



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	Jeu de Kim : découvrir les animaux, les nommer; les mémoriser	nommer et mémoriser les noms des animaux
Séance 2	16 cartes animaux en double	Le memory des animaux : 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; Le jeu des paires : 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	Le loto des animaux : 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	La roue des animaux : 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	Dictée de chimère : 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	La pêche aux syllabes : trouver l'animal dans lequel on entend une syllabe donnée dire si c'est la première ou la deuxième syllabe	localiser une syllabe