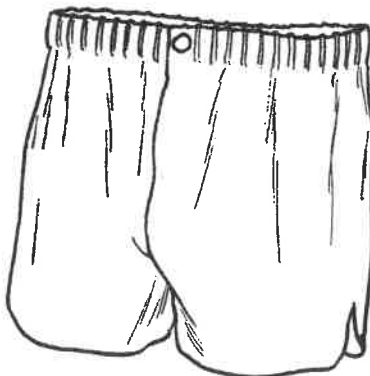
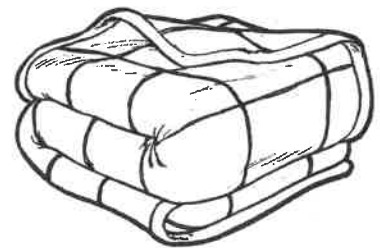
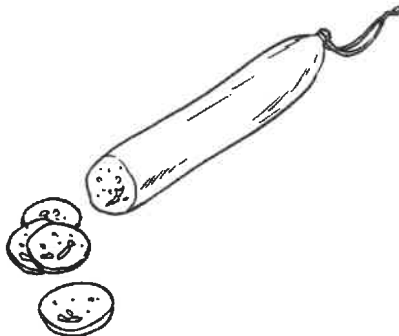
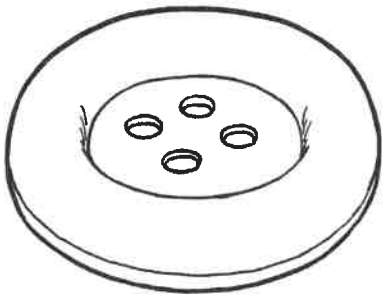
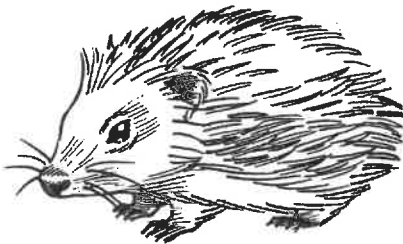
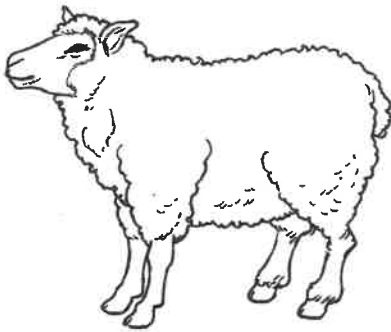
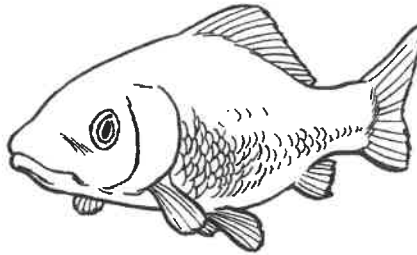


TON

SON

TURE



bâton - mouton - bouton - piéton

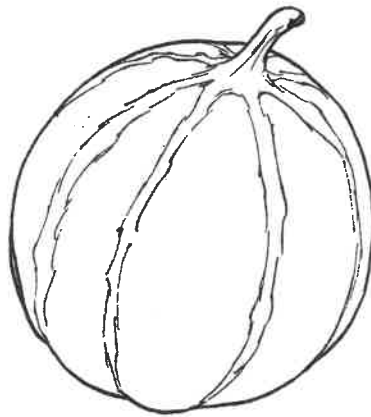
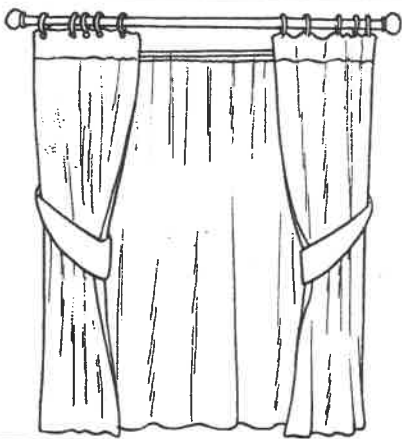
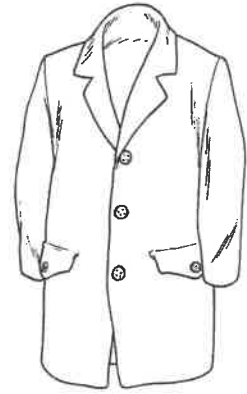
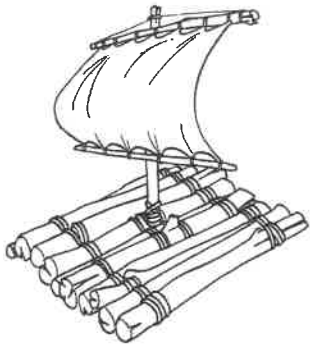
poisson - hérisson - saucisson - caleçon

confiture - voiture - couverture - peinture

DO

LON

TO



radeau - rideau - landau - judo

ballon - melon - violon - taton

manteau - chapiteau - moto - râtelier



LES NOUVELLES FAMILLES

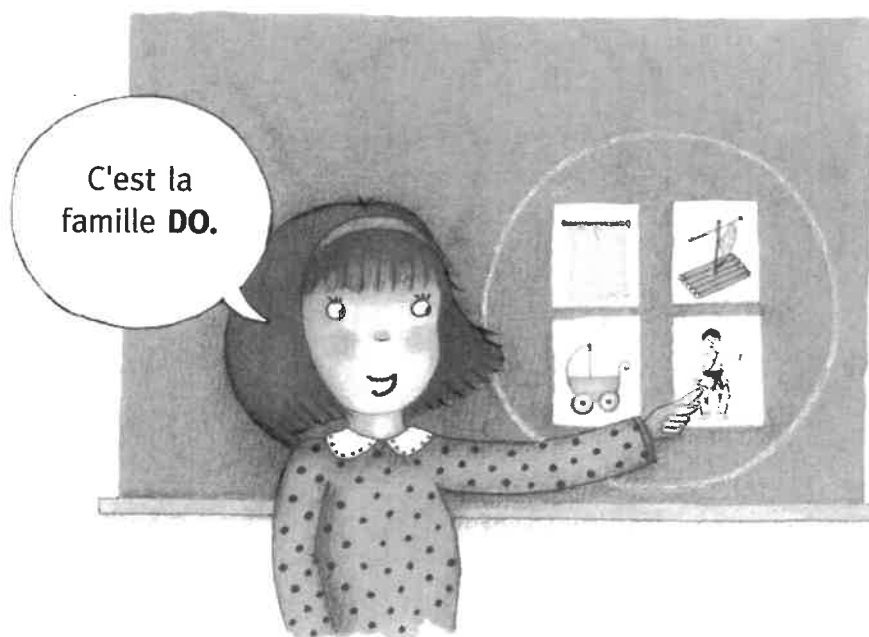
1 MATÉRIEL

- 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.