

Les animaux imaginaires

Compétences travaillées

- Segmenter un mot en syllabes orales.
- Trouver la première syllabe d'un mot bisyllabique.
- Trouver la dernière syllabe d'un mot bisyllabique.
- Manipuler les syllabes, associer deux syllabes provenant de mots différents.
- Lire des syllabes.
- Écrire des syllabes.

Matériel : 9 fiches animaux.

Tous les noms sont bisyllabiques. Les fiches sont découpées selon un axe vertical, les deux syllabes sont ainsi séparées. En associant les parties avant et arrière de deux animaux différents, on peut créer des animaux imaginaires.

A l'oral : s'amuser à associer deux parties et trouver comment s'appelle l'animal en isolant la première syllabe (avant) et la dernière syllabe d'un mot (arrière).

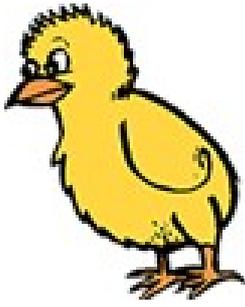
Prononcer le nom d'un animal imaginaire et demander aux élèves de retrouver avec quels morceaux d'images il faut le constituer.

Utilisation en lecture : cacher l'animal imaginaire, ne laisser apparentes que les syllabes écrites.

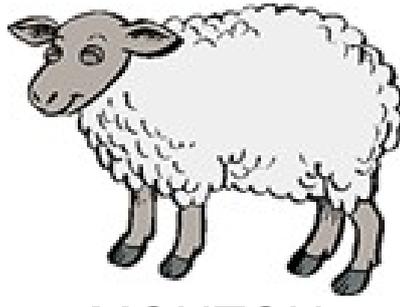
Chercher sur le référentiel les mots qui commencent et se terminent par ces syllabes. Trouver le nom de l'animal imaginaire. Soulever les caches pour vérifier.

Utilisation en écriture: cacher les syllabes. Demander le nom de l'animal imaginaire. Proposer de l'écrire (avec ou sans référentiel selon le niveau des élèves)

Enlever les caches pour valider.



POUSSIN



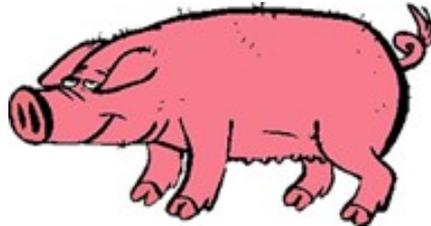
MOUTON



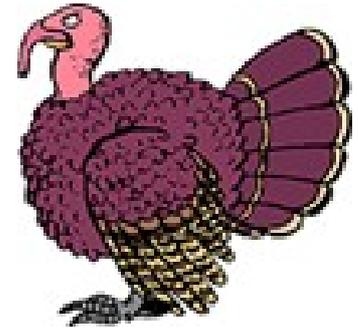
SOURIS



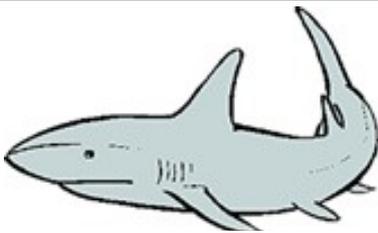
PANDA



COCHON



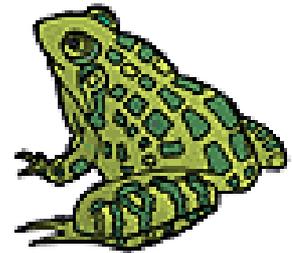
DINDON



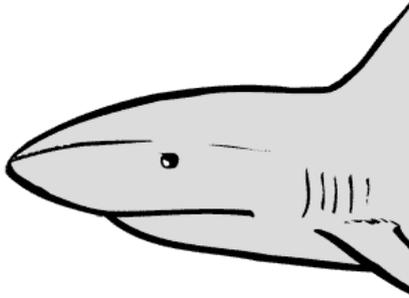
REQUIN



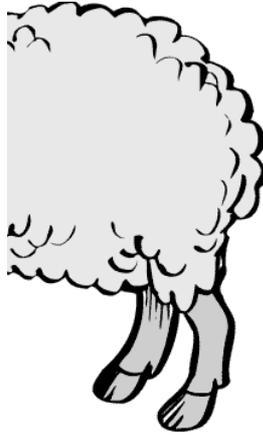
GIRAFE



GRENOUILLE



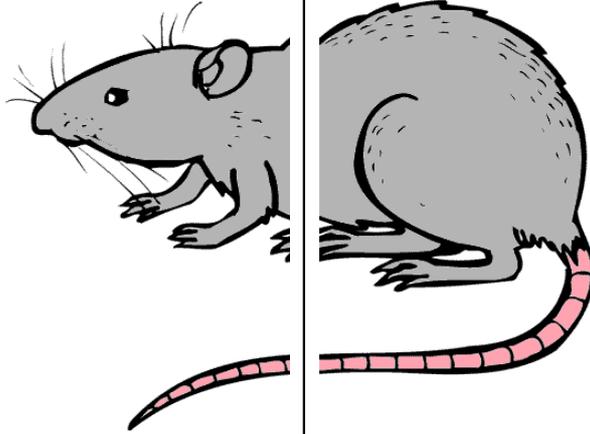
RE QUIN



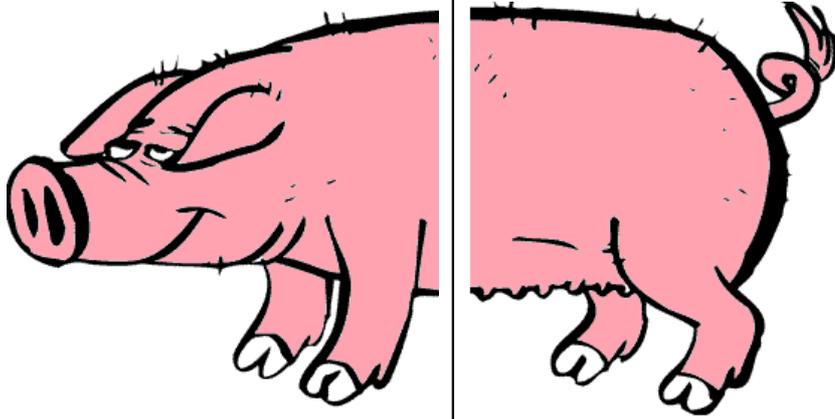
MOU TON



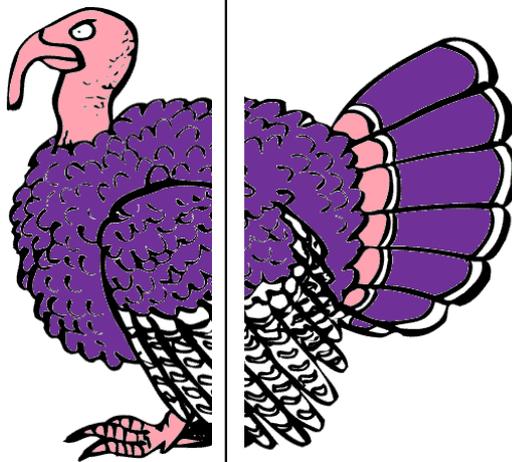
PAN DA



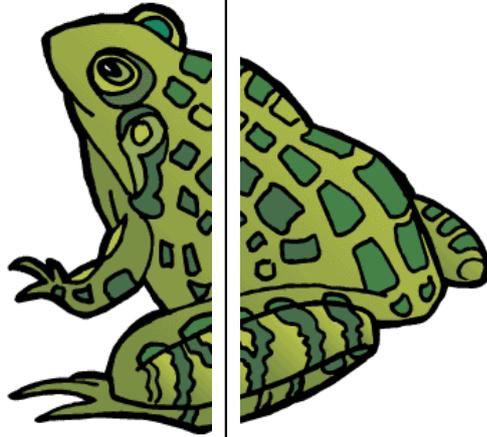
SOU RIS



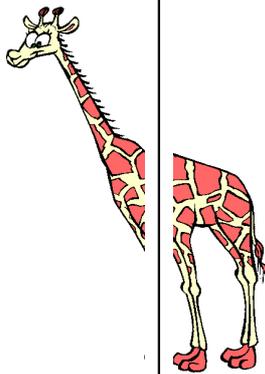
CO CHON



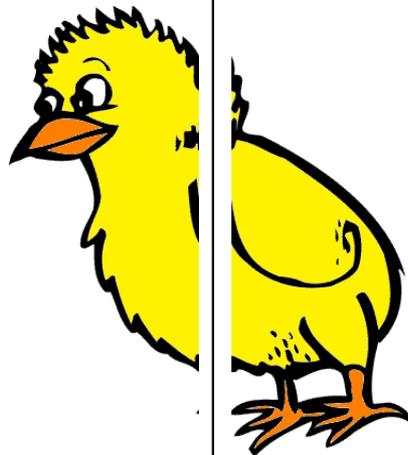
DIN DON



GRE NOUILLE



GI RAFE



POU SSIN