

# PHONOLOGIE GS

## « Le jeu du supermarché »

Matériel : Planche de jeu chariot.

Objectif: Identifie la syllabe d'attaque d'un mot.

### Etape 1: Verbalisation des mots

- Demander à l'enfant de verbaliser les images de chaque chariot. En cas de difficulté donner le vocabulaire à l'enfant.
- Retrouver la 1<sup>ère</sup> syllabe de chaque mot

Etape 2: Colorier (ou retrouver) les images ayant la syllabe d'attaque identique aux mots référentiels en respectant le code couleur.

- Verbalisation des mots de référence. (respecter le code couleur)
- Retrouver la 1<sup>ère</sup> syllabe de chaque mot. (syllabe d'attaque)



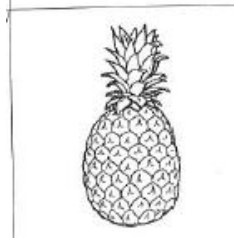
→ **MA**gicien



→ **BOU**langerie



→ **ECU**reuil

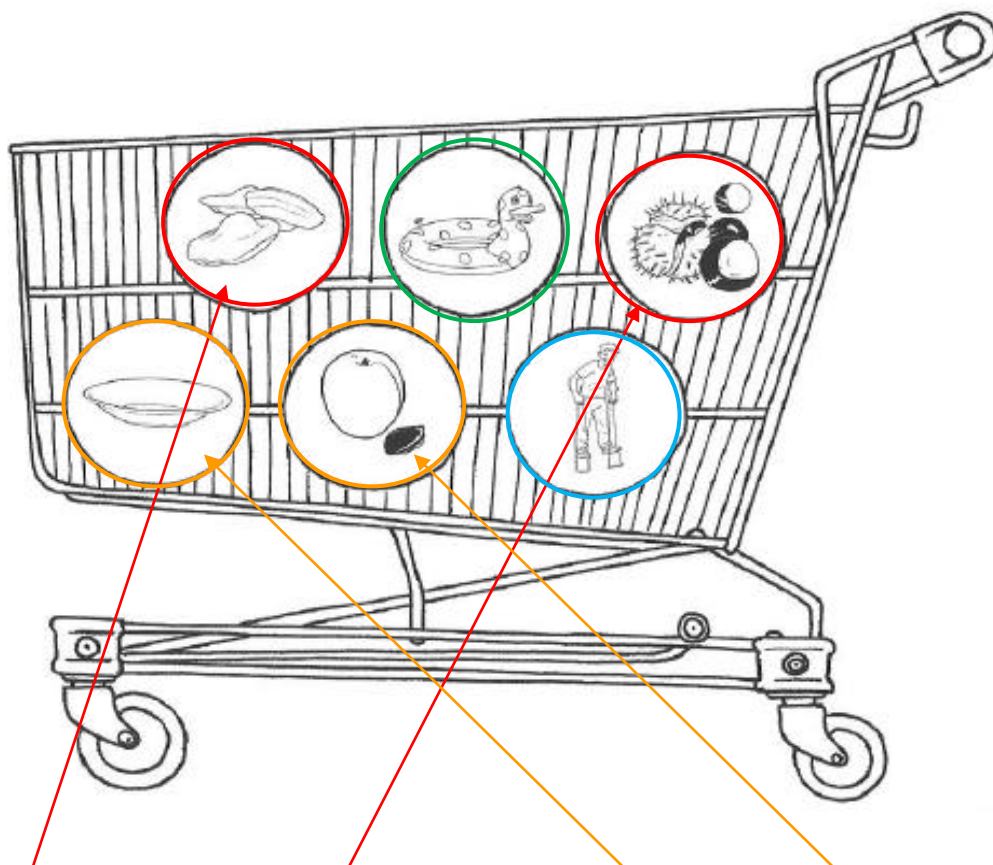


→ **ANA**nas

Après avoir verbalisé les mots références l'enfant devra retrouver quels sont les mots qui commencent comme les mots références. Le but est de retrouver la 1<sup>ère</sup> syllabe (syllabe d'attaque identique). L'enfant devra alors colorier en respectant le code couleur des mots ayant la syllabe d'attaque identique.

### Exemple

assiette - madeleines - abricot - bouée - échasses - marrons



→ Magicien

**FAMILLE DU « MA »**

**-Madeleine**

**-Marron**



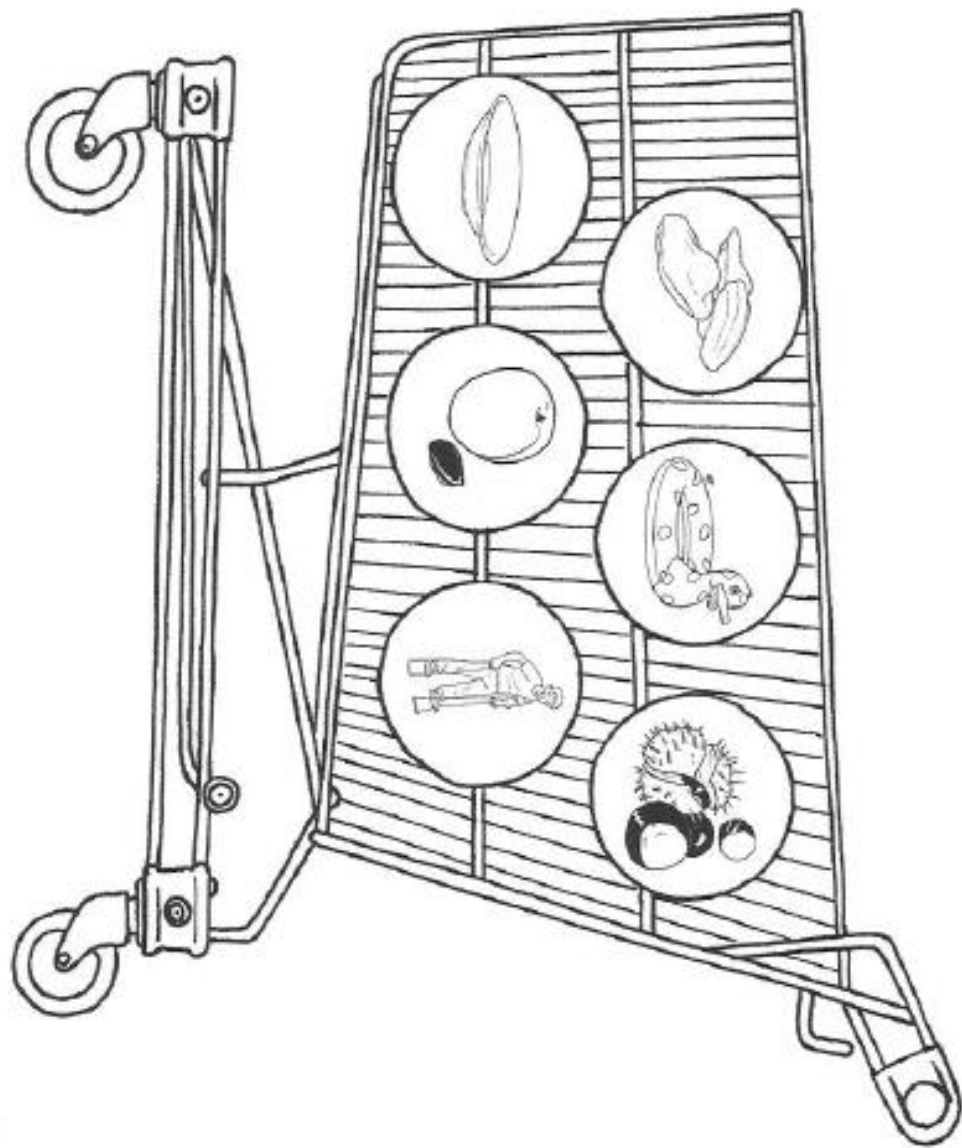
→ Ananas

**FAMILLE DU « A »**

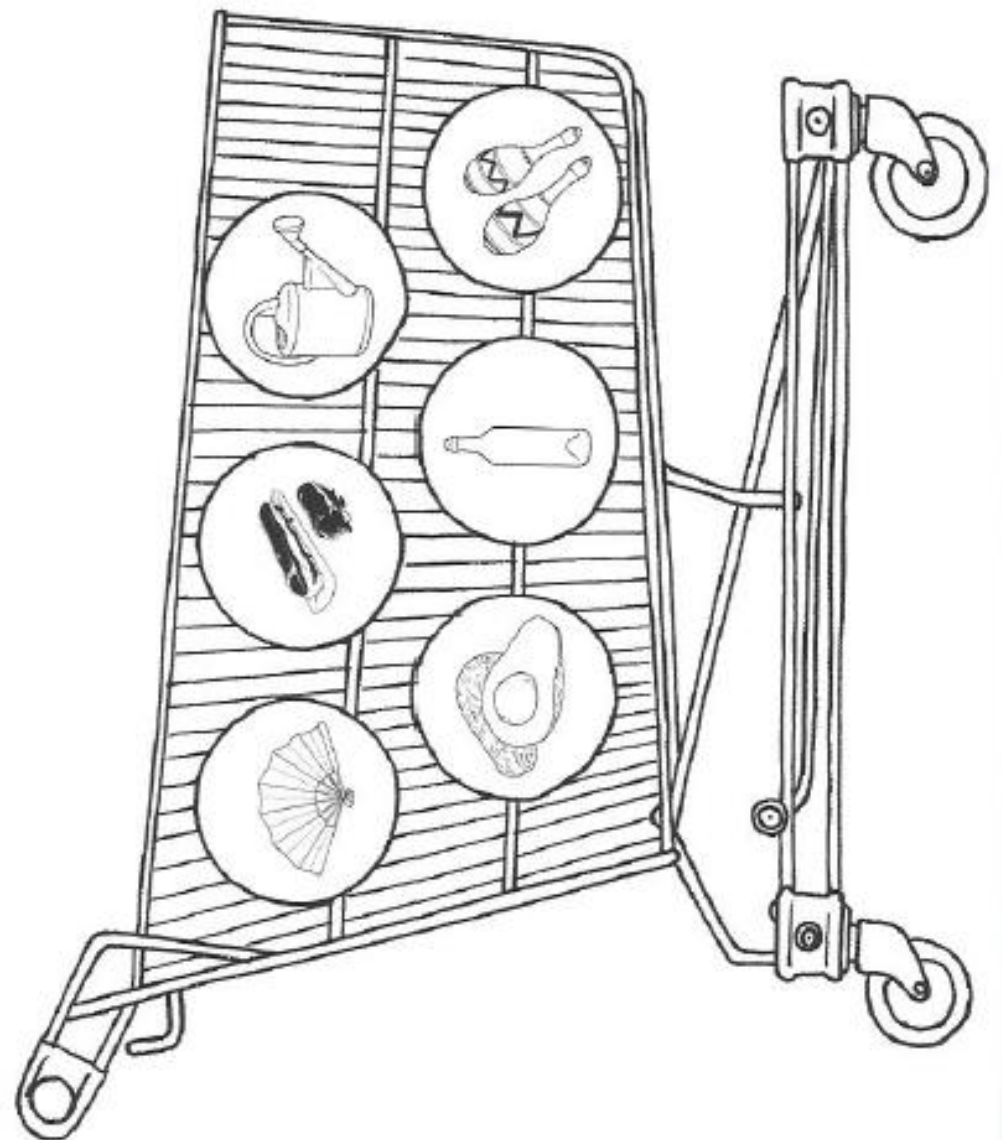
**-Abricot**

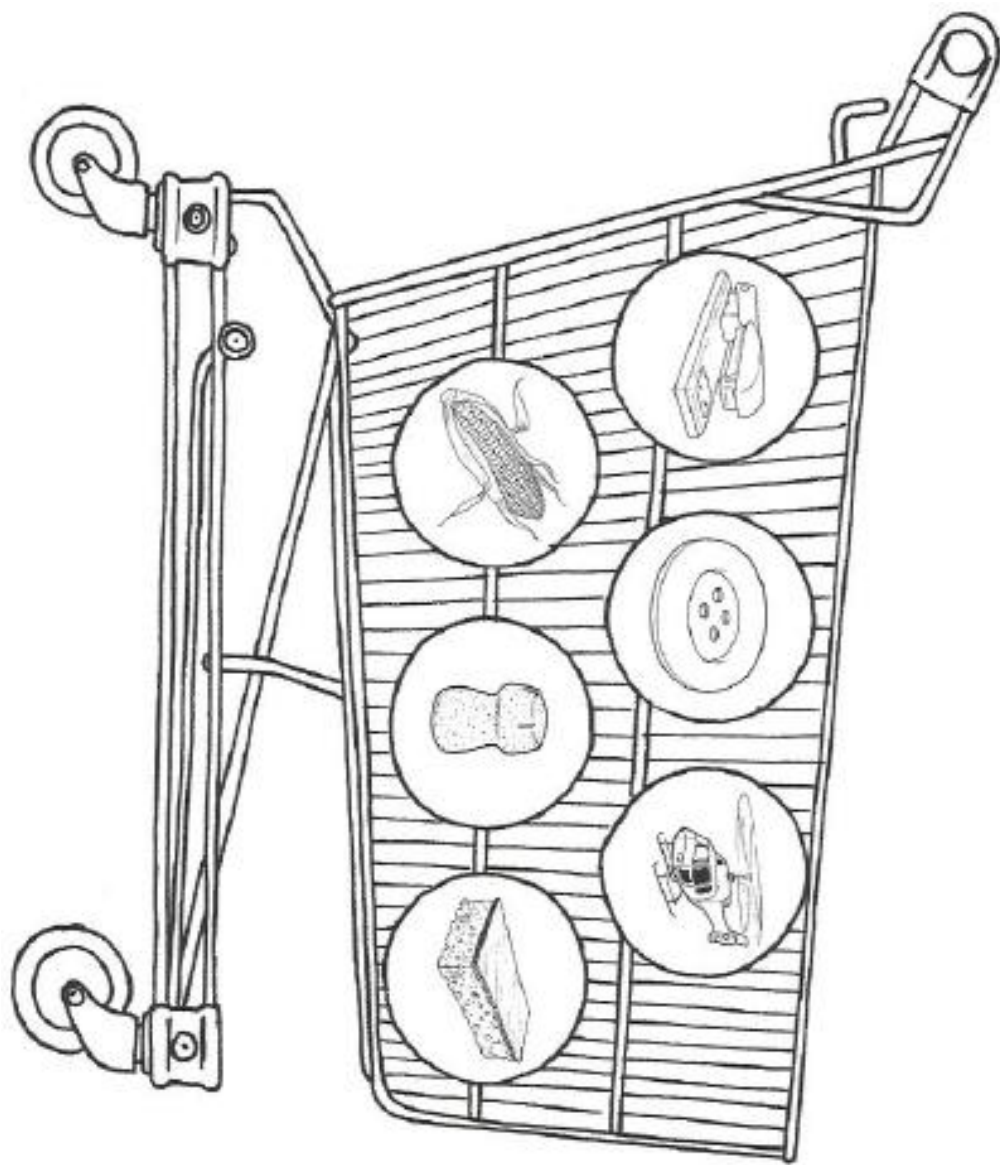
**-Assiette**

assiette - madeleines - abricot - bouée - échasses - marrons

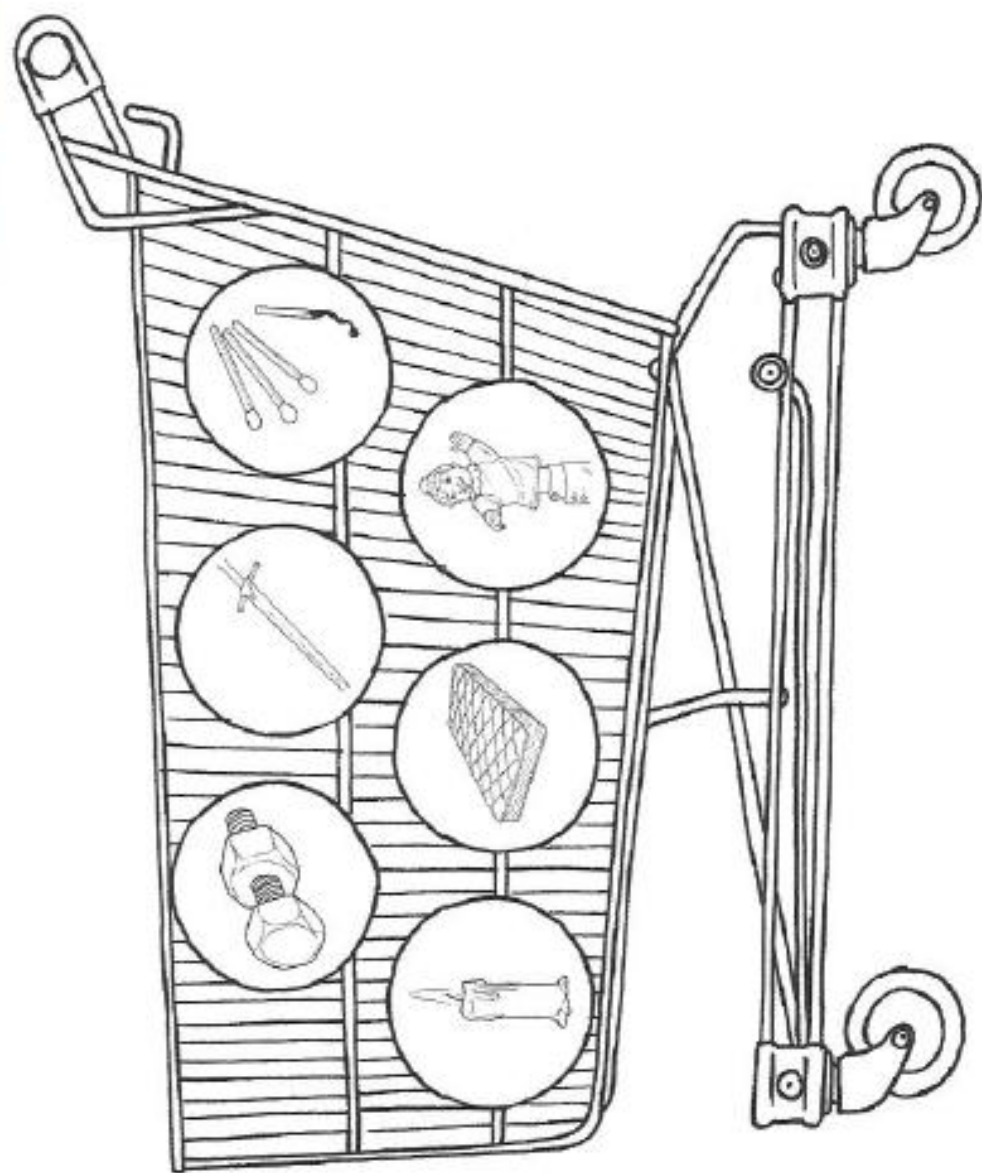


arrosoir - maracas - éclair - bouteille - éventail - avocat





agrafeuse - maïs - bouton - bouchon - hélicoptère - éponge



allumettes - marionnette - épée - matelas - boulon - bougie