

Cicl 1

Livè GS

PÂSSÉE

2

BOUTÉE

5

DEFILAPRENRIE : Cllamer les silabes d'un mot

Séquence : scander les syllabes d'un mot

★ ABOUTEMENTS DE LA DEFILAPRENRIE

Objectifs de la séquence

Cllamer les silabes d'un mot

Scander les syllabes d'un mot

★ Anombrer les silabes d'un mot

Dénombrer les syllabes d'un mot

★ Acomparaier le nombr de silabes d'un mot

Comparer le nombre de syllabes d'un mot

★ Coder les silabes d'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 espezifique <i>Objectif spécifique</i>	Rolon a rolon <i>Pas à pas</i>	De cai qe j'è-ti afere ? <i>De quoi est-ce que j'ai besoin ?</i>	Comben ? <i>Durée</i>
BOUTÉE 1 Séance 1 DECOUVRI Découverte Le langaije robot Le langage robot	Cllamer les silabes d'un mot Scander les syllabes d'un mot	► Toute la cllàssée – Aïre a s'aguerouer Groupe classe – Coin regroupement Decouvri la cartelézon Découverte de la segmentation Perpozer és ebluçons de caozer un nouviao parlement, le	Les etiqhettes p'tits noms ou les poltrèts des ebluçons Les étiquettes prénoms ou les portraits des élèves	20mn de temp

		parlement des robots. Pour caozer de même, va falair parfêter, en disant ben toutes les silabes yeune après l'aotr <i>Proposer aux élèves de parler une nouvelle langue, celle des robots. Pour cela, il va falloir parler distinctement en séparant bien toutes les syllabes.</i> <i>Le clâssier : Vous v'léz-ti caozer un nouviao parlement ? Le parlement és robots !</i> <i>[Le qiassieu : vous v'lé-ti cawzeu un nouviaw parlement ? Le parlement é robo]</i> <i>L'enseignant : « voulez-vous parler une nouvelle langue ? La langue des robots »</i> <i>Les ebluçons : Yaaaaan !</i> <i>[L'zebluçon : yaaaaan]</i> <i>Les élèves : « ouiiiiii »</i> <i>Le clâssier : Pour caozer le parlement és robots va falair parfêter, meins. En disant ben toutes les silabes yeune après l'aotr</i> <i>[Le qiassieu : pour cawzeu le parlement é robo, va falaille parfêteu, mais. En disant bin toutes les syllabes yeune après l'awte]</i> <i>L'enseignant : « pour parler la langue des robots, il va falloir tout bien prononcer par contre. En disant bien toutes les syllabes l'une après l'autre »</i> Le clâssier dit son p'tit nom den le nouviao langaije-la en cllamant les silabes e en apouyant châqe de yelles o eune cõtisserie de daïs. Demander és ebluçons de fere de domé a relae o lou p'tit nom. Les aotrs ebluçons repaissent le p'tit nom a lou coterie ben haot en cotissant des daïs <i>L'enseignant dit son prénom dans ce nouveau langage en scander les syllabes et en appuyant chacune d'entre elles par un claquement de mains. Demander aux élèves de faire de même avec leur prénom à tour de rôle. Les autres élèves répètent le prénom de leur camarade à haute voix en tapant dans les mains.</i> <i>Le clâssier : Mézë ét a vous-aotrs de dire votr p'tit nom en cllamant les silabes e en cotissant des daïs. De même, acoutez et ergardéz don</i> <i>[Le qiassieu : Mézeu est a vous-z'awte de dire vote p'tit nom en kiaman les syllabes et en cotissan des daille. De même,</i>		
--	--	---	--	--

		<i>acouté et ergardé]</i> <i>L'enseignant : « Maintenant, c'est à vous de dire votre prénom en scandant les syllabes et en claquant des mains. Comme cela, écoutez et regardez »</i> De ça, le clâssier met les étiquettes ou les poltrêts des ebluçons den un pochon. A relae, châqhun demuce eune étiquette/poltrèt e clame les silabes du p'tit nom en cotissant des daïs. <i>Ensuite, l'enseignant place les étiquettes ou les portraits des élèves de la classe dans un sac. A tour de rôle, chacun sort une étiquette/portrait et scande les syllabes du prénom en tapant dans les mains.</i> <i>Le clâssier : A relae, v'aléz demuçer eune étiquette du pochon-la e clamer les silabes du p'tit nom en cotissant des daïs</i> <i>[Le qiassieu : A r'leu, v'alé demuçu eune etitchette du pochon-la et kiameu les syllabes du p'tit nom en cotissan des daille]</i> <i>L'enseignant : « A tour de rôle, vous allez sortir une étiquette de ce sac et scander les syllabes du prénom en claquant des mains »</i>		
BOUTÉE 2 <i>RABIENAIJE</i> <i>Réinvestissement</i>	Cllamer les silabes d'un mot <i>Scander les syllabes d'un mot</i>	► Toute la clâssée – Aïre a s'aguerouer <i>Groupe classe – Coin regroupement</i> <u>Carteler des mots-imaïjes</u> <i>Segmentation de mots-images</i> Le clâssier demande és ebluçons d'esppliquer de cai q'il ont fet durant la boutée d'avant <i>L'enseignant demande aux élèves d'expliquer ce qui a été fait lors de la séance précédente.</i> <i>Le clâssier : Pouvous esppliquer de cai qe j'ons fet yere/la semene pâssée o les silabes ? Vous savéz ben, le jeu o les silabes...</i> <i>[Le qiassieu : Pouvou euspyiqueu de ka que j'ons feu yeure/la s'meune pâsséy o les silabes ? Vous savé bin, le jeu o les silabes...</i> <i>L'enseignant : « Pouvez-vous expliquer ce que nous avons fait hier/la semaine passée avec les syllabes ? Vous savez-bien le jeu avec les syllabes... »</i>	Les mots-imaïjes ragrandis a 141 du cent <i>Les mots-images agrandis à 141%</i>	15mn de temp

		Dede 'la, un nouviao jeu ét perpozë és ebluçons : des mots-imaïjes sont minz den un pochon. Les ebluçons demuçent des mots e les cllament en cotissant des dai's <i>A la suite de quoi un nouveau jeu est proposé aux élèves : des mots-images sont placés dans un sac. Les élèves tirent des mots et le scandent en tapant des mains.</i> <i>Le cllâssier : V'éz-ti souvenance du jeu de l'aotr secant ? O les etiqhettes e le pochon. Anet, v'aléz fere de domé, meins dame o des mots-imaïjes. A relae, v'aléz demuçer eune etiqhette du pochon-la e cllamer les silabes du mot-imaïje en cotissant des dai's</i> <i>[Le qiassieu : vé-ti souv'nance du jeu d'l'awte secan ? O l'zeutiqhettes et l'pochon. Aneu, v'alé feure de domé, mais dame o des mot-imaïje. A r'leu, v'alé deumuçeu eune etitchette du pochon-la et kiameu les syllabes du mot-imaïje en cotissan des daille]</i> <i>L'enseignant : « vous souvenez-vous du jeu de l'autre fois ? Avec les étiquettes et le sac. Aujourd'hui, vous allez faire la même chose mais avec des mots-images. A tour de rôle, vous allez sortir une étiquette de ce sac et scander les syllabes du mot-image en claquant des mains »</i>		
BOUTÉE 3 <i>POÛSSER PUS LEIN SU EUNE NOCION</i> <i>Approfondissement</i>	Cllamer les silabes d'un mot <i>Scander les syllabes d'un mot</i>	► Toute la cllâssée – Aïre a s'aguerouer <i>Groupe classe – Coin regroupement</i> <u>Carteler o des afutiaos de muzique</u> <i>Segmentation avec instruments</i> Fere la premiere boutée d'ertour meins o les afutiaos de muzique qe n-i a den la cllâsse. Dire le p'tit nom d'eune ebluçon en cllamant les silabes en s'aïdant d'eune afutia. L'ebluçon chouézit de ça eune coterie e i cllame les silabes de son p'tit nom. Châqe son tour diq'a qe tertout ont fet le s'atrère-a-fere-la. <i>Refaire la première séance mais en utilisant les instruments de musique de la classe.</i> <i>Dire le prénom d'un élève en scandant les syllabes de celui-ci avec un instrument. L'élève en question choisit à son tour le prénom d'un camarade dont il scande les syllabes. Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les élèves aient participé.</i> <i>Le cllâssier : Mézë 'la va yetr de fere le jeu des silabes meins a châqe silabe fara tocer su eune afutiao. Ergardéz don !</i>	Des afutiaos de muzique d'eune sorte e de l'aotr. Putôt des siens eyou qe n-i a pouint a bufer deden ben sûr : tambour, castagnettes... <i>Toute sorte d'instruments. Plutôt ceux où il n'y a pas à souffler dedans bien entendu : tambour, castagnettes, ...</i>	20mn de temp

		(ezempl) <i>[Le qiassieu : mézeu la va yéte de feure le jeu des syllabes mais a châque syllabe fara toçeu su eune afutiaw. Eurgardé don !] (euzempe)</i> <i>L'enseignant : « maintenant, il va s'agir de faire le jeu des syllabes mais à chaque syllabe il faudra taper sur un instrument. Regardez ! » (exemple)</i> Apartézon : <i>- Si q'eune ebluçon ne vieût pouint fere le jeu-la ou reste en je n'sès, toute la classe peut clamer les silabes cante li pour l'aider e l'acourager</i> <i>- Enrailler o des mots a deüz silabes e, dede 'la tarvâiller su des mots de pus en pus long pour les ebluçons les pus capabls</i> Différenciation : <i>Si un élève hésite ou refuse le jeu, l'ensemble de la classe peut scander avec lui pour l'aider et l'encourager</i> <i>Commencer avec des mots bisyllabiques et augmenter au fur et à mesure la longueur des mots pour les élèves les plus à l'aise</i>		
BOUTÉE 4 RABIENAIJE <i>Réinvestissement</i> LE JEU DE PIROTE A LA GRANDOUR <i>Le jeu de l'oie grandeur réelle</i>	► Toute la clâssée – Sale de mouvance <i>Groupe classe – Salle de motricité</i> Aleter le jeu <i>Mise en place du jeu</i> Mettr un pique e, de greûs, 18 roulets yun après l'aotr a sour fin de fere eune réle reûze. Esplliquer qe va falair clamer les silabes de mots o son cô. Le cô ara d'aler cante la goule. <i>Placer un plot et environ 18 cerceaux les uns à la suite des autres afin de réaliser une ligne courbe.</i> <i>Expliquer qu'il va s'agir de scander les syllabes de certains mots avec son corps. Le geste devra être synchronisé à la parole.</i> Le clâssier : Mézë, j'allons core tarvâiller su les silabes meins en fezant un jeu de pirote a la grandour ! <i>[Le qiassieu : mézeu, j'allons core tarvâilleu su les syllabes mais en f'zan un jeu de pirote a la grandoure</i> <i>L'enseignant : « maintenant, nous allons encore travailler sur les syllabes mais en faisant un jeu de l'oie grandeur réelle »</i> La réle du jeu	- Les mots-imaijes - Les mots-images - Eune bouéte - Une boîte - Un pique - Un plot - Maïtië pus de diz roulets - Une vingtaine de cerceaux	20mn de temp	

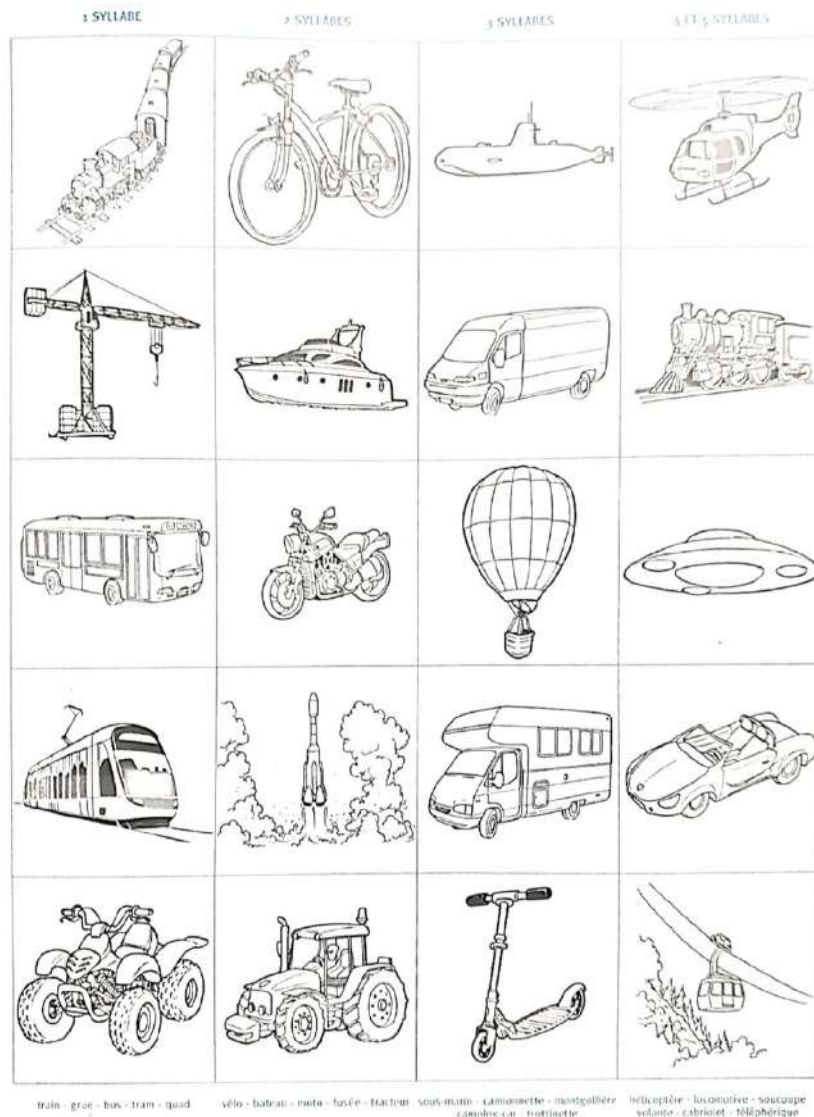
		<i>La règle du jeu</i> Dire le nom de chaque mot-image en galo. Mettre les garçâilles à repaïsser. Les ebluçons pernent à relayer un mot-image et déclament les syllabes du mot en perçant en sautant dans les roulets. Chaque syllabe, un rolet. Les joueurs sont parés comme les roches du jeu de piron, eux qui les roulets enpercentent le plateau du jeu. Quelques fois, deux garçâilles peuvent s'élancer dans le même rolet, n'en a point chuté. Le premier à aller jusqu'au bout a gagné. Pour que l'enfant ne se fatigue pas, l'enseignant passera d'élève en élève avec la boîte contenant les cartes afin que les élèves ne bougent pas de leur cerceau. <i>Nommer un par un les mots-images en galo. Faire répéter aux enfants. Les élèves tirent à tour de rôle un mot-image et scandent les syllabes du mot représenté en sautant dans les cerceaux. Chaque syllabe, un cerceau.</i> <i>Les joueurs sont en fait comme les pions d'un jeu de l'oie dans lequel les cerceaux représentent le plateau du jeu. Il se peut que 2 enfants se retrouvent dans le même cerceau, cela n'a pas d'importance.</i> <i>Le premier qui arrive au bout de la ligne a gagné.</i> <i>Pour faciliter le jeu, l'enseignant passera d'élève en élève avec la boîte contenant les cartes afin que les élèves ne bougent pas de leur cerceau.</i> <i>Le clâssier : Paré comme les autres fois, chaque va prendre un mot-image dans la boîte et va appeler le mot qu'il verra en sautant dans les roulets. Une syllabe = un saut. Paré comme pour le jeu du pirot mais un grand jeu du pirot. Et de là qu'il faut aller jusqu'au bout. Le premier au bout a gagné !</i> <i>[Le quassier : mézou comme l'zawte faille, chaque va prendre un mot-image dans la boîte et va lire le mot qu'il verra en sautant dans les roulets. Une syllabe = un saut. Paré comme pour le jeu du pirot mais un grand jeu du pirot. Et de là qu'il faut aller jusqu'au bout. Le premier au bout a gagné !</i> <i>L'enseignant : « comme les autres fois, chacun va prendre un mot-image dans la boîte et va scander le mot qu'il voit en sautant dans les cerceaux. Une syllabe = un saut. Comme pour le jeu de l'oie, mais un grand jeu de l'oie.</i>		
--	--	--	--	--

		<i>Et le but est d'arriver tout au bout de la ligne.</i>		
BOUTÉE 5 <i>POÛSSER PUS LEIN SU EUNE NOCION</i> Approfondissement <i>LA PERRETTE EN QHU DE BRIGAOD</i> La marelle colimaçon		► Ouvraiye ghidée Travail dirigé Aleter le jeu Mise en place du jeu Lever des souétions de 3 ou 4 ebluçons. Châqhun des souétions-la aront lou pllatè de jeu a li. Amontrer les mots-imaïjes. Demander és ebluçons de dire de cai q'c'èt a sour fin qe de n'ètr sur qe tertout qenessent ben châqe mot. Bailler eune roche a châqe ebluçon. Fere un pochon o les mots-imaïjes e le mettr a côté du pllatè de jeu. <i>Former des groupes de 3 ou 4 élèves. Donner à chaque groupe un plateau de jeu. Montrer les mots-images. Demander aux élèves de dire ce que c'est afin de s'assurer que tous les connaissent. Donner à chaque élève un pion. Faire une pioche avec les mots-images et la placer à côté du plateau de jeu.</i> <i>Le cllâssier : Anet, j'alons jouer ao jeu du pirot parai come l'aotr fai meins su un pllatè le coup-li. (montrer le jeu de l'oie) Châqhun a eune roche pour jouer. Châqe jouou a de prindr un mot-imaïje den le pochon e de cllamer les silabes du mot-la en ravançant su la perrette. Le sien qi s'erive su eune cârée IAO, il a d'erqhuler d'eune cârée.</i> <i>Pour gâgner c'èt de s'eriver su la cârée du bout.</i> <i>[Le qiassieu : aneu, j'allons joueu au jeu du pirot paraille comme l'awte faille mais su un piatè le cou-li. Châtchun a eune roche pour joueu. Châqe jouou a de prinde un mot-imaïje dans le pochon et de kiameu les syllabe du mot-a en ravançant su la perrette. Le sien qui s'erive su eune câré IAW, il a d'ertchuleu d'eune câré.</i> <i>Pour gangner c'est de s'eriveu su la câré du bout</i> <i>L'enseignant : « aujourd'hui, nous allons jouer au jeu de l'oie comme l'autre fois mais sur un plateau cette fois-ci. Chacun a un pion pour jouer. Chaque jouer doit prendre un mot-image dans la pioche e de scander les syllabes du mot en avançant simultanément sur la marelle.</i> <i>Si un joueur arrive sur une case EAU il recule d'une case.</i> <i>Le 1er qui arrive sur la case d'arrivée a gagné.</i>	- Un pllatè de jeu ragrandis a 141 du cent pour 3-4 ebluçons - <i>Un plateau de jeu agrandi à 141% pour 3-4 élèves</i> - Eune roche pour châqe ebluçon - <i>Un pion par élève</i> - Un trente de mots-imaïjes - <i>Une trentaine de mots-images</i>	

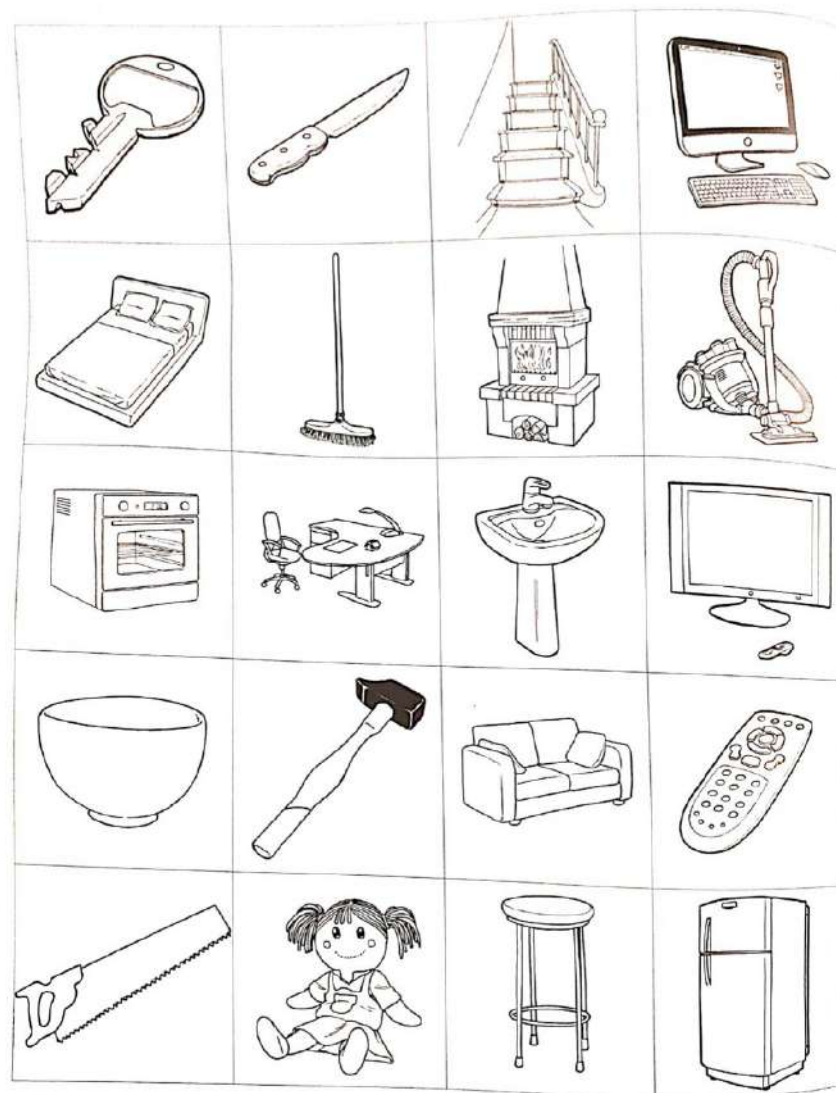
		<u>La réle du jeu</u> <i>La règle du jeu</i> Châqe jouou prind un mot-imaije den le pochon e clame les silabes du mot-la en ravançant su la perrette. Le sien qi s'erive su eune cârée IAO, il a d'erqhuler d'eune cârée. Pour gâgner c'êt de s'eriver su la cârée du bout. <i>Chaque jouer tire un mot-image dans la pioche et scande les syllabes du mot en avançant simultanément sur la marelle. Si un joueur arrive sur une case EAU il recule d'une case. Le 1er qui arrive sur la case d'arrivée a gagné.</i> <u>Apartézon :</u> <i>Lever des souêtes de liviaos si qe n-i a des siens q'ont du deu et lésser les pus capabls jouer entr-yeûs. Durant de même, v'éz qe de fere entour les siens q'ont afere d'étr aïdê.</i> <u>Différenciation :</u> <i>Former des groupes de différents niveaux s'il y a des difficultés et laisser les plus performants en autonomie pendant que vous vous occupez des élèves qui ont besoin</i>		

FIN-CONTE DE LA DEFILAPRENRIE BILAN SEQUENCE	
--	--

ANNEXE 1



Français	Gallo	Prononciation
Train	Train	Train-ye
Vélo	Veloce	Veuloce
Sous-marin	Vasourliao	Vasourliaw
Hélicoptère	Elenvire	Elenvire
Grue	Crone	Crone
Bateau	Batè	Batè
Camion	Gamion	Gamion
Locomotive	Locomouvouere	Locomouvouère
Bus	Busse	Busse
Moto	Petro	Petro
Montgolfière	Erboufie	Eurboufi
OVNI	OVNI	OVNI
Tramway	Tramvae	Tramva
Fusée	Foughette	Foudjette
Camping-Car	Charcamperie	Charcamp'ri
Voiture	Cherte	Cheurte
Quad	Catreûe	Cate reuw
Tracteur	Tractouer	Tractoueu
Trotinette	Derussette	Deurussette
Téléphérique	Hale-roghet	Hale-rotchè



Français	Gallo	Prononciation
Clef	Clle	Kieu
Couteau	Coûtè	Couwtè
Escalier	Degrè	Degreu
Ordinateur	Ordrinouer	Ordrinoueu
Lit	Let	Leu
Balai	Balai	Bala/Balaille
Cheminée	Fouyer	Fouyeu
Aspirateur	Supouer	Supoueu
Four	Fou	Fou
Bureau	Burè	Burè
Lavabo	Lavouer	Lavoueu
Télévision	Teledevizouere	Teuleud'vizouere
Bol	(eune) Bole	(eune) Bole
Marteau	Martè	Martè
Canapé	Bandéze	Bandéze
Télécommande	Qemandelein	Q'mand'lin
Scie	Saye	Saye
Poupée	Poupine	Poupine
Tabouret	Berchet	Beurchè
Réfrigérateur	Ferdissouer	Feurdissoueu



Français	Gallo	Prononciation
Seau	Saille	Saille
Ciseaux	Ciziaos	Ciziau
Tournevis	Tournevir	Tournevir
Calendrier	Calenderier	Calenderieu
Pot	Pot	Po
Epée	Epée	Eupéille
Arrosoir	Erouzouer	Eurouzoueu
Epouvantail	Fèlipou / Efoûcha / Epoûria	Félipou / Efouwcha / Epouwria
Banc	Bancelle	Bancelle
Crayon	Qerion	Queurion
Parapluie	(un) Parapllée	(un) Parapié
Calculatrice	Carqhulouer	Cartchuloueu
Clou	C'lloû	Kiouw
Ballon	Boufie	Boufi
Sablier	Sabelier	Sabeulieu
Ventilateur	Bufouer	Bufoueu
Dé	Qhube	Tchube
Toupis	(eune) Mouene/(un) Chabot	(eune) Moueune / (un) chabo
Domino	Domino	Domino
Médicaments	Remedes	R'meude

ANNEXE 2

