



[1]

Imprégnation syllabique Niveau 1 Séance 5

Ce premier niveau se terminera par la lecture de mots.

Une planche est affichée au tableau.

vélo tapis

midi

tapé

radis

dîné

pâté

sali

soja joli
chipé

café

loto

moto

"Qui reconnaît des mots et peut les lire ?". Les enfants font des propositions, ces propositions sont discutées, le maître est garant de la réponse.

"Ces mots sont présentés d'une façon différente que celle que l'on trouve dans les livres, qui peut dire comment fonctionne les couleurs ? Comment cela va vous aider à décoder ?"

Il s'agit d'attirer leur regard sur le marquage de l'empan visuel et d'apprendre à s'en servir. Ce marquage a déjà été vu avec la lecture de pseudomots (gras/fin), mais on peut rappeler sa fonction, et noter que les lettres grisées sont des lettres qui ne se prononcent pas mais qui existent bien.

Une fois cette première appropriation, un jeu de loto peut être effectué avec ces mots, tout d'abord collectif, puis individuel.

En collectif, l'enseignant lit un mot sur une carte, les élèves doivent à tour de rôle montrer le mot lu. L'enseignant insistera plus particulièrement sur les mots qui ont posé un problème à la lecture afin de faciliter la mémorisation. Ensuite, c'est un élève qui devient « maître du jeu ». Il est intéressant de faire une photocopie agrandie (cette fois-ci en noire et blanc) de la liste des mots et de l'afficher au tableau afin de permettre aux élèves d'échanger autour d'une proposition. « Je suis d'accord, je ne suis pas d'accord c'est écrit ici... ».

Ces mots vont ensuite faire l'objet d'une dictée, d'abord avec le modèle puis sans le modèle. Le but de ces dictées n'est pas vraiment d'acquérir un capital mot mais plutôt de commencer à solliciter, stimuler le lexique orthographique. En effet lors de dictée de pseudomot, seule la voie indirecte est stimulée et c'est volontaire. Mais une fois le décodage maîtrisé, travailler sur de vrais mots va permettre aux enfants de construire une représentation de la lecture plus juste : lire c'est comprendre et activer son dictionnaire mental.

Une fois cette lecture activée, des jeux peuvent être proposés (exemple : « l'As des syllabes simples » Pirouette éditions).

Les autres séances du niveau 1 :

[Séance 1](#) [2]

[Séance 2](#) [3]

[Séance 3](#) [4]

[Séance 4](#) [5]

Liens

[1] https://app-eu.readspeaker.com/cgi-bin/rsent?customerid=7434&lang=fr_fr&readid=block-system-main&url=https://www.inshea.fr/fr/content/impr%C3%A9gnation-syllabique-niveau-1-s%C3%A9ance-5

[2] <https://www.inshea.fr/fr/content/impr%C3%A9gnation-syllabique-niveau-1-s%C3%A9ance-1>

[3] <https://www.inshea.fr/fr/content/impr%C3%A9gnation-syllabique-niveau-1-s%C3%A9ance-2>

[4] <https://www.inshea.fr/fr/content/impr%C3%A9gnation-syllabique-niveau-1-s%C3%A9ance-3>

[5] <https://www.inshea.fr/fr/content/impr%C3%A9gnation-syllabique-niveau-1-s%C3%A9ance-4>