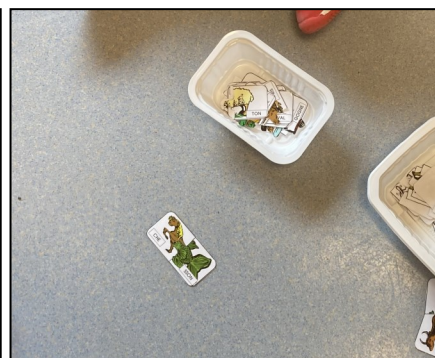


Manipuler les syllabes

Syllabozoo jeu



Compétences	Matériel	Déroulement
<ul style="list-style-type: none"> segmenter un mot en syllabes orales. Identifier la première ou la dernière syllabe d'un mot. Fusionner les syllabes de 2 mots pour créer un troisième mot bisyllabique. 	<p>Des cartes représentant des animaux dont le nom est formé par 2 syllabes.</p> <p>Les cartes sont découpées selon le trait du puzzle.</p> <p>La planche récapitulative des animaux pour savoir à qui appartient l'avant ou l'arrière des pièces.</p> <p>Une boîte contenant l'avant des animaux et l'autre l'arrière.</p>	<p>Jeu pour trois élèves.</p> <p>Un a les pièces « avant » des animaux, un autre a les pièces « arrière ». Il donnent au troisième une de leur pièce en énonçant la syllabe qui correspond.</p> <p>Le troisième doit prononcer alors le nom de l'animal ainsi créé, s'il réussit il gagne les deux cartes.</p> <p>Les enfants jouent les différents rôles chacun à leur tour.</p>

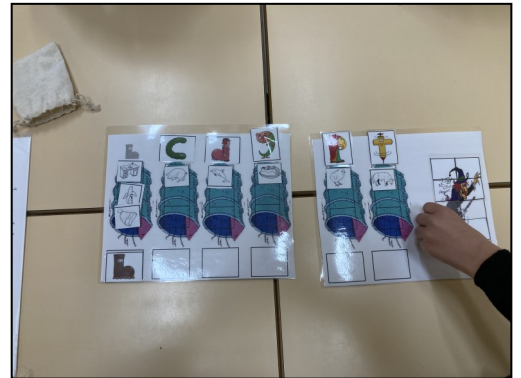
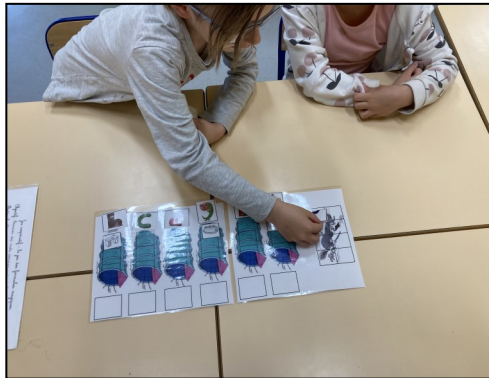
Activités autonomes

Compétences	Matériel	Déroulement
<ul style="list-style-type: none"> Segmenter un mot en syllabes orales. Identifier et prononcer la syllabe demandée Fusionner les syllabes pour créer un mot 	<p>Des planches de jeu où sont représentés des mots-images groupés par deux.</p> <p>Les cartes mot-image.</p> <p>Les syllabes sont schématisées sous le dessin.</p>	<p>Activité individuelle.</p> <p>Jeu de rébus.</p> <p>L'enfant doit retrouver le mot bisyllabique créé à partir des 2 syllabes désignées.</p> <p>Il place alors le mot image correspondant dans la case à côté. (vers la phono, accès)</p>
<ul style="list-style-type: none"> Supprimer une syllabe 	<p>Planche de jeu où sont représentés des mots-images</p> <p>Cartes mot-image</p>	<p>Activité individuelle.</p> <p>L'enfant doit supprimer la ou les syllabes demandées puis trouver le nouveau mot créé.</p>



Identifier des phonèmes

Gare à furiosa jeu



Compétences	Matériel	Déroulement
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier un phonème initial. • Associer phonème et alpha. 	<p>Un plateau de jeu : silhouettes des alphas et leur tunnel +puzzle de la sorcière furiosa.</p> <p>Des cartes alphas en couleur</p> <p>Des cartes représentant des mot-images et les pièces du puzzle.</p> <p>Un petit sac.</p>	<p>Jeu pour 4 élèves.</p> <p>Les alphas sont prisonniers, il faut les sauver !</p> <p>Les cartes alphas sont placées en haut de leur tunnel sur leur silhouette.</p> <p>Les petites cartes sont placées dans un sac.</p> <p>Chacun leur tour les enfants tirent une carte, si c'est un mot-image il la place dans le bon tunnel pour sauver l'alpha correspondant. Si c'est une carte furiosa il la place sur le puzzle.</p> <p>L'alpha est déplacé en bas du tunnel quand tous les mots-images ont été trouvés, il est sauvé.</p> <p>Le but du jeu est de sauver tous les alphas avant que la sorcière ne soit reconstituée.</p>

Activités autonomes

Compétences	Matériel	Déroulement
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier un phonème initial. • Associer phonème et alpha. • Différencier les paires minimales. 	<p>Des planches « Maisons »</p> <p>Celles du C/G, T/D, P/B</p> <p>Des cartes mots-images</p>	<p>Activité individuelle.</p> <p>Replacer les mots-images dans la bonne maison.</p>

