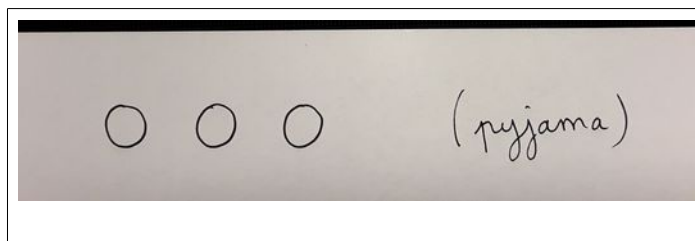


## Phonologie :Localisons les syllabes .

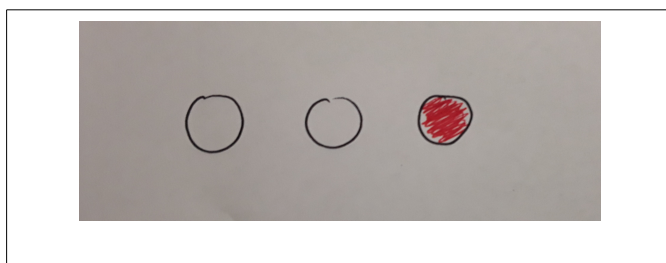
On rappelle comment coder une syllabe .

On dessine un rond pour chaque syllabe frappée .

Ex py/ja/ma/



Je cherche la syllabe “ **Ma** ” dans pyjama , elle est à la fin donc je colorie le dernier cercle .



### Le jeu des intrus

Nous allons chercher où est la syllabe “ **MA** ” dans des mots mais attention il y aura peut être des intrus , c’est à dire des mots où la syllabe <<MA>> n’est pas présente .

Faire dessiner les ronds pour chaque mot . Bien faire prononcer le mot à votre enfant pour qu’il repère si la syllabe <<MA>> est présente et dans ce cas où est – t- elle ? Ou si l’ on n’ entend pas la syllabe <<MA>>

Voici les mots : mamie - thomas - maman - mouton - marin - muret – limaçon -

magicien - merci – marocain - bureau -

### Le jeu codage/ décodage

Observer les planches en fin de document . Pour chaque planche , il y a une syllabe à chercher . Elle est codée sur la première image à gauche .

Ex \*1ère planche : **pi** de **pi**zza

Votre enfant trouve le mot suivant : pigeon , il dessine avec les ronds le nombre de syllabes puis il colorie le rond où il entend la syllabe “ **pi** ”

les autres mots de la première planche sont **ta**pis – hô**pi**tal

\*2ème planche : pain

pinceau – sapin – pingouin

\*3ème planche : seau

soleil – pinceau – saucisson

\*4ème planche : riz

rideau – écurie – vétérinaire

\*5ème planche : dos

rideau – domino – dauphin

\*6ème planche : robot

robinet – poireau – perroquet

\*7ème planche : rat ( ra)

rateau – parapluie – radiateur

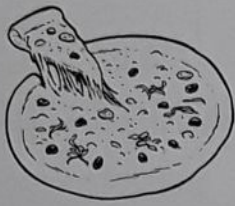
\*8ème planche : scie

citron – pharmacie – saucisson

les planches à la suite du document

1

pizza



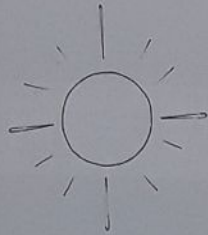
2

fruit



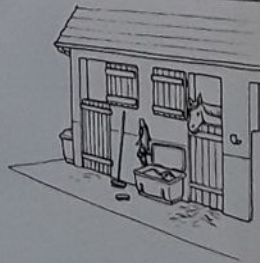
3

cup

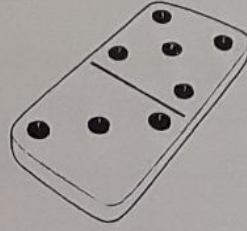
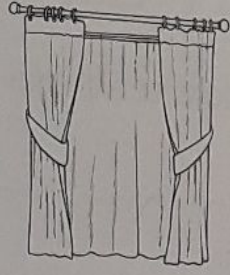


4

cup

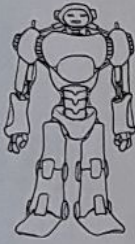


dios

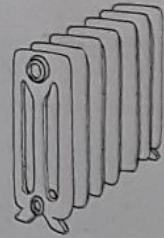


robotos domoio dingoio 5

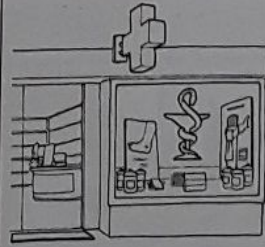
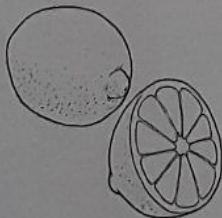
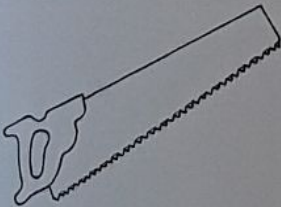
robot



robinet paleretu parroquet 6



ratos parapluie radiateur 7



ratos puerroto carotona 8