

Fiche jeu : compte les syllabes !

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



(Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique)

Compétences:

ML 6 : Manipuler des syllabes.

Objectifs: placer autant de jetons que de syllabes composant le mot modèle

Dénombrer les syllabes

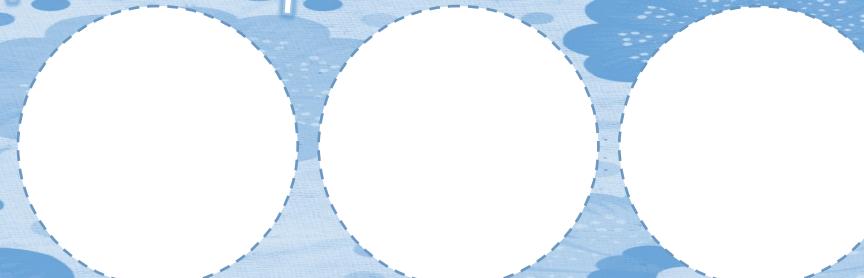
Titre / n°	déroulement	Enseignant / ATSEM	matériel	temps
1 Présentation du jeu	L'enseignant présente le jeu : il faut compter les syllabes du mots et placer le même nombre de jetons sur la planche.	L'adulte questionne les enfants sur les illustrations utilisées pour vérifier que tout soit clair et connu.	Fiches modèles jetons	25 minutes
2 Jeu dirigé		L'enseignant valide avec les enfants leurs réponses		25 minutes
3 autonomie	Lorsque la règle est bien assimilée, les enfants peuvent jouer au jeu en atelier autonome.			25 minutes

1

Compte les syllabes !



LCDL



2

Compte les syllabes !



LCDL

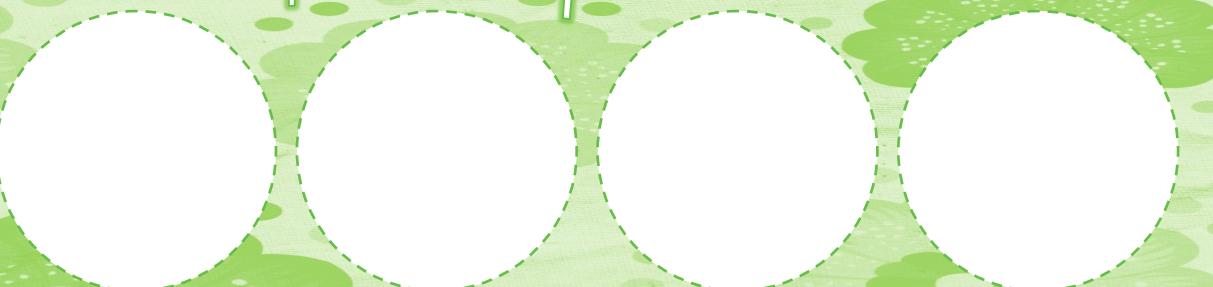


3

Compte les syllabes !



LCDL



4

Compte les syllabes !



LCDL



5

Compte les syllabes !



LCDL



6

Compte les syllabes !



LCDL



7

Compte les syllabes !



LCDL

Compte les syllabes !



LCDL

8

Compte les syllabes !



LCDL

9

Compte les syllabes !



10

Compte les syllabes !

LCDL



11

Compte les syllabes !

LCDL



LCDL

12

Compte les syllabes !

13

Compte les syllabes !



LCDL

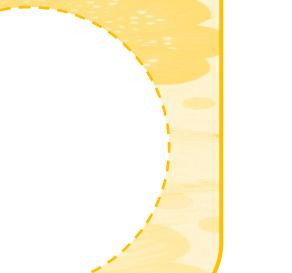


14

Compte les syllabes !



LCDL

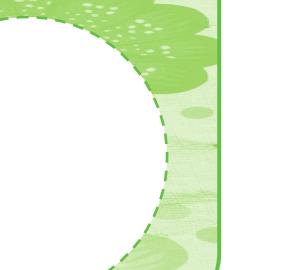
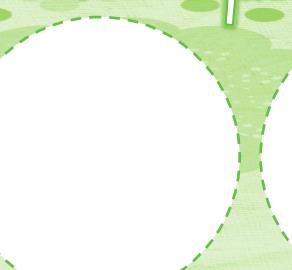


15

Compte les syllabes !



LCDL



16

Compte les syllabes !



LCDL

17

Compte les syllabes !



LCDL

18

Compte les syllabes !



LCDL

19

Compte les syllabes !



LC

LD

LC

LD

20

Compte les syllabes !



LCDL

LC

LD

LC

LD

21

Compte les syllabes !



LCDL

LC

LD

LC

LD

22

Compte les syllabes !



--	--	--	--

23

Compte les syllabes !



--	--	--	--

24

Compte les syllabes !



--	--	--	--



25

Compte les syllabes !

LCDL



LCDL

26

Compte les syllabes !



LCDL

27

Compte les syllabes !

28

Compte les syllabes !



LCDL

29

Compte les syllabes !

A cartoon illustration of a grey rhinoceros with a white horn, standing in an underwater environment.

LCDL

30

Compte les syllabes !



LCDL

31

Compte les syllabes !



LCDL

32

Compte les syllabes !



LCDL

33

Compte les syllabes !



LCDL



34

Compte les syllabes !

LCDL



35

Compte les syllabes !



LCDL



LCDL

Compte les syllabes !



37

Compte les syllabes !



LCDL

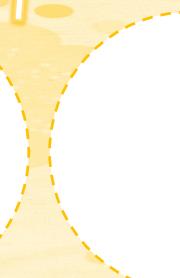


38

Compte les syllabes !



LCDL

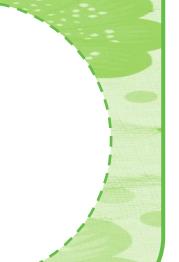
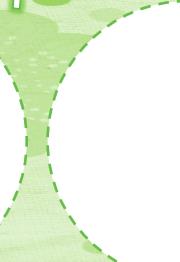


39

Compte les syllabes !



LCDL



40

Compte les syllabes !



LCDL

--	--	--	--	--

41

Compte les syllabes !



LCDL

--	--	--	--	--

42

Compte les syllabes !



LCDL

--	--	--	--	--

43

Compte les syllabes !



LCDL

44

Compte les syllabes !



LCDL

45

Compte les syllabes !



LCDL

46

Compte les syllabes !



LCDL

--	--	--	--	--

47

Compte les syllabes !



LCDL

--	--	--	--	--

48

Compte les syllabes !



LCDL

--	--	--	--	--



49

Compte les syllabes !

LCDL



50

Compte les syllabes !

LCDL



LCDL

51

Compte les syllabes !

52

Compte les syllabes !



LCDL

--	--	--	--

53

Compte les syllabes !



LCDL

--	--	--	--

54

Compte les syllabes !



LCDL

--	--	--	--



55

Compte les syllabes !

LCDL



56

Compte les syllabes !

LCDL



57

Compte les syllabes !

LCDL

58

Compte les syllabes !



LCDL

--	--	--	--

59

Compte les syllabes !

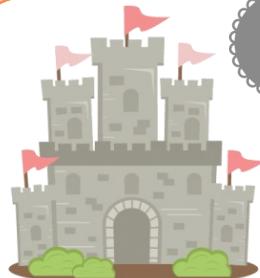


LCDL

--	--	--	--

60

Compte les syllabes !



LCDL

--	--	--	--

61

Compte les syllabes !



LCDL

62

Compte les syllabes !



LCDL

63

Compte les syllabes !



LCDL

64

Compte les syllabes !



LCDL

Compte les syllabes !



LCDL

66

Compte les syllabes !



LCDL