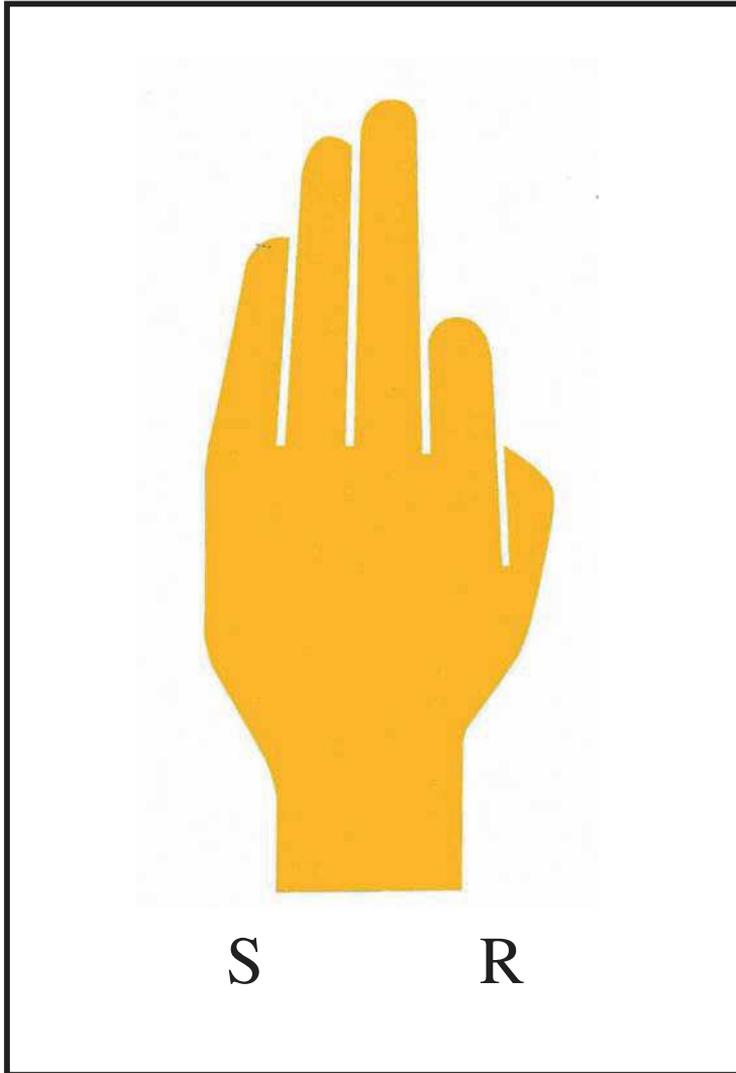


Quatrième clé S/R



La clé seule

Montrer la clé à l'enfant et lui expliquer les sons qui s'y rapportent.

Exercice 43

Répétition de syllabes consonne-voyelle redoublées

Consigne

Codez les différentes syllabes sans voix. L'enfant montre la position sur le bonhomme A (p. 11). Ensuite, il vous imite en codant et en donnant les syllabes à voix haute.

Syllabes

Rara	Ranran	Sasa	Sansan
Rourou	Ruru	Sousou	Susu
Riri	Rere	Sisi	Sese
Reureu	Ronron	Seuseu	Sonson
Roro	Rèrè	Soso	Sèsè
Réré	Rinrin	Sésé	Sinsin

Exercice 44

Production de syllabes

Consigne

Donnez les syllabes de la liste à haute voix (sans LPC) à l'enfant, celui-ci doit les coder.

Syllabes

Ro	Ri	Sou
Se	Sa	Ran
Ré	Rè	Seu
Su	Son	Rau

Exercice 45**Recherche de mots contenant une syllabe donnée****Consigne**

Codez une syllabe sans voix. L'enfant doit essayer de trouver un ou plusieurs mots commençant par cette syllabe.

Syllabes

Re

Sau

Rou

Sa

Ri

Exercice 46**Désignation d'images****Consigne**

Placez les images devant l'enfant. Codez sans voix la liste de mots. L'enfant doit, dans un premier temps, répéter le mot qui a été codé et, dans un deuxième temps, prendre l'image correspondant au mot codé.

Matériel

Images p. 65.

Mots

Souris

Sauce

Rond

Sourire

Saucisson

Hérisson

Ours

Scie

Sirop

Assis

Seau

Roue

Exercice 47**Image manquante****Consigne**

Disposez un certain nombre d'images devant l'enfant (utilisez les images de l'exercice précédent). Celui-ci regarde attentivement les images et les dénomme. Ensuite, il se cache les yeux et pendant ce temps, vous retirez une carte de la série. L'enfant doit coder le mot correspondant à l'image retirée.

Remarque : Mettre le nombre de cartes en fonction des capacités mnésiques de l'enfant.

Révision R, S et les autres clés

Exercice 48

Opposition CH/S

Consigne

Dénommez à haute voix toutes les images afin que le vocabulaire soit entendu une fois. Ensuite, codez sans voix les mots de la liste. L'enfant doit mettre une croix ou une gommette sous l'image représentant le mot codé. N'hésitez pas à coder plusieurs fois les mêmes mots.

Matériel

Images p. 66.

Mots

Seau	Chat	Tache
Chou	Chaud	Sous
Toucher	Cent	Chant
Tasse	Tousser	Sa

Exercice 49

Différenciation T, D, TR, DR

Consigne

- Pour les séries de 2 mots, codez un des deux mots, l'enfant désigne le mot codé et code lui-même le mot qui n'a pas été codé.
- Pour les séries de 3 et 4 mots, choisissez le mot que vous ne coderez pas. Codez les autres mots (en changeant l'ordre). L'enfant doit désigner les mots codés et entourer le mot non codé. Il codera lui-même le mot entouré.

Matériel

Images p. 67.

Série

Trente-Tente	Trou-Toux-Doux
Tas-Drap	Doigt-Trois-Toit-Droit
Montre- (il) Monte-Monde	

Exercice 50**Répétition de phrases**

Inspiré d'A. Leduc (2009).

Consigne

Codez les phrases sans voix à l'enfant (en choisissant un déterminant pour chaque phrase). L'enfant doit les répéter à haute voix.

Consigne 2 (pour les plus grands)

Codez plusieurs fois les mêmes phrases sans voix à l'enfant en variant le déterminant. Celui-ci doit les répéter à haute voix et levez la bonne pancarte « déterminant ».

Mes, tes, ses, les, des chaussures
sont sales.

Mes, tes, ses, les, des sœurs ont
sept ans.

Mes, tes, ses, les, des poissons sont
rouges.

Mes, tes, ses, les, des poussins sont
drôles.

Mes, tes, ses, les, des fleurs sentent
fort.

Mes, tes, ses, les, des poires sont
pourries.

Mes, tes, ses, les, des pinceaux
trempent dans l'eau.

Mes, tes, ses, les, des slips sont
rangés dans le tiroir de l'armoire.

Exercice 51

Circuit de la clé R, S

Inspiré du jeu Verbo-circuit de Réflexions grammaticales, Ortho éditions.

Consigne

Chaque joueur prend un pion et le met sur la case départ. L'enfant lance le jeton, il avance d'une ou de trois cases selon le nombre de points visibles.

Il tombe sur une image :

- soit il connaît le mot : il doit alors le coder en LPC ;
- soit il ne connaît pas le mot ou ne sait pas coder : vous lui codez le mot sans voix et il doit le répéter à haute voix.

S'il réussit à coder ou à décoder le mot représenté par l'image, il avance d'une case. S'il ne réussit pas, il reste sur la case.

C'est à votre tour de jouer. Vous lancez le jeton et avancez d'une ou de trois cases selon le nombre de points visibles. Vous codez le mot représenté par l'image à haute voix. L'enfant doit dans ce cas être attentif à ce que vous ne fassiez pas d'erreur !

Le premier joueur qui arrive à la dernière case gagne la partie.

Matériel

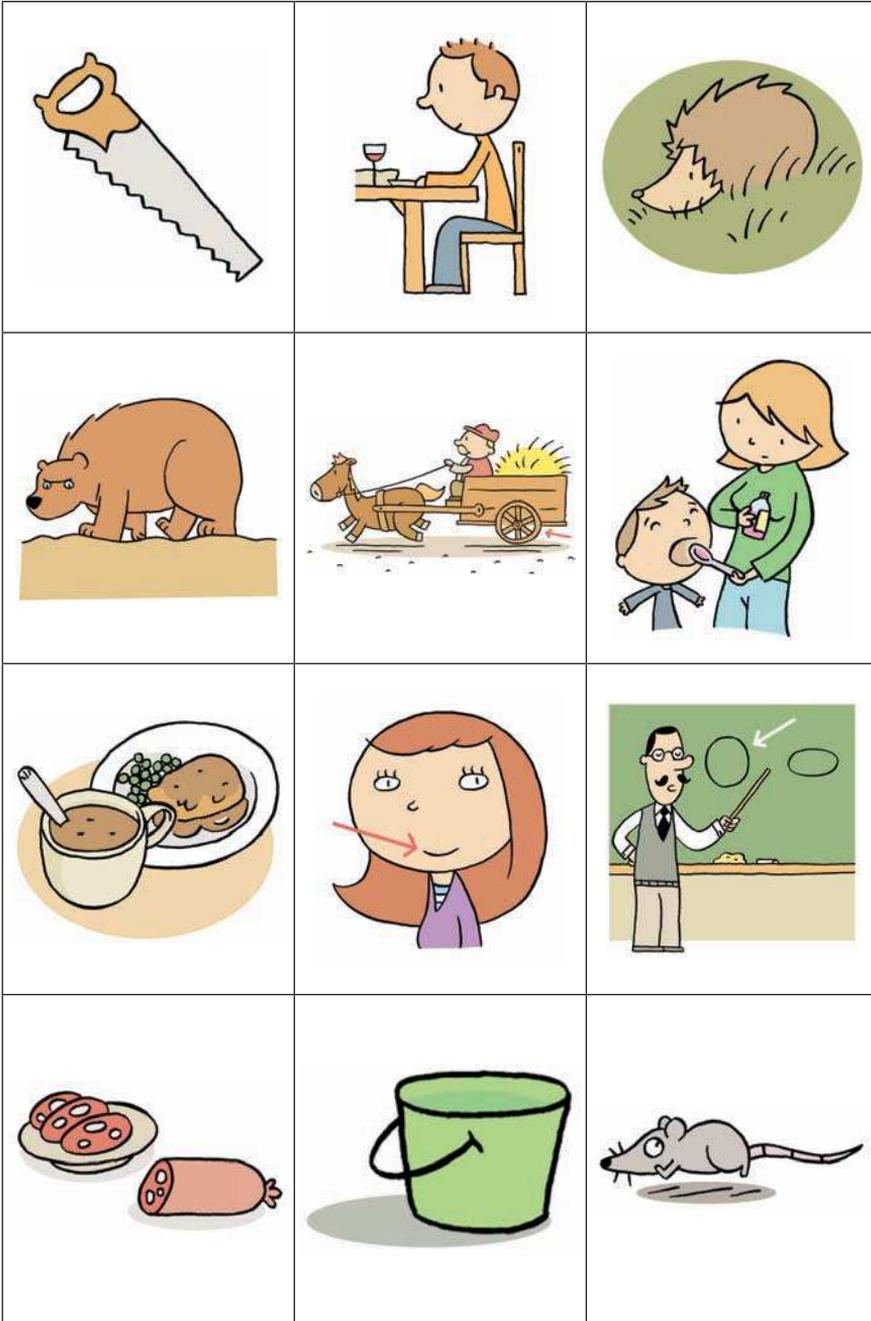
- 1 jeton ;
- 2 pions ;
- 1 plateau (p. 68).

Remarque générale par rapport à ce jeu :

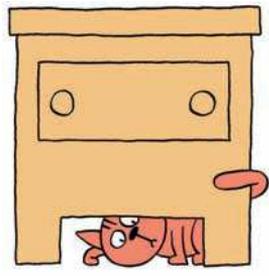
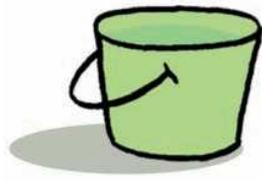
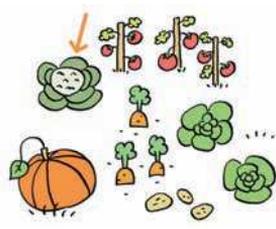
- Si l'enfant a trop de difficultés à coder seul les mots, vous pouvez coder vous-même tous les mots sans voix (en syllabant), l'enfant vous imite afin de s'imprégner des différentes clés et positions autour du visage et donne le mot à haute voix.
- Ce jeu suit une certaine progression : les ronds jaunes signalent un changement de clé ou un ajout de clé :
 - Au début : mots contenant la clé R, S et la clé L, CH, W, GN : sel, lancer, lire, chaussure.
 - À partir du 1^{er} rond jaune : mots contenant la clé R, S et la clé F, T, M : forêt, tasse, tousser, marteau, train.
 - À partir du 2^e rond jaune : mots contenant la clé R, S et la clé P, D, J : rouge, orange, sapin, singe, drap, serpent, dessous, drapeau.
 - À partir du 3^e rond jaune : mots contenant la clé R, S et les clés L, CH, W, GN et F, T M : fourchette, marche, fleur, trois.
 - À partir du 4^e rond jaune : mots contenant la clé R, S et les clés L, CH, W, GN et P, D, J : salade, police, écharpe, poire, poisson.
 - À partir du 5^e rond jaune : mots contenant la clé R, S et les clés F, T, M et P, D, J : dormir, professeur.

MATÉRIEL

Exercice 46 : Désignation d'images



Exercice 48 : Opposition CH/S

		
<p>100</p>		
		
<p>SA</p>		

Exercice 49 : Différenciation T, D, TR, DR

<p>30</p>	
-----------	---

	
---	--

		<p>MONDE</p>
--	--	--------------

		<p>DOUX</p>
---	---	-------------

	<p>3</p>		<p>DROIT</p>
---	----------	---	--------------

