



20. Je travaille les rimes

Domaine 1	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit Distinguer les sons de la parole
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler des syllabes - Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives) <p><u>Objectifs généraux de la séquence :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Être capable d'associer 2 mots qui riment <p><u>Objectifs méthodologiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dénombrer les syllabes d'un mot, isoler une syllabe • Mémoriser une comptine
Démarche	<p>Découverte collective: écoute de la comptine « l'hôpital des animaux »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Échanger sur le titre : Qu'est-ce que l'hôpital? Pourquoi va-t-on à l'hôpital • Répondre à des devinettes sur la comptine (Qui a mal au....?) • Répondre à des devinettes à partir d'autres noms d'animaux (Qui a mal à la tête? La crevette ou le mouton?) • Isoler les rimes et en inventer: jouer avec le prénom des élèves (Alicia a mal ..., Simon aime le ..., Rodéric joue avec...) <p><i>Banque de rimes pour cette comptine:</i> <i>Avec «dos»:</i> escargot, corbeau, cachalot, chevaux, chameau, mulot <i>Avec « boutons »:</i> cochon, ourson, bison, caméléon, pigeon, pinson, hérisson</p>
Supports	<p style="text-align: center;">Retrouvez les outils et les démarches proposés par Nathalie Beugin (PEMF maternelle) sur notre site maternelle 27 : http://maternelle27.spip.ac-rouen.fr/</p>
	<p>Ateliers dirigés (peuvent devenir autonomes quand les élèves savent jouer, du moment qu'il y a quelques élèves « performants » dans le groupe pour valider les rimes):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Chasse à la rime: un certain nombre de séries complètes de six images sont mélangées, face visible, sur la table. Un élève choisit une image. Les autres élèves doivent trouver les 5 autres images qui riment avec l'image choisie. 2. Loto: l'adulte prépare des paires de cartes qui riment. Il distribue 4 cartes par élève en gardant la moitié de chaque paire pour lui. Il mélange les cartes restantes puis les pioche une à une, et les montre au groupe. Quand un élève peut reconstituer une paire à partir des cartes posées devant lui, il l'annonce : « avion - bonbon » ! Si la rime est correcte, il pose la carte devant lui. Le premier élève à avoir reconstitué ses 4 paires a gagné. 3. Mariages: chaque élève pose 4 cartes devant lui (distribuées au hasard). A son tour, un élève réclame une carte à un autre élève de manière à faire une paire de mots qui riment. Exemple (j'ai fourchette devant moi) : « Léo, peux-tu me passer la chaussette ? ». Le groupe et l'adulte valident que la paire est correcte. 4. L'intrus: l'adulte prépare des séries de 6 cartes (5 rimes identiques et un intrus). Les élèves doivent identifier l'intrus. <p>Ateliers autonomes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Découverte: le groupe découvre les images et essaye de ranger les cartes dans des boîtes (par rime). L'adulte valide en fin d'atelier. 2. Mémory: le maître prépare 10 paires de cartes (paires qui riment : lunettes-fourchette, chapeau-vélo...). Les élèves doivent reconstituer les paires.

Supports de travail	Retrouver les supports (cartes grand format) sur le site Charivari en cliquant sur le lien suivant : http://www.lepetitjournaldesprofs.com/charivari/wp-content/uploads/sites/6/2016/10/jeurimespetitformat.pdf
	<p>L'hôpital des animaux</p> <p>Un animal, c'est bien normal s'en va , s'en va à l'hôpital. Le crapaud a mal au dos. Le mouton a des boutons. Le bélier est enrhumé. La vieille ourse tousse, tousse. La chouette a mal à la tête. Le lapin ne va pas bien. La baleine a la migraine. La grosse mouche se mouche. La chatte a mal a la patte. La grenouille se gratouille. Le chien n'y voit plus très bien et le mille -pattes boîte. Les animaux, c'est rigolo sont guéris....ce n'est pas trop tôt !</p> <p style="text-align: right;"><i>Extrait de Comptines à la carte d'Anne ROCARD</i></p>