

Cicl 1

Livè GS

PÂSSÉE

2

BOUTÉES

2

DEFILAPRENRIE : Acomparaïjer comben qe n-i a de silabes den qheues mots

Séquence : Comparer le nombre de syllabes de différents mots

★ ABOUTEMENTS DE LA DEFILAPRENRIE

Objectifs de la séquence

★ Cllamer les silabes d'un mot

Scander les syllabes d'un mot

★ Anombrier les silabes d'un mot

Dénombrer les syllabes d'un mot

★ Acomparaïjer comben qe n-i a de silabes den un mot

Comparer le nombre de syllabes d'un mot

★ Coder les silabes qe n-i a den un mot

Coder les syllabes d'un mot

★ CAPABLETÉES PERMIERES A RENCONTRER (BO)

Compétences principales visées (BO)

Dezélouter des sons

Discriminer des sons

★ Jouer o des silabes

Manipuler des syllabes

Demaine

Mettr a jouer le langaije den toutes ses menieres – a la goule

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions – Langage oral

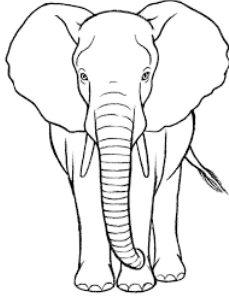
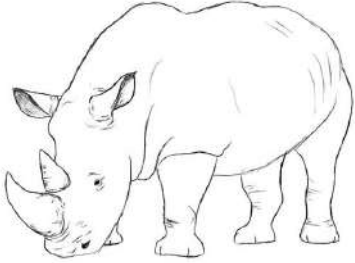
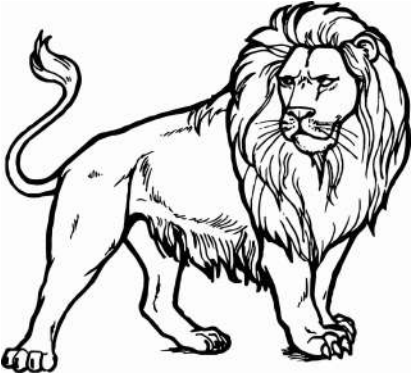
	Aboutement espcifique <i>Objectif spécifique</i>	Rolon a rolon <i>Pas à pas</i>	De cai qe j'è-ti afere ? <i>De quoi est-ce besoin ?</i>	Comben ? <i>Durée</i>
BOUTÉE 1 Séance 1 DECOUVRI Découverte La hersée des animaos La bataille des animaux	Acomparaïjer comben qe n-i a de silabes den un mot <i>Comparer le nombre de syllabes d'un mot</i>	► Ouvraije ghidée de 6/8 ebluçons Atelier dirigé de 6/8 élèves Rolon 1 : Amarer le jeu <i>Phase 1 : mise en place du jeu</i> Lever des souétiées de 2 ebluçons. Den les souétiées-la n-i ara des	- Les mots-imaijes	20mn de temp

		ebluçons d'eune sorte e de l'aotr a sour-fin qi peujent jouer maïtië tout sou. <i>Faire des groupes de 2 élèves. Constituer des groupes hétérogènes pour qu'ils puissent jouer en semi-autonomie.</i> Se ravener châte nom d'animaos d'o yeûs e lou aprindr les siens q'i ne qenessent pouint. Lou percizer q'il ont qe de demander si q'i ne qenessent pouint qheu ou qheu mot en galo. Chaqhun ara ao meins 10 mots-imaijes. <i>Se remémorer chaque nom d'animaux avec eux et leur apprendre ceux qu'ils ne connaissent pas. Leur indiquer qu'ils peuvent demander s'ils ne connaissent pas tel ou tel mot en gallo. Chacun aura au moins 10 mots images.</i> Le clâssier : <i>Si qe vous savéz pouint coment qe nen dit qheu ou qheu nom d'animaos en galo, v'éz qe de mettr le dai' a haot e de demander : « coment qe nen dit en galo « Canard » ? » Parème</i> <i>[Le qiassieu : si que vous n'savé point comment que nen dit tcheu ou tcheu nom d'animaw en gallo, v'é que de meute le daille a haw et de d'mandeu : « comment q'n'en dit en galo « Canard » ? » parème]</i> <i>L'enseignant : « si vous ne savez pas comment l'on dit tel ou tel nom d'animaux en gallo, vous n'avez qu'à lever le doigt et demander « comment est-ce que l'on dit canard en gallo ? » par exemple »</i> Rolon 2 : La réle du jeu <i>Phase 2 : La règle du jeu</i> La réle du jeu ét yelles de la hersée cllassique <i>Les règles du jeu sont celles de la bataille classique</i> Les deûz jouous ont châte eune carte adent devant yeûs. I la devire cante-e-cante. Le sien qe son mot-imaije a le pus de silabes gâgnent les deûz cartes. Cant qe les deûz mots-imaijes ont aotant de silabes yun l'aotr, n-i a eune hersée, faot « s'entr-battr ». De la secousse, châte jouou devire eune nouvelle carte. Li qe le mot-imaije a le pus de silabe gâgne la potée des catr cartes. <i>-Les 2 joueurs ont chacun une carte retournée devant eux. Ils les retournent simultanément. Celui dont le mot-image a le plus de syllabe gagne les 2 cartes. Il y a bataille lorsque les 2 mots images ont le même nombre de syllabes. Dans ce cas, chaque joueur retourne une nouvelle carte. Celui dont le mot-image a le plus de syllabe gagne les 4 cartes mises en jeu. Le joueur qui possède à la fin le plus de cartes a gagné.</i>		
--	--	---	--	--

		<i>Le cllassier : Vous jouéz yun contr yun. Châqe jou a eune carte adent devant li. Vous deviréz châqe votr carte cante-e-cante. Le sien qe son mot-imaïje a le pus de silabes a gâgnë les deûz cartes. Si qe les deûz mots-imaïjes ont aotant de silabes yun l'aotr, meins, n-i a eune hersée, faot « s'entr-battr ». De la secousse, châqe jouou devire eune nouvelle carte. Li qe le mot-imaïje a le pus de silabe gâgne la potée des catr cartes.</i> <i>Bon de même ? V'éz-ti ben enterluzë tertout ?</i> <i>[Le qiassieu : vous joué yun conte l'awte. Châque jouou a eune carte aden d'vant li. Vous d'viré chaque vote carte cante-et-cante. Le sien que son mo-imaïje a le pu de syllabe a gangnë les deuw carte.</i> <i>Si que les deuw mot-imaïje on awtan de syllabe yun l'awte, mais, n-i a eune hersé, faw s'ente-bate. D'la secousse, châque jouou d'vire eune nouvelle carte. Li que le mo-imaïje a le pus de syllabe gangne la poté des cate carte.</i> <i>Bon d'même ? V'é-ti bin enterluzeu tertou ?]</i> <i>L'enseignant : «Vous jouez à un contre un. Chaque joueur a une carte retournée devant lui. Simultanément, vous retournez chacun votre carte. Celui dont le mot-image a le plus de syllabes a gagné les deux cartes.</i> <i>Si les deux mots-images ont autant de syllabes l'un et l'autre par contre, il y a bataille. Par conséquent, chaque joueur retourne une nouvelle carte. Celui dont le mot-image compte le plus de syllabes a gagné les quatre cartes.</i> <i>C'est bon ? Vous avez tous compris ? »</i> <i>Apartézon : Pour les ebluçons q'ont du deu a conter, lou demander de conter su lous daïs ou ben o des contouérs</i> <i>Différenciation : Pour les élèves ayant des difficultés, demander de compter les syllabes avec les doigts ou avec des jetons</i>		
BOUTÉE 2 RÉINVESTISSEMENT RABIENAIJE <i>Evaluation formative</i> Afeuraije formant	Anombrer e coder les silabes d'un mot Dénombrer et coder les syllabes d'un mot	► Châqe su son ouvraiye Atelier autonome Rolon 1 : Ravener la boutée de devant <i>Phase 1 : rappel séance précédente</i> - Demander és ebluçons de conter de cai qe j'ons fet durant la boutée de devant : la hersée des animaos - Amotrer le parchat és ebluçons e lou esppliquer de cai q'il ont a fere. -Demander aux élèves de rappeler la séance précédente : la bataille des animaux.	- Parchat 2	15mn de temp

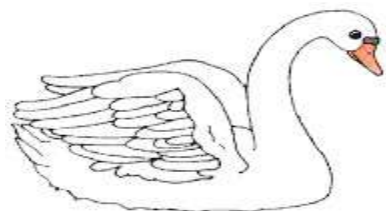
<i>Fiche « la bataille des animaux »</i> <i>Parchat « la hersée des animaos »</i>		-Montrer la fiche et expliquer aux élèves la consigne. <i>Le cllassier : Aloure Maïann, tu vâs mézë nous conter de cai qe j'ons fet durant la boutée de devant/yere/la semene pâssée</i> <i>[Le qiassieu : aloure, Maïann, tu vâ mézeu nous conteu de qa que j'on feu durant la bouté de d'vant/yeure/la s'meune pâssé]</i> <i>L'enseignant : «alors, Maïann, maintenant tu vas nous raconter ce que nous avons fait lors de la dernière séance/hier/la semaine dernière</i> Rolon 2 : Chaque su son ouvraïje <i>Phase 2 : travail individuel</i> Bâiller un parchat a châqe ebluçon. Dede 'la il ont de tarvailler tout sou. Afeuraije formant pour vaer si q'il ont ben tout enterluzë. Esppliqer de retour si qe n-i a afere. <i>Distribuer une fiche à chaque élève. Les laisser travailler en autonomie.</i> <i>Evaluation formative qui permet de voir si les élèves ont compris le but de la séquence. Prévoir de nouvelles explications si nécessaire</i>		
FIN-CONTE DE LA DEFILAPRENRIE BILAN SEQUENCE				

Parchat 1

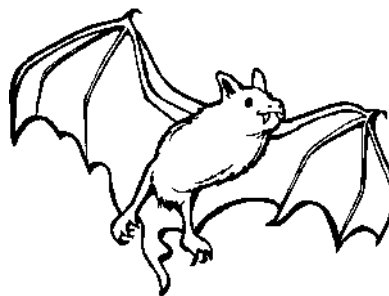
Eune silabe	Deûz silabes	Traez silabes	Catr silabes
 Chat	 Chat d'bouéz	 Elifant	 Rinocerosse
 Lion	 Ouézè	 Papegaod	 Orang-outan



Co



Cindard



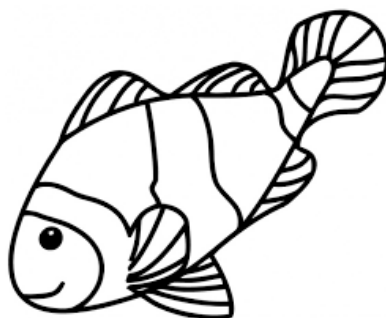
Souri-chaode



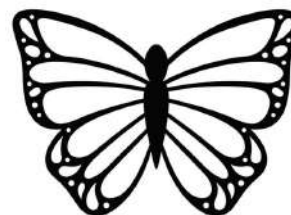
Ornitoringe



R'na



Paisson



Papivole



Elifantè



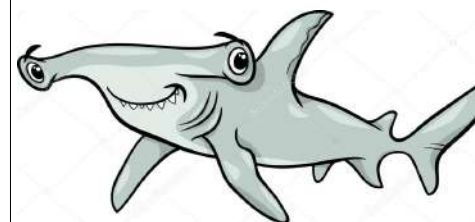
Leu



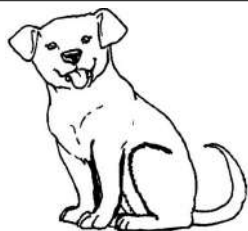
Crapaod



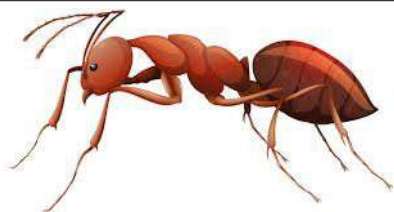
Panvolette



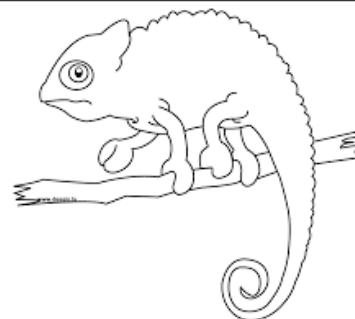
Reghin-martè



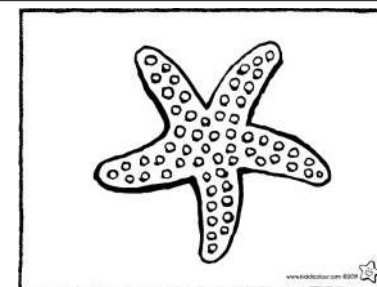
Chain



Fromi



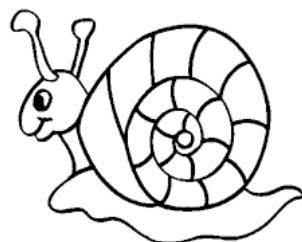
Camelion



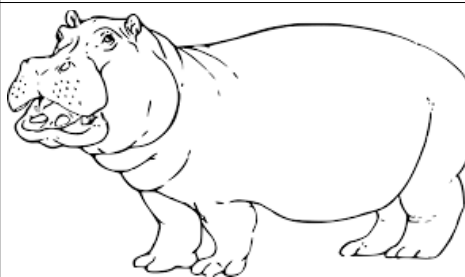
Etaile-de-mè



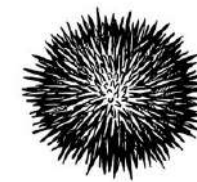
Maove



Lima

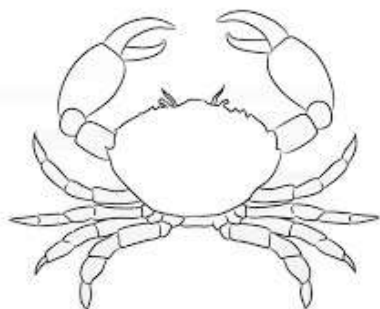


Cheva-des-nôes

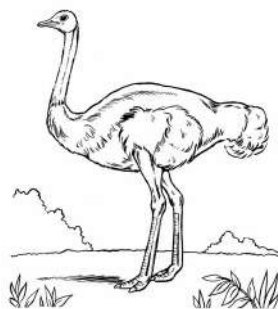


Sea urchin

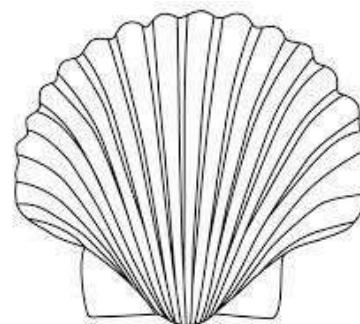
Châtagne-de-mè



Chancr



Estruce



Ricardè



Raton-lavou

Mettr a jouer le langaije den toutes ses menieres

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

P'tit nom :

Jou :

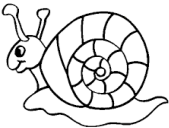
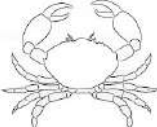
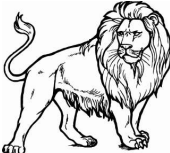
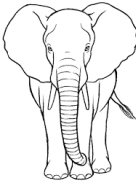
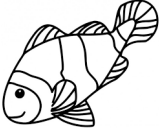
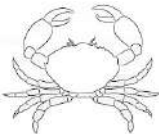
Aboutement : Acomparaijer les silabes de qheuques mots

Objectif : comparer les syllabes de différents mots

De cai qe n-i a a fere : Conte comben qe n-i a de silabes den les duettes de mots-imaijes-la e couloure yelle des deûz eyou q'i n-n'a le pus

Consigne: compte le nombre de syllabes des paires de mots-images suivants et colorie celle des deux où il y en a le plus

Note : chaque ligne a un niveau de difficulté différent. La première est d'un niveau facile, la dernière est d'un niveau plus difficile.

									
Ouzè	Leu	Pourcè	R'na	Chain	Lima	Camelion	Chancr	Lion	Cindard
									
Liron	Ricardè	Papivole	Chain	Elifant	Leu	Paisson	Papegaod	R'na	Souri-chaode
									
Rinocerosse	Chancr	Panvolette	Liron	Souri-chaode	Chat	Papegaod	Chatâgne-de-mè	Co	Camelion

