

PHONOLOGIE GS

« La chasse à la syllabe »

Matériel : plateau de jeu LA SYLLABE CO, un dé, petites figurines

Objectif: Identifier une syllabe donnée dans un mot

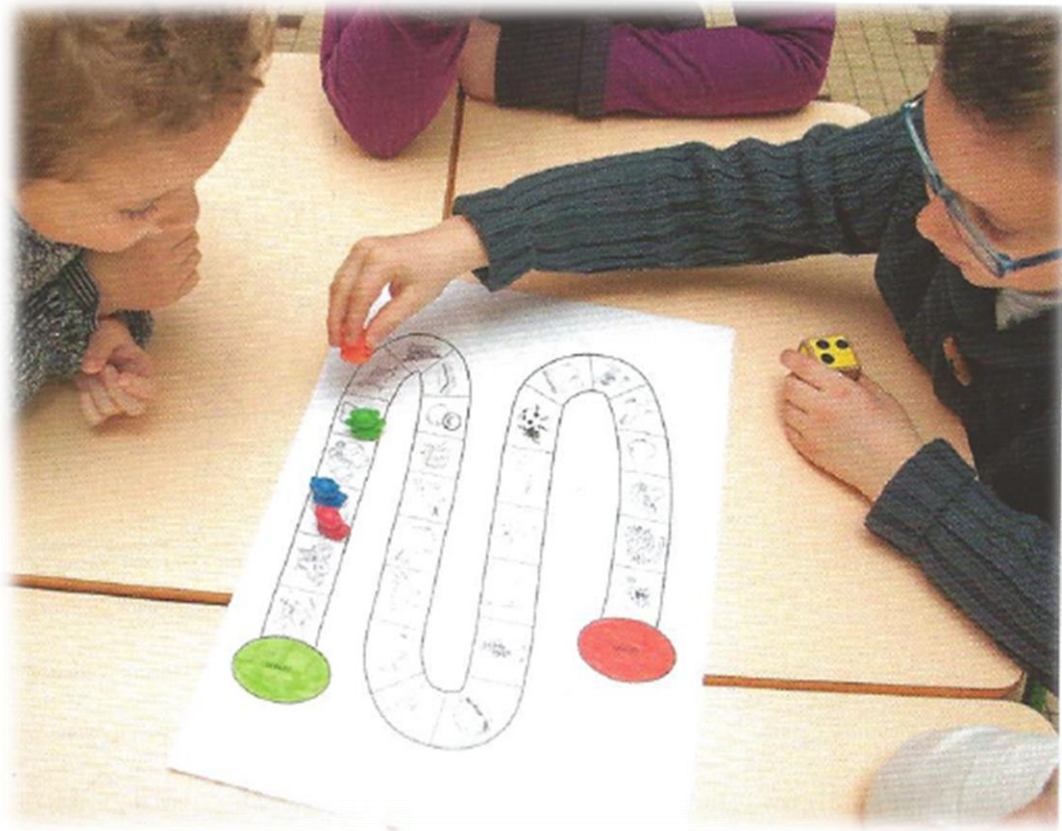
Etape 1: Règle du jeu

- Expliquer qu'il va falloir rechercher la syllabe CO dans les mots.
- Demander à l'enfant de nommer les images les unes après les autres.
- Placer le plateau de jeu LA SYLLABE CO sur la table. Demander à l'enfant de scander les syllabes en tapant avec un feutre fermé sur la table.

Pour jouer il faut 2 joueurs minimum

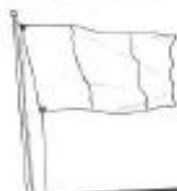
- A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent du nombre de cases indiqué.
- Le joueur scande le mot de la case sur laquelle il arrive.
- Il doit dire si le mot contient ou non la syllabe CO.
- Si la syllabe CO est dans le mot = le joueur reste sur la case
- Si la syllabe CO n'est pas dans le mot = le joueur recule d'une case
- Le premier sur la case « arrivée » a gagné.

Bilan : Le but est que l'enfant retrouve seul une syllabe donnée dans un mot. L'enfant doit trouver s'il y a la syllabe CO dans les mots de la planche de jeu.



Liste de mots : coquillage, tracteur, chocolat, jumelles, collier, guépard, locomotive, éponge, noix de coco, cartable, crocodile, âne, cochon, bison, coquelicots, hamburger, cow-boy, drapeau, koala, baleine, coccinelle, caleçon, cosmonaute, poulain, abricot, brocoli, haricots, hélicoptère.

DÉPART



ARRIVÉE

