

ra

mo

lu

te

pi

ma

ri

to

li

pe

lo

pa

ru

ti

me

la

mi

pu

re

to

ro

le

ta

po

mu

pla

tri

pro

tur



tro

plu

par

pre

tir

pir



plo

tra

pri

pru

por

tri

ple

tar

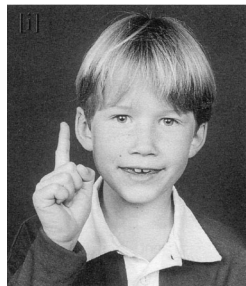
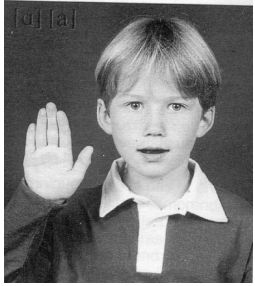
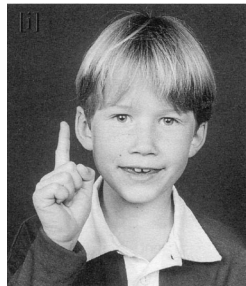
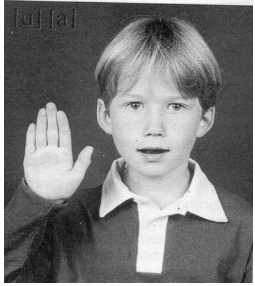
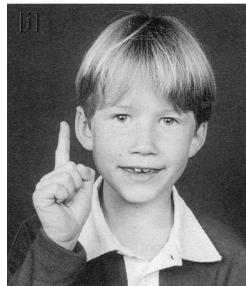
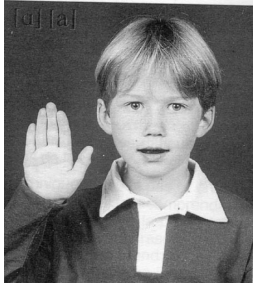
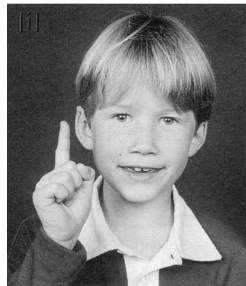
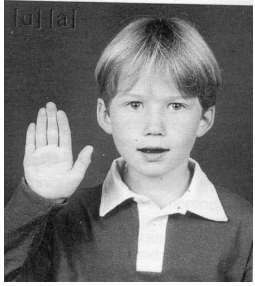
tor

tre

pra

pur

pli



Imprimer la fiche des gestes voyelles sur papier orange pour associer la couleur aux voyelles des syllabes.

Imprimer la fiche consonnes sur du papier jaune.

Imprimer les plateaux syllabes sur papier blanc. On peut imprimer les 2 pages sur une seule si on utilise les syllabes complexes. (X2 ou X3 en fonction du nombre d'enfants qui utiliseront le jeu)

Les syllabes ter et per n'apparaissent pas puisqu'on n'entend pas le son e. Sur le plateau, elles sont remplacées par un joker. Lire la syllabe aux enfants et les faire tirer deux nouvelles cartes.

Découper les étiquettes gestes.

Matériel supplémentaire : jetons - bons points

Jeu 1 : à plusieurs joueurs .

Deux tas de cartes : consonnes + voyelles

Plateaux syllabes pour chaque enfant.

Faire tirer une carte de chaque. Les enfants doivent retrouver la syllabe formée sur sa planche. Lorsqu'elle est trouvée, placer un jeton sur la case. Le premier à avoir placé son jeton peut lire la syllabe. Validation par le groupe. Si la syllabe lue est la bonne, l'enfant remporte un bon point. Si le groupe ne valide pas, l'enfant suivant lit la syllabe et remporte le jeton si c'est correct.

La partie peut s'arrêter quand un enfant a remporté 5 ou 10 bons points.

Jeu 2 : seul ou à plusieurs joueurs.

Deux tas de cartes + ardoise

Faire tirer une carte de chaque tas et demander aux enfants d'écrire la syllabe sur son ardoise. Le premier à avoir écrit peut la lire. Validation par le groupe. S'il y a une erreur, l'enfant suivant doit la lire. Le premier à avoir écrit et lu la syllabe remporte le point.

La partie peut s'arrêter quand un enfant remporte 5 ou 10 bons points.