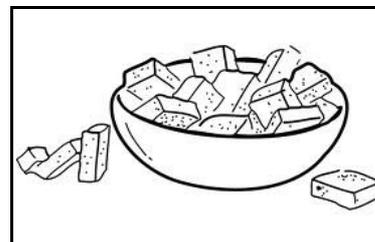
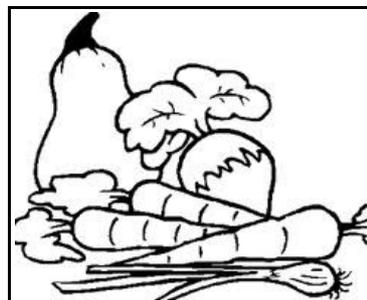
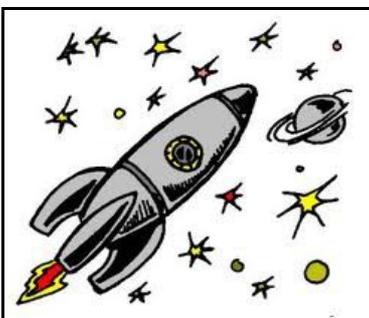
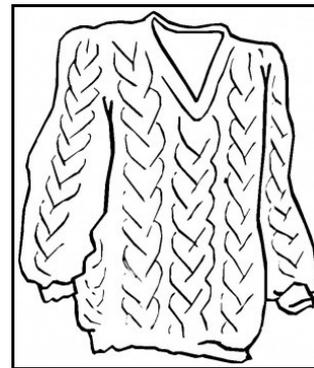
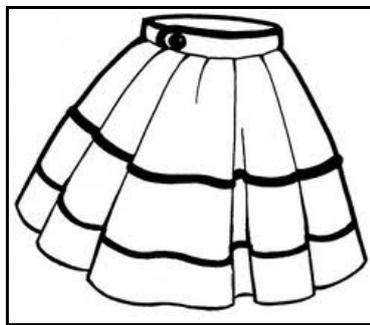
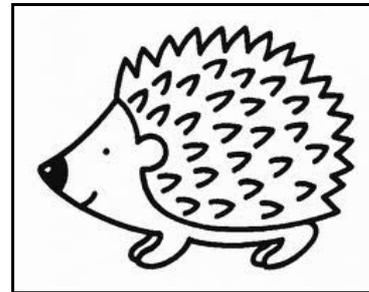
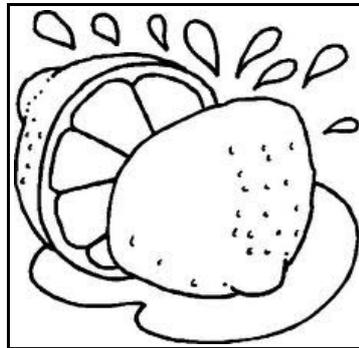
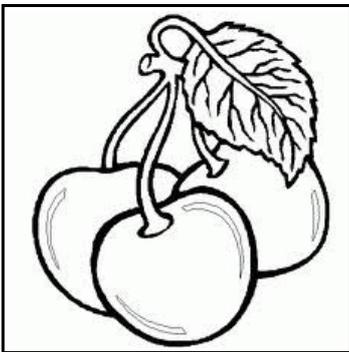
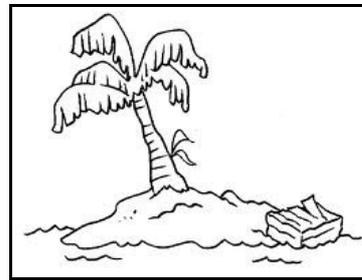
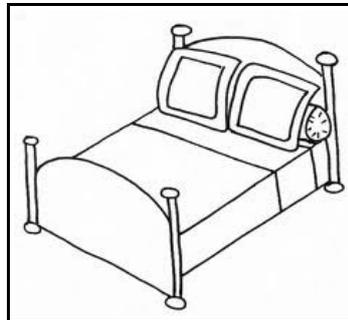
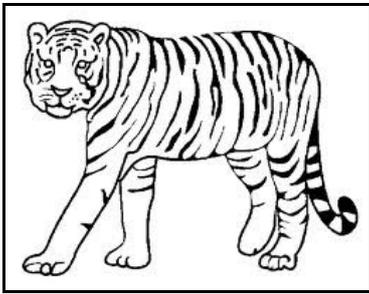
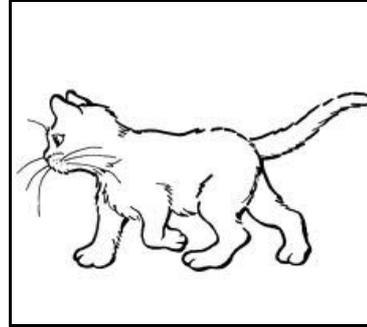
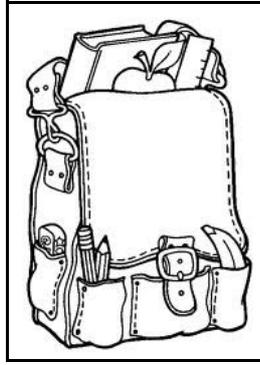
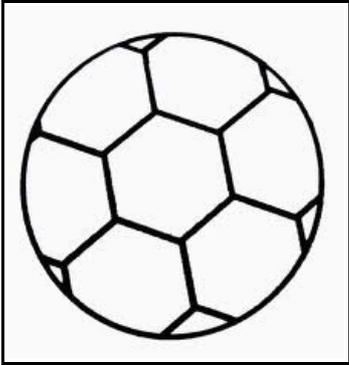
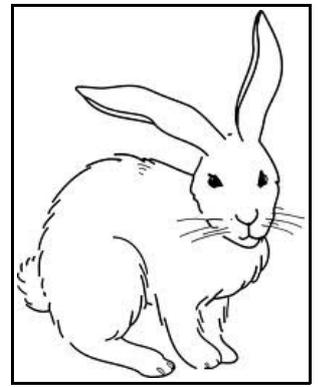
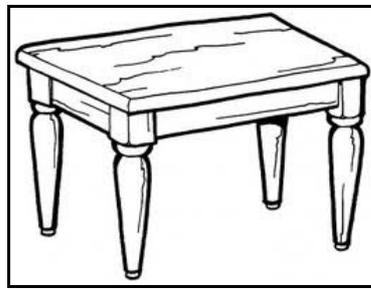
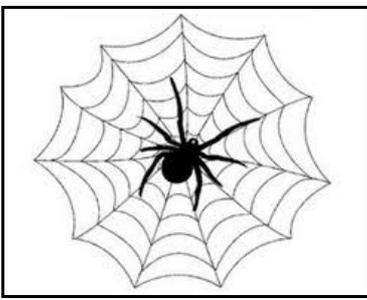


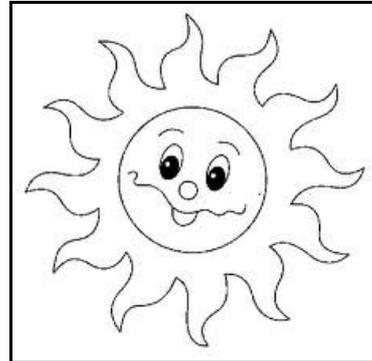
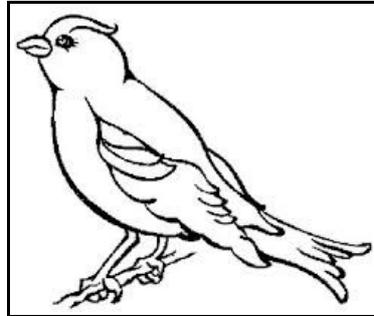
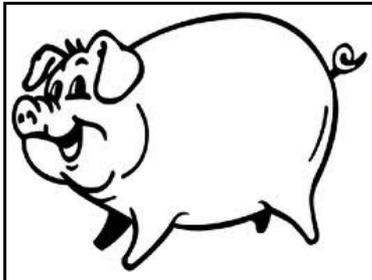
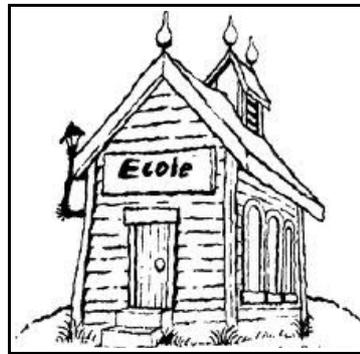
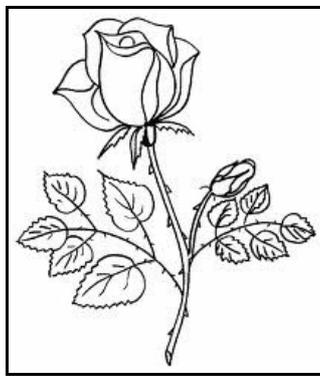
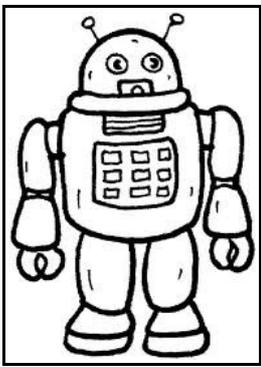
a

o

i

u





Matériel

- Une roue en carton plume divisée en 8 quartiers avec les voyelles « a », « i », « o », « u ».
Au centre, une flèche mobile.
- 4 plaques de jeu individuelles (format A3) divisées en 4 « maisons » représentant chacune une voyelle.
- des vignettes (4 à 6 pour chaque son) sur lesquelles sont dessinés des objets dont les noms contiennent les sons [a], [i], [o] et [u].

But du jeu

Identifier les phonèmes et placer les étiquettes dans les maisons sans se tromper.

Règle du jeu

4 joueurs

Chaque joueur dispose d'une plaque individuelle. La roue est placée au centre de la table. Les étiquettes sont réparties autour de la roue, à l'endroit. Les joueurs font tourner la flèche de la roue à tour de rôle.

Le joueur choisi une image en fonction de la lettre désignée par la flèche. Il dit le nom de l'objet représenté en articulant bien, puis la pose sur la plaque individuelle correspondante. Les autres joueurs valident le choix de la maison.

Puis on passe au joueur suivant.

S'il n'y a plus de vignette avec le son recherché, on passe son tour.

Quand il n'y a plus d'étiquettes, le jeu est terminé et c'est celui qui a le plus de vignettes dans ses maisons qui a gagné !