

la

vé

nu

fa

mé

ru

ra

ré

lu

na

né

mu

ma

se

fu

fi

vi

pa

ri

fe

pi

mi

jo

po

lo

zi

pé

ro

zo

ta

ti

ba

ca

tu

bu

co

to

do

ki

bé

da

té

bi

di

dé

fri



cro



pri



tri



fle



plu



cri



tra



cla



gri



bra



pla



fla

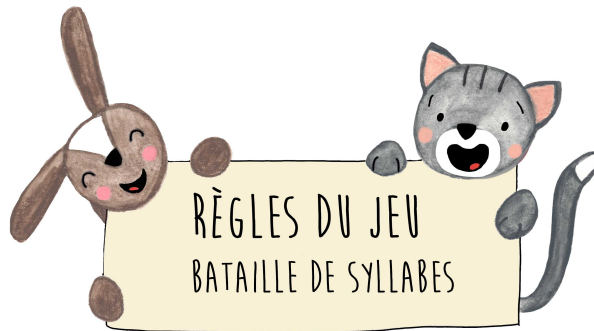


dra



bri





2-3 joueurs
+ 1 meneur de jeu

lecture de syllabes

But : Gagner le maximum de cartes-syllabes!

Matériel: - 45 cartes-syllabes, découpées, réparties en 3 catégories

Cartes bleues : syllabes avec lettres sonores
Cartes vertes : syllabes avec lettres occlusives
Cartes rouges : syllabes de 3 lettres

Mise en place :

- Choisir le groupe de syllabes en fonction des lettres à travailler.
Il est important de choisir des enfants de même niveau pour ce jeu.

Entraînement :

Avant de jouer, il est conseillé que les joueurs lisent les syllabes, une première fois, sans stress.

Déroulement JEU 1 :

1. Le meneur de jeu fait un tas avec les syllabes, faces cachées.
2. Il retourne la carte du haut de la pile.
3. Les joueurs essaient de lire la syllabe. Le premier qui la prononce, gagne la carte-syllabes.
4. Le meneur de jeu contrôle et distribue les cartes gagnées entre les joueurs.
En cas d'égalité, il peut distribuer une carte-syllabe aux 2 joueurs (qu'il prend dans sa réserve.)

Déroulement JEU 2 :

- Idem que le JEU 1. Pour remporter la syllabe, il ne suffit plus de lire la syllabe.
Il faut dorénavant trouver un mot qui commence par celle-ci.

Exemple : BA = bateau

Les enfants n'ayant encore aucune notion d'orthographe, le mot phonétique est accepté.

Exemple : MO = mauvais