

Jeu 1 : A l'attaque des syllabes

Objectif : identifier la syllabe d'attaque d'un mot.

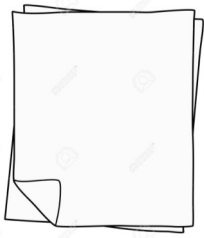
Matériel : mots images (cf page suivante)

Préparation du jeu :

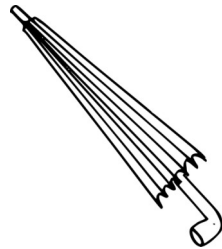
- Montrer les images une à une, les faire nommer (ne pas hésiter à dire le mot si l'élève ne le sait pas) et scander les syllabes. *Pour information : coccinelle = 3 syllabes; abeille = 2 syllabes (les e finaux sont muets)*
- Mettre sur la tables les cartes suivantes : PAPIER / TELEVISION / BOUTON/ COURONNE/ CHENILLE/ CHAMPIGNON

Déroulement du jeu :

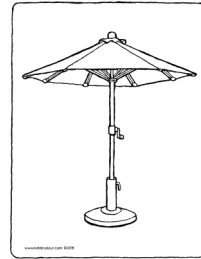
- L'élève pioche une carte, il la nomme et doit l'associer à la bonne carte, celle qui commence pareil.
- *Exemple : cheval va avec chenille; bouchon va avec bouton.*



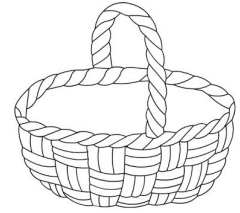
papier



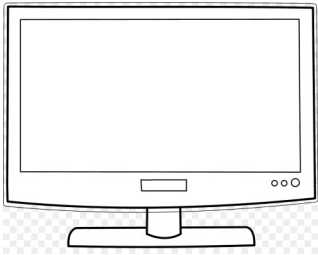
parapluie



parasol



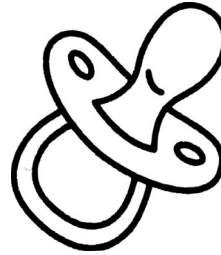
panier



télévision



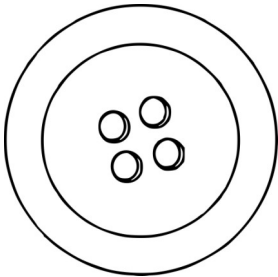
télécommande



tétine



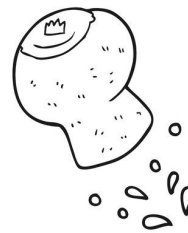
téléphone



bouton



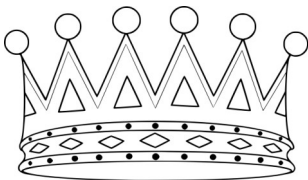
bouteille



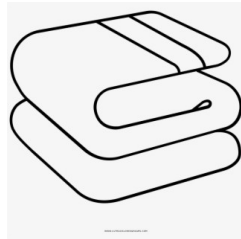
bouchon



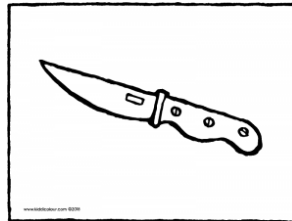
bougie



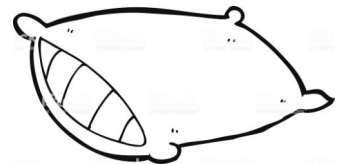
couronne



couverture



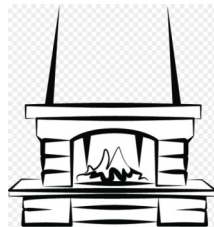
couteau



coussin



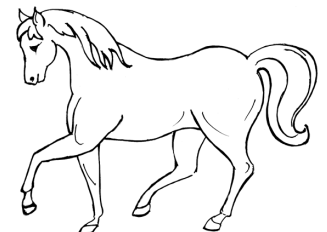
chenille



cheminée



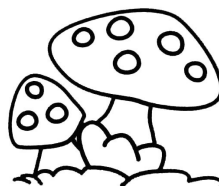
cheveux



cheval



champ



champignon



chandelier



chanteur