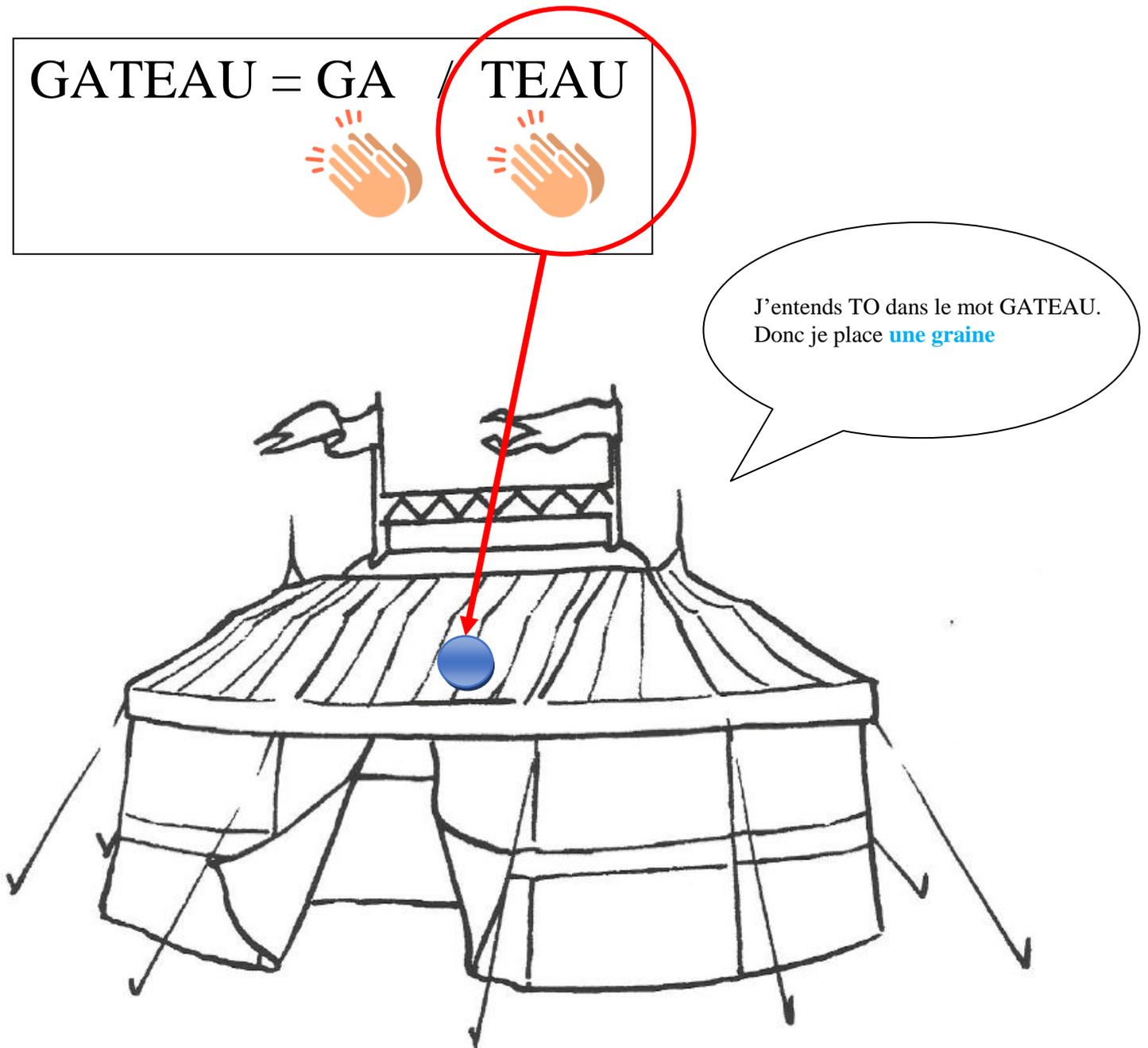
Bilan : Le but est que l'enfant retrouve seul une syllabe donnée dans un mot. Dans la 1^{ère} liste il doit retrouver la syllabe TO, puis dans la 2^{ème} liste il doit retrouver la syllabe RI. Les planches de jeux peuvent être coloriées.



Liste de mot n°1 dit par l'adulte (l'enfant doit retrouver la syllabe TO)

Taureau, tomate, poule, toboggan, hibou, râteau, châlet, moto, lapin, bateau, château, marteau, bouteille, gâteau, patate, couteau

Exemple :



Liste de mot n°2 (l'enfant doit retrouver la syllabe RI)

Souris, judo rideau, râteau, koala, otarie, riz, haricot, nénuphar, rhinocéros, rivière, écurie

