

Variante.

Sur ce niveau de jeu, faire tourner les deux roues et retrouver l'étiquette «syllabe» disposée en vrac sur la table. Si la «syllabe» obtenue lui permet de compléter l'un des six mots à trou de sa planche, il la pose sur le mot correspondant sinon il la remet à la pioche.

Le premier joueur qui complète sa planche gagne la partie.

● **Jeu n° 2** - Utiliser le plateau «consonnes et voyelles» les étiquettes «syllabe simple» et les planches (face verso) sur fonds multicolores : mots choisis avec des sons mélangés et des mots à trous. Sur ce niveau de jeu, faire tourner les deux roues et retrouver l'étiquette «syllabe» disposée en vrac sur la table. Si la «syllabe» obtenue lui permet de compléter l'un des six mots à trou de sa planche, il la pose sur le mot correspondant sinon il la remet à la pioche. Le premier joueur qui a complété sa planche gagne la partie.

Remarque : Les joueurs peuvent compléter à l'écrit le mot à trou à l'aide d'un feutre à eau fourni.

Jeux avec les 6 planches illustrées et les mots à retrouver.

Retrouver les syllabes «simples» et «complexes». (3^{ème} niveau)

● Il s'agit d'écrire les mots en toute autonomie par la retranscription des syllabes intégré dans les niveaux 1 et 2 du jeu. Utiliser le plateau «consonnes et voyelles» les 24 étiquettes «syllabe complexe» et les six planches (face recto ou verso) sur fond gris : mots choisis avec des sons mélangés, dont il faudra retrouver les syllabes simples et complexes des mots.

- Pour les syllabes «simples» utiliser les deux roues comme au préalable.

- Pour les syllabes «complexes», piocher dans les 24 étiquettes disposées préalablement face contre table.

Chaque joueur doit compléter sa planche de syllabes simples et/ou complexes en retrouvant à l'écrit les mots correspondant aux dessins.

Le premier joueur qui a complété sa planche gagne la partie.

Attention : l'usage de feutres effaçables à sec est strictement interdit sur ce support. Seuls les feutres à eau sont autorisés. Nettoyage des planches à l'eau.

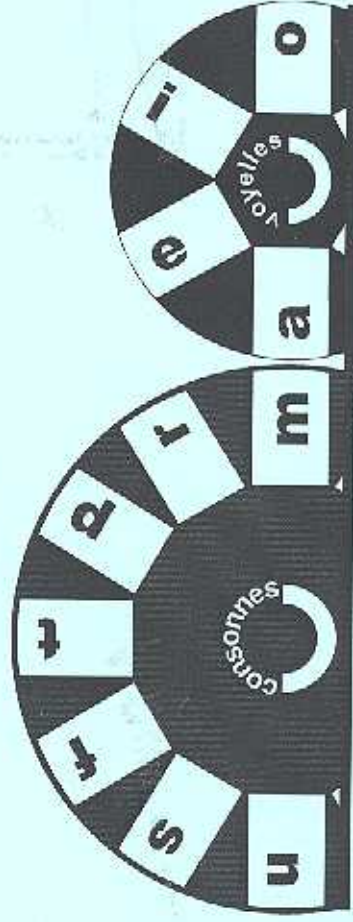


Ne jamais
utiliser
des feutres
à sec sur
ce support.

FABRIQUÉ EN FRANCE

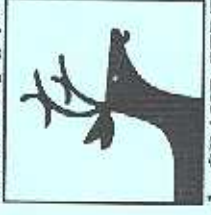
Oct. 2010

● Conception : Lucienne Brive ● Illustration : Pascal Renard



**Jeu de lecture et de reconnaissance
des syllabes dans les mots.**

Editions Pédagogiques



3, avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY
Tél. 01 64 21 70 85

email : grand-cerf@wanadoo.fr

www.grand-cerf.com

INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES :

Entrer dans la lecture en se familiarisant avec des mots de base fréquents. Reconnaître des syllabes simples pour les associer à des mots écrits et imagés. Décoder des syllabes, les lire et savoir les placer dans des mots à trous correspondants. Commencer à écrire des mots par la transcription de 2 ou 3 syllabes. Se doter d'un premier bagage mots référents.

MATÉRIEL :

- 1 plateau avec 2 roues «consonnes et voyelles».
- 12 planches : 1^{er} niveau
- Recto : fonds unicolores et sons identifiés avec les mots écrits.
- Verso : fonds multicolores et sons mélangés avec les mots écrits.
- 12 planches : 2^{ème} niveau
- Recto : fonds unicolores et sons identifiés, avec les mots à trous.
- Verso : fonds multicolores et sons mélangés avec les mots à trous.
- 6 planches : 3^{ème} niveau
- recto/verso : fonds unicolor gris, sans l'écriture du mot.
- 96 étiquettes «syllabe»
- 72 étiquettes «syllabe simple» correspondant aux associations des roues «consonnes/voyelles» (chaque famille est identifiée par un cerné de couleur en rapport avec la couleur des planches «son»).
- 24 étiquettes «syllabe complexe» à piocher sans utiliser les roues (à utiliser au 3^{ème} niveau de jeu).
- 2 feutres à eau.

MODE OPÉRATOIRE :

Préambule : Combinatoire, retrouver la bonne syllabe.

Placer le plateau «consonnes et voyelles» au centre de la table. Distribuer aux joueurs les étiquettes «syllabe simple». Faire tourner les roues, associer la consonne et la voyelle, lire la syllabe la retrouver parmi les étiquettes distribuées et s'en débarrasser. Le Gagnant sera celui qui le premier n'aura plus d'étiquettes syllabes.

Jeux avec les 12 planches illustrées et les mots écrits. Retrouver le bon mot. (1^{er} niveau)

● Jeu n°1 - Utiliser le plateau «consonnes et voyelles» les étiquettes «syllabe simple» et les planches (face recto) sur fonds unicolores : mots choisis par famille d'un même son et syllabes identifiées en rouge dans le mot.

Sur ce premier niveau, chaque planche consigne aborde une seule famille de syllabes (ch... ou t... ou d...). Le joueur se munit des étiquettes «syllabe» le concernant. À tour de rôle, il positionne la roue sur la consonne ciblée, fait tourner la roue des voyelles et lit l'association consonne + voyelle qui forme donc une syllabe.

Il choisit parmi ses étiquettes «la bonne syllabe» qu'il associe, terme à terme au bon mot de sa planche.

Le premier joueur qui complète sa planche gagne la partie.

Variante.

Sur ce niveau de jeu, faire tourner les deux roues et retrouver l'étiquettes «syllabe» disposée en vrac sur la table. Si la «syllabe» obtenue correspond à l'une des six syllabes de sa planche, le joueur la pose sur l'image correspondante sinon il la remet à la pioche.

Le premier joueur qui complète sa planche gagne la partie.

● Jeu n°2 - Utiliser le plateau «consonnes et voyelles» les étiquettes «syllabe simple» et les planches (face verso) sur fonds multicolores : mots choisis avec des sons mélangés et syllabes identifiées en rouge dans le mot.

Sur ce niveau de jeu, faire tourner les deux roues et retrouver l'étiquette «syllabe» disposée en vrac sur la table. Si la «syllabe» obtenue correspond à l'une des six syllabes de sa planche, le joueur la pose sur l'image correspondante sinon il la remet à la pioche.

Le premier joueur qui a complété sa planche gagne la partie.

Jeux avec les 12 planches illustrées et les mots à trous.

Retrouver la bonne syllabe. (2^{ème} niveau)

● Jeu n°1 - Utiliser le plateau «consonnes et voyelles» les étiquettes «syllabe simple» et les planches (face recto) sur fonds unicolores : mots choisis par famille d'un même son et des mots à trous.

Sur ce deuxième niveau, chaque planche consigne aborde une seule famille de syllabes (ch... ou t... ou d...) le joueur se munit des étiquettes syllabes le concernant. À tour de rôle, le joueur positionne la roue sur la consonne ciblée, fait tourner la roue des voyelles et lit l'association consonne + voyelle qui forme donc une syllabe.

Il choisit parmi ses étiquettes «la bonne syllabe» qu'il va devoir positionner sur l'un des six mots à trou.

Le premier joueur qui a complété sa planche gagne la partie.

INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES :

Entrer dans la lecture en se familiarisant avec des mots de base fréquents. Reconnaître des syllabes simples pour les associer à des mots écrits et imagés. Décoder des syllabes, les lire et savoir les placer dans des mots à trous correspondants. Commencer à écrire des mots par la transcription de 2 ou 3 syllabes. Se doter d'un premier bagage mots référents.

MATÉRIEL :

- 1 plateau avec 2 roues «consonnes et voyelles».
- 12 planches : 1^{er} niveau
- Recto : fonds unicolores et sons identifiés avec les mots écrits.
- Verso : fonds multicolores et sons mélangés avec les mots écrits.
- 12 planches : 2^{ème} niveau
- Recto : fonds unicolores et sons identifiés, avec les mots à trous.
- Verso : fonds multicolores et sons mélangés avec les mots à trous.
- 6 planches : 3^{ème} niveau
- recto/verso : fonds unicolor gris, sans l'écriture du mot.
- 96 étiquettes «syllabe»
- 72 étiquettes «syllabe simple» correspondant aux associations des roues «consonnes/voyelles» (chaque famille est identifiée par un cerné de couleur en rapport avec la couleur des planches «son»).
- 24 étiquettes «syllabe complexe» à piocher sans utiliser les roues (à utiliser au 3^{ème} niveau de jeu).
- 2 feutres à eau.

MODE OPÉRATOIRE :

Préambule : Combinatoire, retrouver la bonne syllabe.

Placer le plateau «consonnes et voyelles» au centre de la table. Distribuer aux joueurs les étiquettes «syllabe simple». Faire tourner les roues, associer la consonne et la voyelle, lire la syllabe la retrouver parmi les étiquettes distribuées et s'en débarrasser. Le Gagnant sera celui qui le premier n'aura plus d'étiquettes syllabes.

Jeux avec les 12 planches illustrées et les mots écrits. Retrouver le bon mot. (1^{er} niveau)

● Jeu n°1 - Utiliser le plateau «consonnes et voyelles» les étiquettes «syllabe simple» et les planches (face recto) sur fonds unicolores : mots choisis par famille d'un même son et syllabes identifiées en rouge dans le mot.

Sur ce premier niveau, chaque planche consigne aborde une seule famille de syllabes (ch... ou t... ou d...). Le joueur se munit des étiquettes «syllabe» le concernant. À tour de rôle, il positionne la roue sur la consonne ciblée, fait tourner la roue des voyelles et lit l'association consonne + voyelle qui forme donc une syllabe.

Il choisit parmi ses étiquettes «la bonne syllabe» qu'il associe, terme à terme au bon mot de sa planche.

Le premier joueur qui complète sa planche gagne la partie.

Variante.

Sur ce niveau de jeu, faire tourner les deux roues et retrouver l'étiquettes «syllabe» disposée en vrac sur la table. Si la «syllabe» obtenue correspond à l'une des six syllabes de sa planche, le joueur la pose sur l'image correspondante sinon il la remet à la pioche.

Le premier joueur qui complète sa planche gagne la partie.

● Jeu n°2 - Utiliser le plateau «consonnes et voyelles» les étiquettes «syllabe simple» et les planches (face verso) sur fonds multicolores : mots choisis avec des sons mélangés et syllabes identifiées en rouge dans le mot.

Sur ce niveau de jeu, faire tourner les deux roues et retrouver l'étiquette «syllabe» disposée en vrac sur la table. Si la «syllabe» obtenue correspond à l'une des six syllabes de sa planche, le joueur la pose sur l'image correspondante sinon il la remet à la pioche.

Le premier joueur qui a complété sa planche gagne la partie.

Jeux avec les 12 planches illustrées et les mots à trous.

Retrouver la bonne syllabe. (2^{ème} niveau)

● Jeu n°1 - Utiliser le plateau «consonnes et voyelles» les étiquettes «syllabe simple» et les planches (face recto) sur fonds unicolores : mots choisis par famille d'un même son et des mots à trous.

Sur ce deuxième niveau, chaque planche consigne aborde une seule famille de syllabes (ch... ou t... ou d...) le joueur se munit des étiquettes syllabes le concernant. À tour de rôle, le joueur positionne la roue sur la consonne ciblée, fait tourner la roue des voyelles et lit l'association consonne + voyelle qui forme donc une syllabe.

Il choisit parmi ses étiquettes «la bonne syllabe» qu'il va devoir positionner sur l'un des six mots à trou.

Le premier joueur qui a complété sa planche gagne la partie.