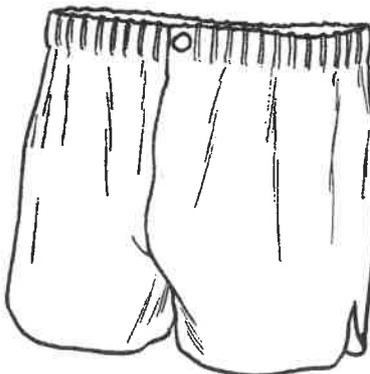
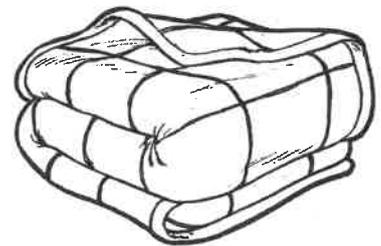
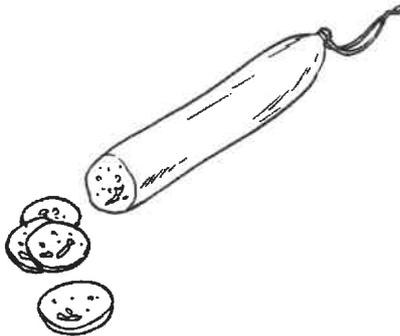
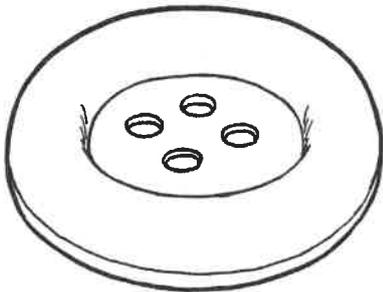
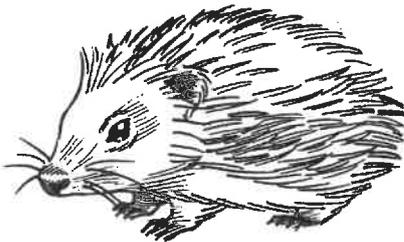
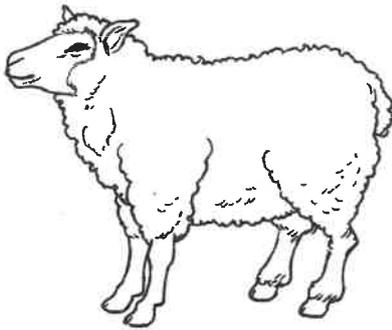
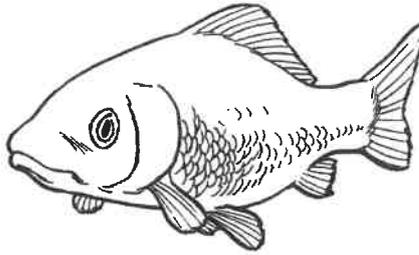


TON

SON

TURE



bâton - mouton - bouton - piéton

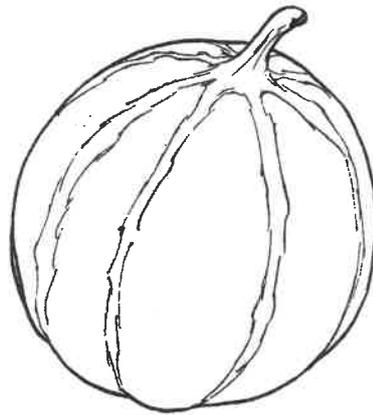
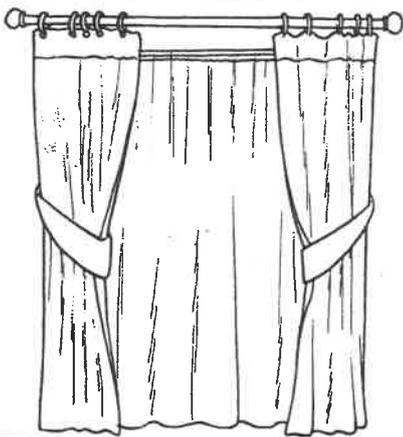
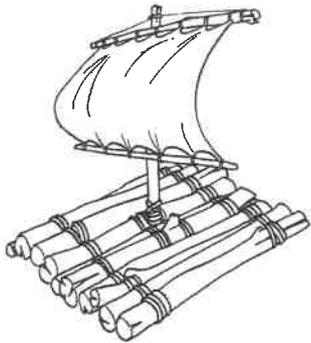
poisson - hérisson - saucisson - caleçon

confiture - voiture - couverture - peinture

DO

LON

TO



radeau - rideau - landau - judo

ballon - melon - violon - taton

manteau - chapiteau - moto - râtelier



# LES NOUVELLES FAMILLES

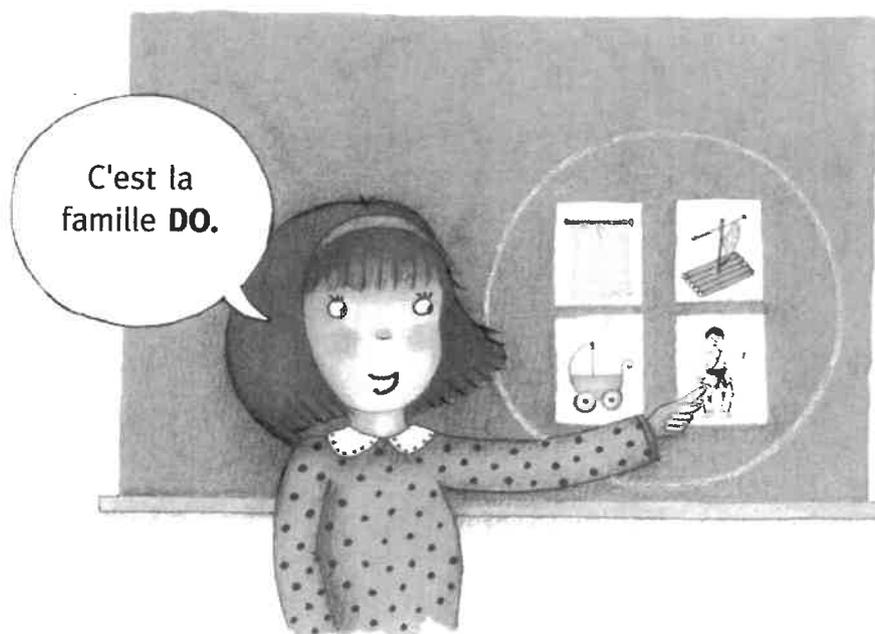
## 1 MATÉRIEL

- Les mots-images agrandis à 141% (matériel pages 130 et 131).

## 2 DÉROULEMENT

### ÉTAPE 1 RECHERCHE D'UN POINT COMMUN

- Tracer un cercle au tableau et y placer un premier groupe de mots-images: RADEAU, RIDEAU, LANDAU, JUDO (**matériel page 130**).
- Dire aux élèves qu'il s'agit ici d'une famille. Demander de nommer et de scander les mots.
- Amener les élèves à trouver ce qui est commun à ces différents mots sachant que ce n'est pas la première syllabe. Se mettre d'accord pour dire que tous ces mots se terminent par la syllabe **DO**. C'est la famille **DO**.
- Demander aux élèves de nommer la syllabe finale de ces mots.



### ÉTAPE 2 IDENTIFICATION DE LA SYLLABE FINALE COMMUNE

- Tracer un nouveau cercle et placer les mots-images suivants: BALLON, MELON, VIOLON, TALON (**matériel pages 130 et 131**).
- Amener les élèves à trouver les syllabes finales.
- Procéder de même avec les autres groupes d'images.

## 3 DIFFÉRENCIATION

- Pour ceux qui n'entendent pas la syllabe finale, scander en insistant sur sa prononciation.



Réaliser la même activité sans mots-images. Dire aux élèves oralement des mots ayant la même syllabe finale. Ils essaient alors de l'identifier.



# LE JEU DE L'ÉCHO

## 1 MATÉRIEL

- ▶ CD page 19.

## 2 DÉROULEMENT

### ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DE LA COMPTINE

- ▶ Faire écouter la comptine *Poisson scie, si si si!* (CD page 19).



**POISSON SCIE! SI SI SI!**

Poisson scie! SI SI SI!

Poisson chat! CHA CHA CHA!

Poisson chaud! CHO CHO CHO!

Poisson co! CO CO CO!

Poisson la! LA LA LA!

Poisson CHO-CO-LAT!



### ÉTAPE 2 MISE EN ÉVIDENCE DE LA SYLLABE RÉPÉTÉE

- ▶ Demander aux élèves ce qu'ils remarquent dans cette comptine.
- ▶ Les amener à trouver que la dernière syllabe est répétée trois fois.
- ▶ Expliquer que cela s'appelle un écho.  
Redire le premier vers de la comptine en dénombrant chaque répétition avec ses doigts.

### ÉTAPE 3 JEU DE L'ÉCHO

- ▶ Leur proposer de jouer au jeu de l'écho.
- ▶ Dire un mot. Les élèves répètent trois fois la dernière syllabe afin de produire un écho.

Pour commencer le jeu, les mots donnés sont des mots monosyllabiques.

*Exemples*

*chat, rat, toit, grue, pou, chou, zoo.*

Proposer ensuite des mots bisyllabiques.

*Exemples*

*bouchon, melon, dindon, souris, guitare, maison, gazon, jouet.*

## 3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Si le niveau le permet, il est possible de proposer des mots ayant plus de syllabes.

À tour de rôle, les élèves peuvent proposer un mot et l'ensemble de la classe fera alors l'écho.