

Annexe 1 : Phonologie : Identifier la syllabe d'attaque d'un mot (= la 1^{ère} syllabe du mot).

Jeu « A l'attaque des syllabes »

Préparation du jeu :

- Montrer la totalité des mots-images. Les nommer et les scander en tapant dans les mains où en relevant autant de doigts (au préalable repliés), qu'il y a de syllabes, en commençant par le pouce.
- Placer un mot image de chaque série sur une table.

Règle du jeu :

- Distribuer les cartes restantes s'il y a plusieurs joueurs.
- L'(es) enfant(s) doit(doivent) placer les mots-images en sa possession dans la colonne du mot-image (placé sur la table) dont la syllabe d'attaque est la même que celle des mots qu'il possède.

Validation :

- Vérification et repositionnement en demandant à l'enfant de nommer la 1^{ère} syllabe du 1^{er} mot-image de la colonne et de ceux qu'il y a placés.

Matériel : Les mot-images :

110

MATÉRIEL

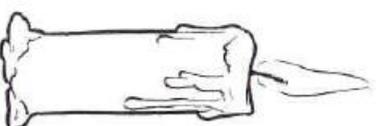
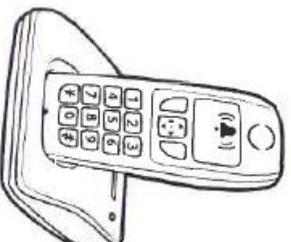
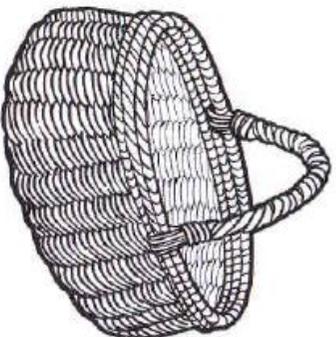
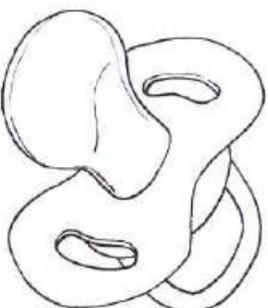
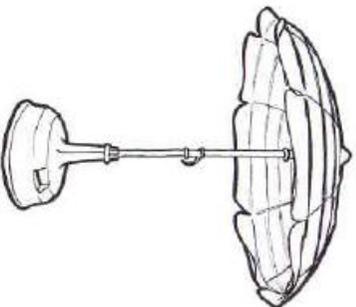
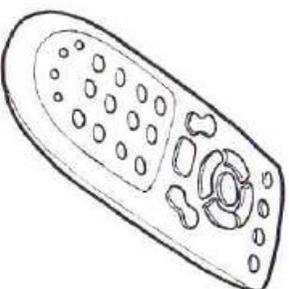
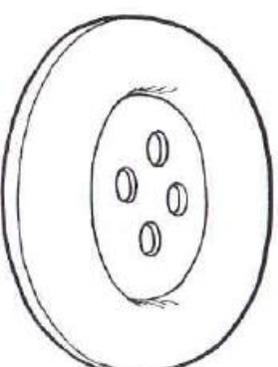
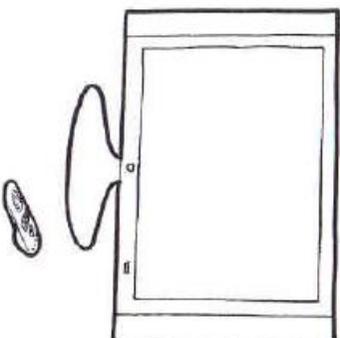
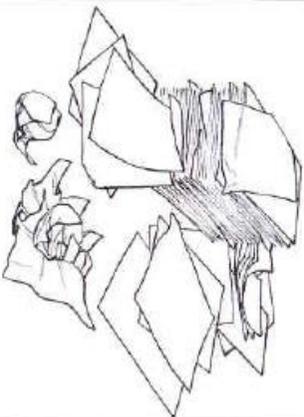
A4 - A5
141 %

FAMILLES DE SYLLABES D'ATTAQUE
À L'ATTAQUE DES SYLLABES

PA

TÉ

BOU



papier - parapluie - parasol - panier

télévision - télécommande - tétine - téléphone

bouton - bouteille - bouillon - bougie

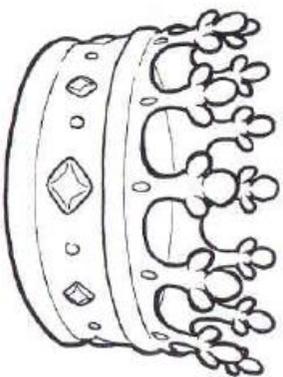
FAMILLES DE SYLLABES D'ATTACHE À L'ATTACHE DES SYLLABES

A5 - A3
141 %

MATÉRIEL

111

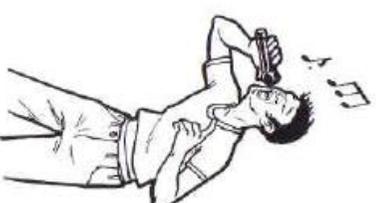
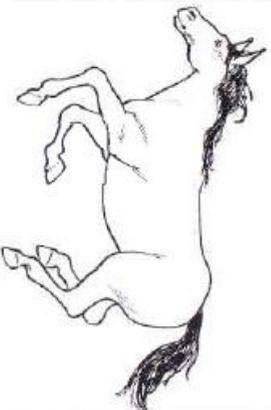
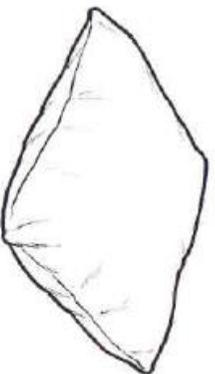
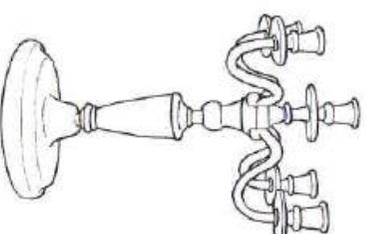
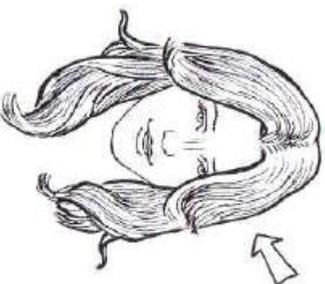
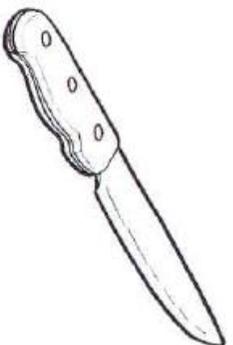
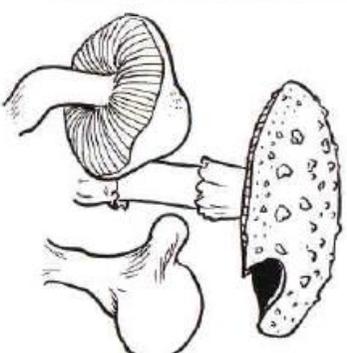
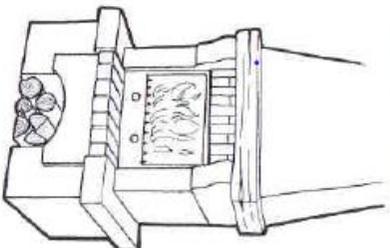
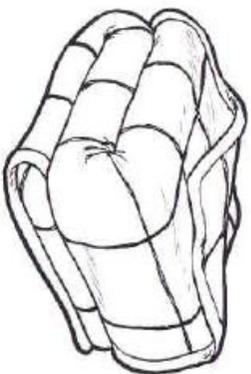
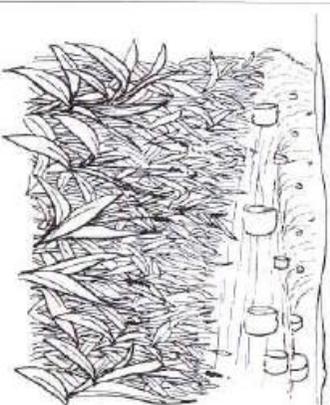
COU



CHE



CHAN



couronne - couverture - couteau - coussin

chenille - cheminée - cheveux - cheval

champ - champignons - chandelier - chanteur