

Jeu de l'oie des syllabes

BUT: arrivée le premier à la case arrivée.

MATERIEL:

- Un plateau de jeu format A3;
- Un plateau de jeu de format A4 par joueur.
- 2 dés.
- Autant de jetons que de joueurs.
- Un tableau de syllabes dans les différentes écritures (cursif, script, alphas).


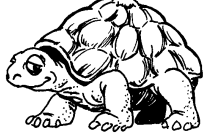
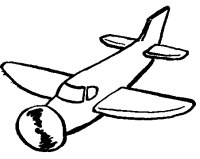
OBJECTIFS:

- Mémoriser les correspondances graphèmes/phonèmes.
- Lire rapidement les syllabes.
- Chercher les différentes écritures (alphas, script, cursif).

DEROULEMENT:

- Placer les pions sur la case "départ": Olibrius pleurant".
- Lancer les 2 dés. Avancer le pion jusqu'à la case indiquée par le nombre.
- Lire la syllabe:
 - o si l'élève réussit, il pourra lancer le dé au tour suivant.
 - o Si l'élève rencontre des difficultés, soit il demande de l'aide à ses camarades ou il reprend les personnages alphas. Il ne lancera pas les dés au tour suivant, il relira la syllabe sans aide. S'il réussit, il pourra relancer les dés au tour suivant.
- Le jeu se termine lorsque tous les élèves arrivent à la case "arrivée" (Olibrius roi de la lecture).
- Si le joueur tombe sur la case:
 - o Avion: il avance de 4 cases.
 - o Escargot: il recule de 4 cases.
 - o Tortue: il recule de 2 cases.
- Lorsque le jeu est terminé, le groupe rappelle les syllabes lues pendant la séance et les entoure sur le plateau de jeu en format A4. A chaque partie, changer de couleurs pour entourer les syllabes.

- Chaque élève relit les syllabes entourées le plus rapidement possible.
- A la séance suivante, chercher dans un 1er temps, les syllabes entourées dans les différentes écritures (voir tableau). Dans un 2ème temps, les élèves pourront écrire les syllabes.
- A la partie suivante, les joueurs ne peuvent se placer sur une case déjà entourée. Ils se positionnent sur la case qui précède. Changer de plateau de jeu quand toutes les syllabes sont lues.
- A la suite de la lecture, les élèves peuvent écrire la syllabe au tableau. En fin de séance, dictée de syllabes ou création de mots en associant plusieurs syllabes.

	Cu	fo	sa	0
vi		se	ma	
ré	si	Ce	la	
ju		ru		vo
	mo	na	fa	Co
lu	ro	4	no	no
zé		ji	ni	fe
	Ca	mu	si	