

A thick teal L-shaped graphic consisting of a horizontal bar at the top and a vertical bar on the left side, forming a partial frame for the text.

Identification syllabique

Casse-mots

- 1) L'enfant reçoit une image découpée selon le nombre de syllabes.
- 2) Il doit reconstituer l'image selon la méthode du casse-tête en utilisant le visuel de la chenille et du papillon. Il est important d'expliquer que la chenille représente le début du mot et le papillon la fin. Expliquer le pourquoi de la chenille et du papillon.
- 3) À l'aide de sa liste de mots, l'enseignante ou l'enseignant demande d'identifier une syllabe, soit celle du début, du milieu ou de la fin.
(Exemple : Montre-moi le / to / dans tomate [début].)
(Exemple : Montre-moi le /son/ dans maison [fin].)
(Exemple : Montre-moi le / lé / dans éléphant [milieu].)

*** La syllabe initiale est la plus facile à identifier, suivie de la syllabe finale et enfin de la syllabe médiane.

Casse-mots

DEUX SYLLABES

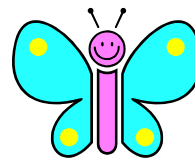
- tomate
- maison
- mouton
- chemin
- bouteille
- crayon
- patin
- camion
- marteau
- glissoire
- fourchette
- guitare
- auto
- pompier
- gâteau
- cerise
- citron
- melon
- oignon
- salade
- bleuet
- framboise
- bonbon
- étoile
- école
- montagne
- ballon
- soleil
- nuage
- château
- orteil
- couteau
- cuillère
- échelle
- fenêtre

Casse-mots

TROIS SYLLABES

- téléphone
- ambulance
- éléphant
- astronaute
- Père-Noël
- boulanger
- professeur
- avocat
- pamplemousse
- accident
- arc-en-ciel
- cerf-volant
- cheminée
- escalier
- brocoli
- policier
- ananas
- thermomètre
- tournevis
- coquillage
- autobus

Casse-mots



Soccer-syllabe

1- Au gymnase, on dispose trois ballons comme ceci :



début



milieu

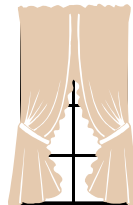


fin

- 2- À tour de rôle, les enfants pigent une image et nomment chaque syllabe en faisant le lien avec les ballons. L'enseignante ou l'enseignant en profite pour travailler l'identification de façon individuelle et insister auprès des enfants qui en ont besoin.
- 3- L'enseignante ou l'enseignant désigne une syllabe et l'enfant doit botter le ballon qui représente la syllabe déterminée.

Ordinamots

Cette activité se réalise à l'ordinateur.



On demande à l'enfant de localiser un son dans un mot dicté par l'ordinateur.

Consigne : Où entends-tu / deau / dans



ri



deau ?



Il doit cliquer sur la bonne pastille et aussitôt passer à une autre diapositive.






Colorie-sons

Où entends-tu / / dans?

Consigne :

L'enfant doit colorier le cercle qui identifie la syllabe demandée.

Avant d'amorcer l'activité, donner un exemple au tableau afin de situer l'élève dans la tâche demandée.

○ ○		r o b o t
○ ○ ○		m a g i c i e n
○ ○ ○		e h a m p i g n o n
○ ○		t r a c t e u r
○ ○ ○		p a p a l u i e

Colorie-sons

Consigne :

Colorie où entends-tu / / dans le mot :

