



# BAMETI



## Séquence

**Compétence visée** : segmenter les mots en syllabes orales, les manipuler pour les isoler et les combiner

**Matériel** : 4 planches glossaire, 16 cartes animaux, 32 cartes demi animaux, 4 roues demi animaux

**But** : fabriquer des animaux chimériques en associant leur image scindée ;

**Préalable** : prendre connaissance de tous les animaux, pouvoir les nommer

**Activités préliminaires** : être capable d'effectuer différentes manipulations sur le langage oral : supprimer la première syllabe, supprimer la dernière syllabe, combiner deux syllabes,

**Conseils** : les deux premières séances ont pour objectif de se familiariser avec le matériel et de prendre connaissance de tous les animaux. Les séances suivantes peuvent être dédoublées ( ne pas utiliser tous les animaux à la fois, 4 à 8 au début)

	Matériel	Déroulement	Compétences
Séance 1	16 cartes animaux 4 planches glossaire	<b>Jeu de Kim</b> : découvrir les animaux, les nommer; les mémoriser	nommer et mémoriser les noms des animaux
Séance 2	16 cartes animaux en double	<b>Le memory des animaux</b> : retrouver les paires de cartes parmi celles cachées sur la table	nommer et mémoriser les noms des animaux
Séance 3	32 cartes demi animaux	nommer l'animal; segmenter en syllabes; nommer les syllabes; supprimer une partie dire ce qui reste; <b>Le jeu des paires</b> : retrouver des paires de cartes parmi celles cachées sur la table (reconstituer l'animal entier )	segmenter les mots en syllabes, isoler une syllabe ( après suppression)
Séance 4	4 planches glossaire 32 cartes demi animaux	<b>Le loto des animaux</b> : chaque élève pioche une carte (avant ou arrière de l'animal) identifie l'animal; la place sur la planche glossaire et nomme la syllabe	isoler une syllabe
séance 5	4 planches glossaire 4 roues des animaux	<b>La roue des animaux</b> : chaque élève fait tourner deux roues (tête et queue;) nomme le nouvel animal créé	combiner 2 syllabes
Séance 6	4 planches glossaire 32 cartes demi animaux	<b>Dictée de chimère</b> : les élèves réalisent l'animal imaginaire proposé par l'ILM « fait un...)	repérer des syllabes dans un mot et les combiner
Séance 7	4 planches glossaire 32 cartes demi animaux	<b>La pêche aux syllabes</b> : trouver l'animal dans lequel on entend une syllabe donnée dire si c'est la première ou la deuxième syllabe	localiser une syllabe