

Les activités avec les syllabes sont expliquées à la fin du livre, sous la séquence 3.

### Jeu de la tapette à mouche

Chaque joueur est équipé d'une tapette à mouches. Le meneur de jeu annonce la syllabe et les joueurs doivent l'écraser avec leurs tapettes le plus vite possible. Le joueur dont la tapette se trouve sur la syllabe en premier gagne la carte. Celui qui a le plus de cartes à la fin du jeu a gagné !





va

ri

mi

vé

vi

ra

vo

si

ro

fe

li

ru

vu

fi

ré

na

fa

lo

no

fu

lu

né

fé

la

ne

fe

lé

fo

le

ni

sa



ma



so



mu



su



mo



sé



mé



se



la



ta



ba



zé



ca



bo



zi



co



bu



do



cu



bé



dé



bi



zo



du



is



ir



il



os



or



ol



és



ér



iv



as



él



av



ar



al



év



it



ac



ab



ét



oc



ob



ut



ap



ib



at



ip



id



ot



up



ad



ja

pi

ti

ji

pa

te

jo

po

té

ju

pé

tu

je

pe

to



ga



zu



go



te



ko



pe



ki



be



ké



de



ta



ba



zé



ca



bo



zi



co



bu



do



cu



bé



dé



bi



zo



du

