

Fiche d'accompagnement pédagogique
Écrire le début et la fin des mots

Les mots où -n devient -m devant m, b, p

➤ PLACE DE L'ÉPISODE DANS LA SÉRIE

Épisode 1 d'une série de 6 épisodes.
Épisode suivant : Les mots avec les préfixes -in, -im, -il, -ir.

➤ PLACE DE L'APPRENTISSAGE DANS LES PROGRAMMES

Dès le cycle 2, les élèves apprennent progressivement à pratiquer des observations, à entrer dans des réflexions organisées sur le fonctionnement de la langue pour commencer à acquérir les notions fondamentales. L'étude de la langue s'appuie essentiellement sur des tâches de tri et de classement, donc de comparaison, des activités de manipulation d'énoncés (substitution, déplacement, ajout, suppression) à partir de corpus soigneusement constitués, afin d'établir des régularités. Les phénomènes irréguliers ou exceptionnels relèvent, s'ils sont fréquents dans l'usage, d'un effort de mémorisation.

Le cycle 3 marque une entrée dans une étude de la langue explicite, réflexive, qui est mise au service des activités de compréhension de textes et d'écriture. L'acquisition de l'orthographe (orthographe lexicale et grammaticale) est privilégiée et son apprentissage est conduit de manière à mettre d'abord en évidence les régularités du système de la langue. (Extrait des programmes de 2015, cycles 2 et 3).

➤ POINTS DE BLOCAGE

Dans cet épisode, il est question de l'écriture du son [an] selon qu'il est placé devant une consonne ou pas. La difficulté réside dans le repérage de deux éléments en même temps : la syllabe qui correspond au son que l'on entend dans le mot et la lettre placée après cette syllabe. L'épisode ne s'attache qu'au son [an] pour établir la règle, ce qui nécessitera ensuite de l'élargir aux autres sons. L'autre écueil sera d'étendre cette règle de fonctionnement de la langue à d'autres sons.

➤ OBJECTIFS VISÉS PAR LE FILM D'ANIMATION

- Mémoriser la règle d'orthographe.
- Repérer les mots dans lesquels n devient m.

➤ MOTS-CLÉS

Son, consonne, syllabe, choix, comparer, analyser.

➤ ÉLÉMENTS STRUCTURANTS

Pour faire un choix entre la lettre n ou m dans l'orthographe du son [an], il faut regarder si la lettre qui succède la syllabe est un n ou un m.

PHASE DE DÉCOUVERTE

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
Le chef de gare fait remarquer que deux types de trains roulent dans la même direction.	Les containers portés par les trains forment des mots dont le son [an] est écrit de deux façons différentes.	<p>Passer l'animation jusqu'à « Quels mots transportent-ils ? ».</p> <p>Placer les mots au tableau : emmener/jambe/ champ – chanson/antenne et demander aux élèves de les lire.</p> <p>Puis, demander aux élèves de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • dire quel son est commun à tous ces mots ; • de les classer en 2 colonnes.

PHASE DE MANIPULATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
Les trains vont dans la même direction jusqu'à arriver à un aiguillage inactif qui va provoquer une collision.	Les trains avec les mots comportant le son [an] entrent en collision et les lettres des mots sont éparpillées au sol. Le chef de gare doit reconstituer les mots en faisant le choix de la bonne lettre pour former le son [an].	<p>Passer l'animation jusqu'à « Catastrophe, container lettres à terre ! »</p> <p>Donner aux élèves des jetons avec des lettres amovibles (type pièces du jeu de Scrabble). Leur demander ensuite de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • reconstituer les mots ; • faire argumenter les choix du m ou du n dans le son [an] ; • formuler une règle collective ; • proposer de faire une recherche individuelle de mots prouvant la régularité de la règle trouvée.

PHASE DE STRUCTURATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
Après la collision, le chef de gare doit replacer les lettres sur les bons containers. Il doit se poser la bonne question pour y parvenir.	En regardant quelle consonne vient après la lettre à placer, le chef de gare parvient à reconstituer les mots avec la bonne orthographe du son [an].	<p>Pour vérifier les hypothèses des élèves, visionner l'animation jusqu'à la fin. Insister sur le fait qu'il faut tenir compte de la consonne située après le m ou le n pour orthographier le son [an] correctement.</p> <p>Faire retenir : devant m, b, p, la lettre n devient m. Cette règle est valable pour les sons [an], [in], [on], [yn] et [yn].</p>

PHASE DE RÉINVESTISSEMENT/PROLONGEMENT

1. Jeu de bataille

Se joue à 3 avec 20 cartes environ. Chaque joueur possède des cartes avec les lettres n et m. Un arbitre retourne une lettre de « la pioche » et lit le mot à haute voix.

Niveau 1 : les joueurs doivent abaisser la carte avec la lettre correcte pour orthographier le mot. Le joueur qui a proposé la bonne lettre remporte le pli. En cas d'égalité, continuer jusqu'à ce que l'un des deux joueurs emporte le pli. L'arbitre vérifie les propositions à chaque fois.

Niveau 2 : les joueurs doivent écrire le mot sur leur ardoise. On valide le bon choix du n ou du m et on en profite pour corriger le mot si nécessaire.

Proposition de mots pour les cartes : embarquer, emmener, empêcher, entamer, sentier, tempête, tremblement, bande, jambe, rampe, abondance, intouchable, imbuvable, savant, bombe, jungle, camper, emporter, tente, lampe, ombre, sombre, tombe, timbre, cintre...

2. Jeu du Bac : Définir 4 ou 5 familles génériques (pays, animal, prénom, ville, mais aussi verbes, noms communs, adjectifs... etc.). Trouver pour chaque catégorie un mot dans lequel les sons étudiés s'écrivent avec un n et un autre avec un m. Un sablier mesure le temps accordé ou bien le premier qui a fini de remplir sa grille stoppe le jeu.

3. Reconstitution

Reconstituer 5 mots de 2 syllabes à partir des syllabes données :

- MEN - EN - TIR - PLIR - SEMBLE - PER - SEN - REM - TREM - TIR
- MENTIR - REMPLIR - ENSEMBLE - SENTIR - TREMPER

Reconstituer 5 verbes avec 3 syllabes à partir des syllabes données :

- EM - TRAÎ - SA - EM - BAR - MAN - EN - NER - EM - BLER - CHER - ME - QUER - LER - EN
- ENTRAÎNER - EMBARQUER - EMMELER - EMMANCHER - ENSABLER

4. Le mémoire des contraires

Se joue à partir de deux joueurs. Le but du jeu est de reconstituer des paires de mot/mot contraire. Toutes les cartes « mot » sont retournées et les joueurs retournent deux cartes chacun à leur tour. Le but est d'obtenir un maximum de paires.

Propositions de paires de mots pour constituer le jeu :

Capable/incapable - probable/improbable - trouvable/introuvable - pensable/impensable - passible/impassible - connu/inconnu - possible/impossible

5. Remue-méninges orthographique

Écrire sur son ardoise les mots dictés (chambre - ombre - temps - jambe - timbre - champ - ampoule).

Organiser les différentes propositions des élèves et montrer le lien en orthographe avec les mots issus du latin).