

# FANTA SYLLABES



Joue avec les syllabes et invente des ANIMAUX FANTASTIQUES

## Introduction

En observant et en assemblant les cartes cartonnées, les enfants apprennent à connaître de nombreux animaux rigolos tout en se familiarisant de manière ludique et amusante avec la lecture et l'écriture. Après avoir assemblé les illustrations et les syllabes qui composent le nom des animaux, ils s'amuseront à inventer d'autres « êtres » fantastiques originaux, aux noms improbables, en manipulant les pièces et développeront ainsi créativité et langage. Ce dispositif pédagogique permet aux enfants d'exercer et de développer leur intelligence linguistique, c'est-à-dire l'habileté engagée lorsque l'on mobilise le langage, les mots, la maîtrise des termes linguistiques et la capacité à les adapter à une activité donnée.

## Présentons les animaux

Avant de commencer le jeu, le parent – ou l'éducateur – peut choisir d'organiser une activité propédeutique qui consistera à présenter les animaux. On placera donc toutes les pièces sur la table et on invitera les enfants à assembler progressivement les animaux dont le nom est composé de deux syllabes, comme par exemple : requin, lion, renard, mouton.

On prononcera le nom de chacun des sujets à haute voix :  
« Ça, c'est le mouton ! », « Ça, c'est le requin ! », « Ça, c'est le lion ! »  
et on les encouragera à mémoriser leurs noms en appliquant la méthode en trois temps de Maria Montessori.

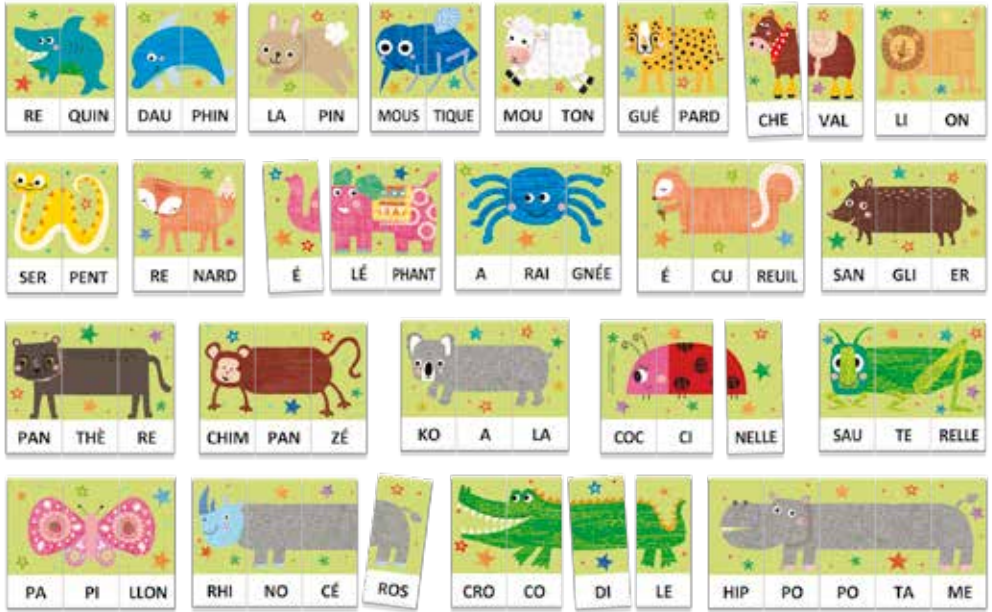
Répétons ensuite les noms des animaux en faisant attention à bien accentuer les différentes syllabes (par exemple : MOU-TON, RE-QUIN) et en commençant pas les plus simples (deux syllabes). On leur fera assembler ensuite les animaux dont le nom est composé de trois syllabes en suivant la même démarche : koala, éléphant, hérisson et ainsi de suite.

On demandera là encore aux enfants de répéter et de mémoriser les noms. Puis prononçons à nouveau les noms en accentuant les différentes syllabes.



On passera ensuite aux animaux composés de quatre syllabes comme rhinocéros, crocodile, en demandant toujours aux enfants de répéter leurs noms puis en prononçant clairement les syllabes. Une fois que tous les animaux sont assemblés, on passera à la deuxième phase de la méthode en trois temps. On continuera à interagir avec les enfants en leur posant des questions : « Où est le renard ? », « Montre-moi le lion ! »,

« Où est le rhinocéros ? ». On demandera aux enfants d'indiquer le bon animal avec le doigt afin de faciliter la reconnaissance des sujets et la mémorisation des mots. Après avoir présenté les animaux et prononcé leurs noms (premier temps) et après avoir renforcé l'apprentissage en posant des questions-stimuli visant à leur faire reconnaître les animaux (deuxième temps), on pourra conclure le parcours d'apprentissage en trois temps en organisant une activité amusante avec l'ensemble du matériel fourni. Tout en jouant librement, les enfants devront s'efforcer de reconnaître les pièces qui composent les différents animaux, de se souvenir de leurs noms et enfin de prononcer leurs noms.



Cette activité correspond au troisième temps de l'approche Montessori. On procèdera de la manière suivante : on place toutes les pièces mélangées sur la surface de jeu puis on invite les enfants à assembler les animaux le plus rapidement possible. Chaque fois qu'un joueur assemble un animal et prononce son nom correctement, il le « capture » et le met de côté. On pourra les aider en leur posant des questions : « Comment il s'appelle cet animal ? », « Quel animal as-tu assemblé ? » ou encore « Où habite-t-il cet animal ? », « Qu'est-ce qu'il mange ? ». A la fin de la partie, le gagnant sera celui qui aura « capturé » le plus grand nombre d'animaux et donc de mots.



# Inventons un bestiaire fantastique !

Après avoir joué à unir les syllabes et à former le nom des animaux illustrés, on pourra continuer à stimuler l'imagination et la créativité des enfants en leur proposant un autre jeu. On leur demandera cette fois-ci d'assembler les syllabes de manière à créer des animaux fantastiques et des noms tout aussi fantastiques. En mélangeant et en unissant les syllabes de plusieurs animaux, ils obtiendront des créations vraiment surprenantes : un ÉLÉREUIL en mélangeant les pièces de l'éléphant et de l'écureuil ou une SAUTIQUE en unissant la sauterelle et le moustique !



également leurs capacités langagières orales et écrites. On pourra poursuivre la partie en leur proposant d'inventer des histoires sur leurs animaux fantastiques : « C'est l'histoire du Sautique, un animal agile et sympathique », « Il était une fois un Élérafe qui avait une longue trompe avec des taches » et ainsi de suite. Les histoires se construiront de manière spontanée et les enfants contribueront à les enrichir en faisant appel à leur imagination.

