

Exemple 2 :

Le four est **sale**.

L'enfant fait  
un **château de sable**.

**Le joueur de droite l'emporte**  
puisque une phrase est plus longue qu'un mot.

e

mordre

**Le joueur de droite l'emporte**  
puisque un mot est plus long qu'une lettre.

syllabe

lettre

**Le joueur de gauche l'emporte**  
puisque une syllabe est plus longue qu'une lettre.

26 €

Ortho  
ÉDITION

**COUPE**  
Anais Mourgues  
**CŌUPE**

Jeu pour entraîner la différenciation  
entre les lettres, les syllabes, les mots et les phrases

Ce matériel permet de travailler la conceptualisation du langage grâce à la distinction des unités formelles qui le composent : **lettres, syllabes, mots et phrases**.

La compréhension de cette structuration est un fondamental nécessaire à l'apprentissage et à la maîtrise de l'écriture et de la lecture. L'enfant va pouvoir réaliser que les lettres forment des syllabes qui constituent des mots, qui eux-mêmes se regroupent en phrases, et manipuler aisément chacune de ces unités.

Ortho  
ÉDITION

78 rue Jean Jaurès - 62330 Isbergues  
Tél. : 03 21 61 94 94 - Fax : 03 21 61 95 95

[www.orthoedition.com](http://www.orthoedition.com)

Le jeu se présente sous la forme de 3 paquets de cartes qui offrent plusieurs variantes d'utilisation, elles-mêmes modulables en fonction des besoins (l'adulte peut décider de n'aborder qu'une, deux ou trois des 4 unités par exemple.)

Il peut s'adresser à un public encore très jeune et/ou non lecteur puisque le repérage des catégories ne nécessite pas forcément de décodage, et peut s'appuyer sur une reconnaissance exclusivement visuelle.

**Public :** à partir de la grande section de maternelle jusqu'à l'intégration de ces notions (parfois non acquises en début de CM1 chez les enfants en difficulté).

**Contenu :** **1 jeu de 55 cartes rouges :**  
Sur chaque carte, une phrase est écrite et une des quatre unités est mise en surbrillance (14 cartes-phrases, 14 cartes-mots, 14 cartes-syllabes et 13 cartes-lettres).

**1 jeu de 55 cartes vertes :**  
Chaque carte comprend une lettre, une syllabe, un mot ou une phrase entière.  
(14 cartes-phrases, 14 cartes-mots, 14 cartes-syllabes et 13 cartes-lettres).

**1 jeu de 55 cartes violettes :**  
Chacune indique le nom d'une unité formelle.  
(14 cartes-phrases, 14 cartes-mots, 14 cartes-syllabes et 13 cartes-lettres).

1 règle du jeu



Exemple 1 : si les 2 cartes tirées en miroir sont les suivantes :



L'enfant **ne doit pas taper** puisque la carte **de gauche** met en évidence **un mot** alors que sur celle **de droite** il est écrit « **lettre** ».



L'enfant **doit taper** sur la table puisque la partie en surbrillance sur la carte **de gauche** est **une syllabe** et que la carte de **droite** indique la catégorie « **syllabe** ».