

* La course aux lettres *

Objectif : reconnaître les lettres de l'alphabet.

Matériel :

- Une planche de jeu par enfant ;
- Un pion par joueur
- Une série de cartes représentant les lettres de l'alphabet dans l'écriture souhaitée (type cartamino, Alphas...) organisées en pioche au milieu.

Règle du jeu :

Chaque enfant doit avancer de gauche à droite (sens de la lecture) pour rejoindre Splat. Pour avancer, il pioche une carte et énonce la lettre qui est inscrite dessus. Si sa réponse est correcte, il avance d'une case. Sinon, il ne bouge pas et attend le prochain tour.

Variables :

* Jouer en équipes afin de favoriser la coopération.

* jouer avec différents styles d'écriture (scriptes majuscules, minuscules, cursives)

* Jouer avec deux jeux de cartes de deux écritures et trouver les paires (par exemple A et a) : chaque joueur reçoit 7 cartes faces cachées devant lui . A chaque tour, chacun pose une carte au milieu ; le premier à voir une paire attrape les cartes et peut alors avancer d'une case. On en profite pour énoncer le nom de la lettre, le chant qu'elle peut faire ect...

* La course aux lettres *

						
--	--	--	--	--	--	--



* La course aux lettres *

						
--	--	--	--	--	--	--



* La course aux lettres *

						
--	--	--	--	--	--	--



* La course aux lettres *

						
--	--	--	--	--	--	--



* La course aux lettres *

						
--	--	--	--	--	--	--



* La course aux lettres *

						
--	--	--	--	--	--	--

