



LE JEU DE L'ÉCHO

1 MATÉRIEL

- CD page 19.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DE LA COMPTINE

- Faire écouter la comptine *Poisson scie, si si si!* (CD page 19).



POISSON SCIE! SI SI SI!

Poisson scie! SI SI SI!
Poisson chat! CHA CHA CHA!
Poisson chaud! CHO CHO CHO!
Poisson co! CO CO CO!
Poisson la! LA LA LA!
Poisson CHO-CO-LAT!



ÉTAPE 2 MISE EN ÉVIDENCE DE LA SYLLABE RÉPÉTÉE

- Demander aux élèves ce qu'ils remarquent dans cette comptine.
- Les amener à trouver que la dernière syllabe est répétée trois fois.
- Expliquer que cela s'appelle un écho.
Redire le premier vers de la comptine en dénombrant chaque répétition avec ses doigts.

ÉTAPE 3 JEU DE L'ÉCHO

- Leur proposer de jouer au jeu de l'écho.
- Dire un mot. Les élèves répètent trois fois la dernière syllabe afin de produire un écho.
- Pour commencer le jeu, les mots donnés sont des mots monosyllabiques.

Exemples

chat, rat, toit, grue, pou, chou, zoo.

Proposer ensuite des mots bisyllabiques.

Exemples

bouchon, melon, dindon, souris, guitare, maison, gazon, jouet.

3 DIFFÉRENCIATION

- Si le niveau le permet, il est possible de proposer des mots ayant plus de syllabes.



À tour de rôle, les élèves peuvent proposer un mot et l'ensemble de la classe fera alors l'écho.