

# 1) Quelle est la syllabe d'attaque ? – MS



## Objectifs des trois ateliers :

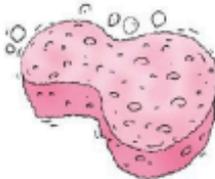
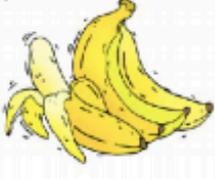
- Effectuer une recherche phonétique par le rythme, décomposer les mots en syllabes orales.
- Développer l'acuité auditive
- Développer l'attention et l'expression orale.

**Attention pour chaque atelier, nous travaillons les syllabes orales et non écrites !**

## But du jeu :

1) Scander les syllabes orales des mots images (exemple É-PONGE)

2) Demander de nommer la syllabe d'attaque (la syllabe initiale) des mots ci-dessous :

éponge 	école 	hélicoptère 
éventail 	étoile 	hérisson 
écureuil 	baleine 	banane 
balais 	bavoir 	bateau 
bâton 	baguette 	ballons 

## 2) Les familles de syllabe – MS



### But du jeu :

- 1) Placer les mots-images par famille (1 colonne = une famille)
- 2) Scander les syllabes de ces mots images (exemple : PA-PIER)
- 3) Demander ce que ces mots ont en commun en insistant sur l'articulation des mots - Se mettre d'accord que tous les mots de la première colonne commencent par la syllabe « PA ». C'est la famille des « PA ».

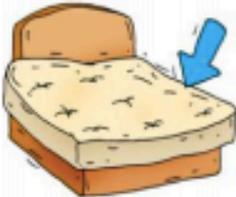
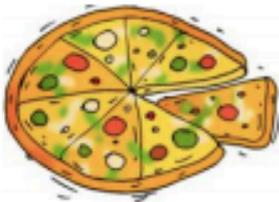
<p>papier</p>	<p>télévision</p>	<p>bouton</p>	<p>couronne</p>	<p>chenille</p>	<p>chambre</p>
<p>parapluie</p>	<p>télécommande</p>	<p>bouchon</p>	<p>coureurs</p>	<p>cheminée</p>	<p>champignon</p>
<p>parachute</p>	<p>tétine</p>	<p>bouteille</p>	<p>couteau</p>	<p>cheveux</p>	<p>chandelier</p>
<p>panier</p>	<p>téléphone</p>	<p>bougie</p>	<p>coussin</p>	<p>cheval</p>	<p>chanteur</p>
<p>papa</p>	<p>têtard</p>	<p>bouée</p>	<p>coude</p>	<p>chevalier</p>	<p>champion</p>

### 3) Qui s'est trompé de famille ?



#### But du jeu :

Repérer les intrus parmi des mots ayant la même syllabe d'attaque.

<p>matelas</p> 	<p>maracas</p> 	<p>marron</p> 
<p>madeleine</p> 	<p>marionnette</p> 	<p>sucette</p> 
<p>mare</p> 	<p>magicien</p> 	<p>magasin</p> 
<p>pirate</p> 	<p>piscine</p> 	<p>pizza</p> 
<p>pyjama</p> 	<p>volcan</p> 	<p>pigeon</p> 