



A l'abordage des mots !



ReCreatisse.com

mate

nichon

coli

pignon

rotte

tron

tichaut

combre

lade

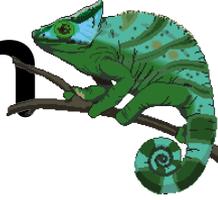
ne



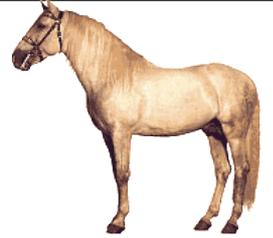
A l'abordage des mots !



méléon



val



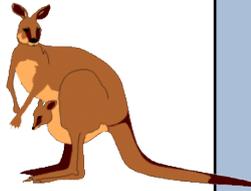
rafe



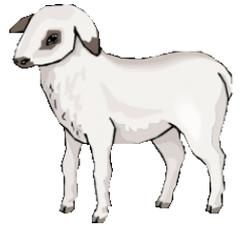
le



gourou



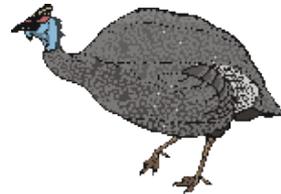
ton



tor



tade



ala



cargot

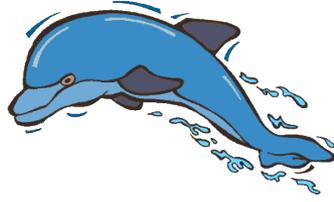




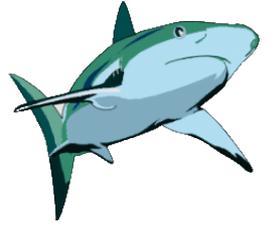
A l'abordage des mots !



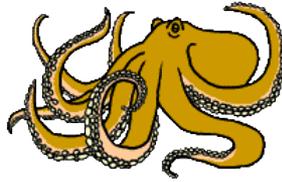
phin



quin



vre



be



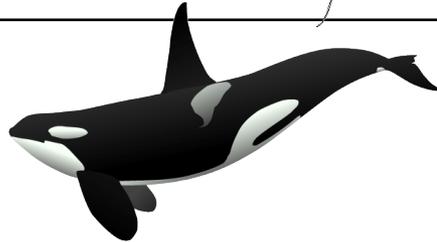
duse



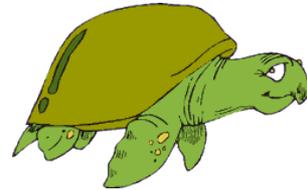
te



que



tue



nouille



codile





A l'abordage des mots !



ReCreatisse.com

beau



gle



ette



truche



mant



gogne



gne



ette



bou



can





A l'abordage des mots !



ReCreatisse.com

licier



dinier



langer



ragiste



bier



tronaute



nuisier



teur



geron



gicien





A l'abordage des mots !



balance



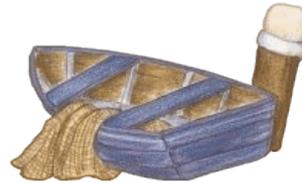
lier



mion



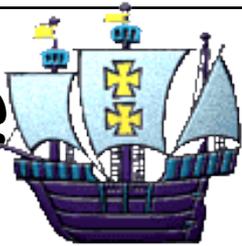
que



licoptère



ravelle



ture



quebot



teur



che



to

bro

ca

ar

sa

cor

cham

ci

con

pru

ca

gi

kan

cas

ko

che

pou

mou

pin

es

dau

pieu

mé

or

gre

re

cra

trui

tor

cro

cor

mou

fla

cy

hi

ai

au

ci

chou

tou

po

bou

plom

me

for

jar

as

fac

ma

am

ca

hé

voi

trac

voi

ca

pa

ar

bar





A l'abordage des mots !



But du jeu : Reconstituer les mots en retrouvant la première syllabe, utilisation individuelle ou collective avec la règle du jeu.

Pour une utilisation individuelle avec auto-correction, on peut utiliser l'idée que l'on trouve chez [Crevette](#) ou placer la grille verte au dos de chaque planche.

Objectifs : Renforcer la lecture, faire des hypothèses.

Matériel :

6 planches avec pour chacune 10 mots à compléter.

60 étiquettes syllabes

Règle du jeu 1 :

2 à 6 joueurs, chacun prend une planche. Les étiquettes syllabes sont placées à l'envers en tas sur la table. Chaque joueur tire à son tour une étiquette, la pose sur une case si elle convient ou la remet au centre sous le tas. Chaque mot reconstitué donne 1 point.



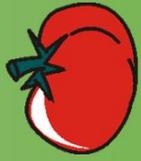
L'étiquette « joker » remplace n'importe quelle syllabe.

Celui qui a complété un maximum de mots a gagné.

Règle du jeu 2 : (enlever les jokers)

Règle du loto : les étiquettes sont dans une boîte, le meneur de jeu tire et lis les syllabes. Le joueur qui pense avoir besoin de la syllabe lève la main. Pour la syllabe CA, c'est celui qui réagit le premier qui obtient la syllabe.

tomate



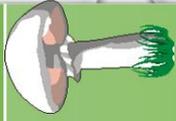
cornichon



brocoli



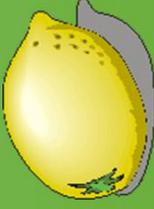
champignon



carotte



citron



artichaut



concombre



salade



prune



caméléon



cheval



girafe



poule



kangourou



mouton



castor



pintade



koala



escargot



dauphin



requin



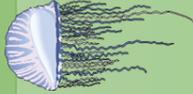
pieuvre



crabe



méduse



truite



orque



tortue



grenouille



crocodile



corbeau



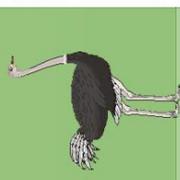
aigle



mouette



autruche



flamant



cigogne



cygne



chouette



hibou



toucan





policier

jardinier



boulangier

garagiste



plombier

astronaute



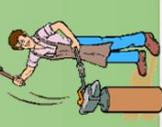
menuisier

facteur



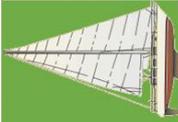
forgeron

magicien



ambulance

voilier



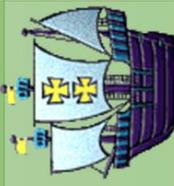
camion

barque



hélicoptère

caravelle



voiture

paquebot



tracteur

arche

