

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 15 - Identifier la syllabe finale d'un mot

LUNDI

Identifier la syllabe finale d'un mot.

Comptine, tine, tine

Découverte et analyse d'une comptine

- Dans un premier temps, faire écouter la comptine « Une grenouille, nouille, nouille ».
- Demander aux enfants de citer des mots entendus dans la comptine. Puis leur demander ce qu'ils remarquent.
- Les amener à trouver que la dernière syllabe est répétée 2 fois.
- Répéter la comptine avec les élèves en tapant dans ses mains lorsque la syllabe est répétée.

Chacun sa famille ! (séance 1)

Etape 1 : recherche d'un point commun

- Donner oralement une liste de mots aux élèves. Leur demander de trouver le point commun entre ces mots.

Couteau, gâteau, marteau, manteau, chapiteau

- Leur demander de trouver le nom de la famille : famille TO.
- Procéder de même avec les listes suivantes :

RI : otarie, boulangerie, écurie, souris, chauvesouris

LON : talon, pantalon, boulon, violon, ballon

NETTE : lunettes, canette, trottinette, marionnette, camionnette

Pour aider les élèves à trouver le point commun entre les mots, il est possible de les scander en tapant dans les mains et d'insister sur la dernière syllabe.

Matériel : CD « vers la phono GS » page 13

MARDI

Identifier la syllabe finale d'un mot.

Chacun sa famille ! (séance 2)

Etape 2 : classement dans un tableau

- Tracer un tableau de 2 colonnes sur 2 lignes au tableau. Placer dans chacune des colonnes un mot-image de référence (p.111) : CADEAU et ORDINATEUR. Demander aux élèves de donner les syllabes finales de ces deux mots.
- Donner à chaque élève un mot-image. A tour de rôle, ils vont scander les syllabes de leur mot-image et en donner la syllabe finale. Ils le placent ensuite dans la colonne dont le mot-image de référence a la même syllabe finale.
- Procéder de même avec les mots-images suivants : COLLIER et BUREAU.

Etape 3 : évaluation

- Proposer aux élèves l'évaluation « ça finit pareil » (à adapter en fonction des élèves).

Matériel : mots-images « chacun sa famille » + fiche photocopiée « ça finit pareil »

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 15 - Identifier une syllabe donnée dans un mot

JEUDI

Identifier une syllabe donnée dans un mot.

La chasse à la syllabe (S1)

Etape 1 : jeu du chapiteau et du bol de riz

- Expliquer qu'il va falloir chercher la syllabe TO dans les mots.
- Placer le **plateau de jeu CHAPITEAU** sur la table. Demander aux élèves de scander le mot CHAPITEAU en tapant des mains. Leur demander si ce mot contient ou non la syllabe TO.
- Donner oralement des mots aux élèves. Leur demander de scander les mots en tapant dans les mains. Si le mot contient la syllabe TO, ils placent un jeton sur le chapiteau. Sinon, ils le placent à l'extérieur.

Liste de mots : taureau - tomate - radeau - poule - toboggan - hibou - râteau - chalet - moto - lapin - bateau - château - marteau - bouteille - gâteau - patate - couteau

- Réaliser le même exercice avec la syllabe RI et le **plateau de jeu BOL DE RIZ**.

Liste de mots : souris - judo - rideau - râteau - koala - otarie - riz - haricot - nénuphar - rhinocéros - rivière - écurie - radis - mari

Matériel : chaque plateau de jeu imprimé une fois au format A4 ou A3 + jetons

VENDREDI

Identifier une syllabe donnée dans un mot.

La chasse à la syllabe (S2)

Etape 2 : jeu de la syllabe CO

Mise en place

- Montrer le **plateau de jeu LA SYLLABE CO** (p. 125). Afin de s'assurer que tous les mots sont connus des élèves, leur demander de nommer à tour de rôle un mot-image et d'en scander les syllabes en tapant avec un feutre fermé sur la table.
- Donner à chaque joueur un pion.

Règle du jeu

- A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent du nombre de cases indiqué. Ils scandent alors le mot de la case sur laquelle ils arrivent et disent si ce mot contient ou non la syllabe CO. Si la syllabe CO est dans le mot, le joueur reste sur la case. Sinon, il recule d'une case. Le premier joueur arrivé sur la case **arrivée** a gagné.

Matériel : plateau de jeu + pions + dé

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE I6 - Localiser et coder les syllabes d'un mot

LUNDI

Localiser et coder les syllabes d'un mot.

Mais où est la syllabe ?

Etape 1 : découverte

- Expliquer aux élèves qu'ils vont apprendre à dessiner les syllabes avec un code.
- Dans un 1^{er} temps, leur demander de rappeler le code déjà utilisé pour représenter les syllabes.
- Placer au tableau le mot-image ROBOT. Demander à un élève de le coder au tableau. Pour cela, il trace 2 cercles. ○○
- Demander alors au reste de la classe de rechercher dans ce mot la syllabe **RO**. Pointer les cercles en même temps que les syllabes sont prononcées. Lorsque les élèves ont identifié la syllabe **RO** dans le mot ROBOT, colorier le cercle auquel correspond la syllabe.
- Procéder de même avec les mots RÔTI, TAUREAU, ZORRO, BLAIREAU.
- Lorsque les élèves ont bien compris le principe et si le niveau le permet, proposer les autres mots-images.

Etape 2 : entraînement

- Procéder de même avec la syllabe MA et avec la syllabe DI dans les jours de la semaine.

Matériel : mots-images (syllabe RO / syllabe MA).

MARDI

Localiser et coder les syllabes d'un mot.

Localisons les syllabes (S1)

Etape 1 : jeu sans intrus

- Rappeler la manière de coder une syllabe dans un mot à l'aide d'un exemple.
- Donner d'abord la syllabe à chercher, puis un mot.
- Les élèves vont localiser la syllabe donnée dans ce mot, et devront coder ce mot ainsi que la syllabe sur leur ardoise.
- Au signal (frappé), tout le monde montre son ardoise. Le mot est alors scandé en tapant des mains. Pour la vérification, un élève viendra au tableau.
- Effectuer cette activité avec la syllabe **RI** : SOURIS, RIDEAU, RIZOTTO, RIDICULE, PARIS, RIRA, NOURRITURE, RADIS, NOURRIT, RICANE, NOURRITURE.
- Procéder de même avec la syllabe **VA** : VALISE, VACHE, LAVABO, LAVER, WAGON.

Etape 2 : jeu avec intrus

- Prévenir les élèves que dorénavant, il se peut que la syllabe à chercher ne soit pas présente dans les mots donnés.
- Proposer de chercher la syllabe **MA** dans les mots suivants : EMMA, MAMIE, MADAME, LAMA, MAÇON, MALADE, MACHINE, MAGIE, MARIN, MAMAN... (intrus : MUR, MOT, ARDOISE, MOUTON).

Matériel : ardoises + feutres.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE I6 - Localiser et coder les syllabes d'un mot / Jouer avec les syllabes d'un mot

JEUDI

Localiser et coder les syllabes d'un mot.

Localisons les syllabes (S2)

Etape 2 : jeu avec intrus

- Rappel du jeu du mardi.
- Procéder avec la syllabe **TÉ** comme avec la syllabe **MA** : TELEVISION, TETINE, TELECOMMANDE, METEO, THEO, MATTEO, ENTÊTÉ (TOURNER, ARTICHAUT, TAPISSERIE)

Etape 3 : jeu de décodage et de codage

- Présenter les [planches de jeu \(matériel p. 130 et 131\)](#). Expliquer que pour chaque planche, il y a une syllabe à chercher. Dire qu'elle est codée sous le mot-image de référence, à gauche de chaque carte : PI comme dans pizza, PIN comme dans pain, SO comme dans seau, RI comme dans riz, DO comme dans dos, RO comme dans robot, RA comme dans rat et SI comme dans scie.
- Montrer chaque planche l'une après l'autre et demander aux élèves quelle est la syllabe à identifier.
- Chaque élève prend ensuite un plateau de jeu. Sous chaque mot-image, il code chaque syllabe par un rond et localise la syllabe cible en la coloriant. Il valide avec l'enseignante et reçoit un jeton s'il n'a pas commis d'erreur. Il efface ses réponses et place le plateau de jeu au centre de la table, à disposition des autres élèves. Il prend une nouvelle planche. Le gagnant est celui qui a le plus de jetons.

Matériel : ardoises + feutres + planches de jeu plastifiées + jetons.

VENDREDI

Coder l'emplacement d'une syllabe dans un mot.

La course des caméléons (S1)

Etape 1 : préparer l'activité

- Distribuer une [planche d'activité](#), un [crayon effaçable](#) et un [chiffon](#) à chaque élève et poser un pion sur la syllabe ciblée.

- Disposer à

Etape 2 : ar

- « Siméon

avancer le p

- A tour de

la syllabe à

correspond

- Si la répo

coloriée. Si la réponse est incorrecte, le pion ne bouge pas.

- Continuer ainsi jusqu'à ce que le pion arrive jusqu'à la mouche.

Matériel : planches d'activité + cartes-images + pions + crayons effaçables / chiffons.

Non publié pour des raisons de
droits d'auteurs

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 17 - Localiser et coder les syllabes d'un mot

LUNDI

Coder l'emplacement d'une syllabe dans un mot.

La course des caméléons (S2)

Etape 1 : préparer l'activité

- Distribuer une [planche d'activité](#), un [crayon effaçable](#) et un [chiffon](#) à chaque élève et poser un pion sur la case de départ.
- Disposer les cartes-images devant les élèves.

Etape 2 :

- « *Siméon* » : l'élève dit le mot et avance le pion sur la case correspondante. Si la réponse est incorrecte, le pion ne bouge pas.
- A tour de rôle, les élèves jouent avec les syllabes. Ils s'aident à identifier la syllabe en répétant le mot et en jouant le rond.
- Si la réponse est correcte, le pion avance jusqu'à la case correspondante.
- Continuer ainsi jusqu'à ce que le pion arrive jusqu'à la mouche.

Matériel : planches d'activité + cartes-images + pions + crayons effaçables / chiffons.

MARDI

Localiser et coder les syllabes d'un mot + Jouer avec les syllabes d'un mot.

Jouons avec les syllabes

Etape 1 : écoute d'une comptine

- Ecouter la comptine « La sorcière Grabouilla » (piste n°16). En discuter avec les élèves (mots retenus, vocabulaire incompris...).
- Dans cette comptine, des syllabes sont répétées.
- Réécouter la comptine, trouver les mots où les syllabes sont répétées (arrêter la comptine au bon moment pour aider les enfants).
- Dire son prénom en répétant une syllabe au choix.

Localisons les syllabes (S3)

Etape 4 : fiche d'institutionnalisation

- Rappel au tableau : coder les syllabes (possibilité de remonter les planches de jeu utilisées la semaine précédente).
- [Fiche d'institutionnalisation p. 132 ou 133 : Syllabe où es-tu ?](#)

Matériel : CD (page 16) + fiche « Syllabe où es-tu ? ».

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 17 - Ajouter une syllabe pour former un mot

JEUDI

Ajouter une syllabe pour former un mot.

La fée des syllabes (S1)

Etape 1 : ajout d'une syllabe après

- Raconter l'histoire de la baguette magique. *Cette baguette appartient à la fée des syllabes. Cette fée peut ajouter des syllabes grâce à sa baguette magique.*

- Expliquer aux élèves qu'ils vont construire des mots grâce à la **baguette magique** de la fée. Pour cela, ils vont ajouter la syllabe **TO** dès que l'enseignante agite la baguette. Ils pourront alors donner oralement le mot construit. Ex : si je vous donne la syllabe PHO, cela donnera PHO-TO, une PHOTO.

- Donner comme syllabe de départ : CHA, MO, RA, MAR, GA, BA, COU, PO, PLA, MAN, LO, BIEN, COS.

Etape 2 : ajout d'une syllabe avant

- Proposer aux élèves le jeu inverse, qui consiste à ajouter une syllabe avant la syllabe donnée.
- Demander aux élèves d'ajouter la syllabe **PI** aux syllabes : RATE, ZZA, LOTE, QÛRE, QUER, JAMA, ROUETTE, MENT, THON, SCINE, GEON.

Matériel : baguette magique

VENDREDI

Ajouter une syllabe pour former un mot.

La fée des syllabes (S2)

Idem séance précédente pour les étapes 1 et 2

Etape 1 : syllabe **TURE** après les syllabes PEIN, VOI, CONFI, COUVER, ECRI, CEIN, LEC, TOI, FAC, NA, FRI, CREA.

Etape 2 : syllabe **BOU** avant les syllabes GIE, TEILLE, TON, LETTE, LON, GER, CHON, TIQUE, LANGER, QUET, SSOLE, CHER.

Etape 3 : ajout d'une syllabe au sein d'un mot

- Expliquer aux élèves qu'un monstre a volé certaines syllabes des animaux du zoo et que la fée a besoin de leur aide pour retrouver ces syllabes.

- Donner un nom d'animal en supprimant une syllabe de ce mot. L'élève interrogé pourra prendre la baguette, l'agiter et donner la syllabe manquante.

- Pour le crocodile, dire « CRO DILE ». L'élève interrogé devra trouver la syllabe **CO**. Il est important de marquer une pause, un silence, à la place de la syllabe supprimée.

- Différenciation : utiliser des mots-images (animaux) afin que les élèves en difficulté trouvent plus facilement les nouveaux mots construits.

Matériel : baguette magique

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 18 - Supprimer des syllabes dans un mot + Entendre et repérer des mots qui riment

LUNDI

Supprimer des syllabes dans un mot.

Gaston, mangeur de prénoms !

Etape 1 : jeu du mangeur de prénoms

- Expliquer aux élèves que Gaston (la marionnette de la classe) va leur demander leur prénom et manger les syllabes les unes après les autres.

- Ainsi, Gaston demande une première fois le prénom d'un élève, qui sera dit en entier. La seconde fois, une syllabe sera supprimée et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

- *Comment t'appelles-tu ? - PAULA.*

- *Comment ? - PAU.*

- *Comment ?*

- Pour faciliter l'exercice, les élèves peuvent scander leur prénom en tapant dans les mains au moment où ils le donnent.

Etape 2 : jeu du mangeur avec d'autres mots

- Expliquer aux élèves que Gaston a tellement faim qu'il a décidé de manger toutes les dernières syllabes des objets qu'il trouve.

- Prendre alors un mot bisyllabique et leur demander de le nommer si on supprime la dernière syllabe. A tour de rôle, les élèves devront trouver le reste du mot après le passage de la marionnette.

Matériel : marionnette.

MARDI

Entendre et repérer une rime.

Comptine rimée

Etape 1 : mise en évidence de la rime

- Dans un premier temps, faire écouter la [comptine « Un petit chat gris » \(CD « Accès » page 17\)](#).

- Demander aux élèves ce qu'ils entendent de particulier dans cette comptine. Si les élèves ne remarquent rien, citer alors les mots GRIS, RIZ, GRIS, DIT, POLI, RIZ, GRIS.

- Leur expliquer que ces mots se terminent tous par le son [i] et que cela s'appelle une rime.

- Demander aux élèves de répéter la comptine en insistant sur la fin des vers en serrant les dents pour prononcer le son [i].

Etape 2 : choix des mots qui riment

- Proposer aux élèves une suite pour la comptine. Pour chaque fin de vers, ils devront choisir entre 2 mots possibles dont un seul a une rime en [i].

*Non publié pour des raisons
de droits d'auteurs*

Matériel : CD « Vers la phono GS - Accès - page 17 ».

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 18 - Repérer et associer des mots qui riment

JEUDI

Identifier des mots finissant par une rime donnée.

Le jeu du tapis

Etape 1 : mise en place et préparation du jeu

- Placer au centre de l'espace de jeu le **JEU DU TAPIS**.
- Demander aux élèves de nommer les **mots-images** et d'en scander les syllabes.
- Former une pioche avec les mots-images.

Etape 2 : Tri de mots qui riment en [i]

-A tour de rôle, chaque élève prend un mot-image. Si le mot-image représenté rime en [i], l'élève le pose sur le tapis. Sinon il le pose à côté et cela jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mots-images.

Etape 3 : recherche d'intrus

- Choisir un élève et lui demander de tourner le dos aux autres. Un autre joueur introduit alors un intrus sur le tapis. Le premier élève se retourne, reprend sa place et identifie l'intrus.
- Répéter le jeu jusqu'à ce que tous les élèves soient passés.

Matériel : jeu du tapis au format A3 (p. 152) + mots-images p. 153 (avec intrus).

VENDREDI

Associer des mots qui riment.

Au tableau !

Etape 1 : jeu du tableau (mots images de référence : BOUCLIER, MANTEAU, COU, PAS).

- Montrer les différents mots-images. Demander aux élèves de les nommer.
- Dessiner 4 colonnes au tableau. Placer une image de rime différente en haut de chaque colonne.
- Donner un mot-image à chaque élève. Ils vont alors devoir le nommer et le placer dans la colonne contenant le mot-image ayant la même rime.
- Pour aider les élèves, dire oralement le mot-image de référence et le mot-image reçu en accentuant la rime afin qu'ils la perçoivent.

Etape 2 : repérage d'intrus parmi des mots qui riment (mots images de référence : BROCOLIS, ACCORDÉON, TRAIN, TORTUE).

- Proposer des séries de mots-images déjà classés par rime mais dans lesquelles figurent des intrus. Les élèves scandent chaque groupe de mots et trouvent la rime ainsi que le mot-intrus de chaque groupe.

Matériel : mots-images (p. 158) + mots-images classés avec intrus (p. 159) - Vers la phono GS (éditions Accès)

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 19 - Associer des mots qui riment

LUNDI

Associer des mots qui riment.

Les boîtes à rimer

Etape 1 : mise en place du jeu

- Donner à chaque élève une [planche de jeu \(matériel p. 162\)](#) et une [série de cartes \(matériel p. 162 à 164\)](#).
- Nommer les mots-images pour s'assurer qu'ils sont connus des élèves.

Etape 2 : règle du jeu

- Chaque joueur place ses cartes dans les cases vides des planches de jeu ou des boîtes à compter. Pour cela, il s'agit de trouver quelle carte rime avec le mot-image de la planche et de la placer sous l'image en question.
- Lorsqu'un joueur a rempli sa planche ou sa boîte, il valide avec l'enseignante et reçoit un [jeton](#) s'il n'a pas fait d'erreur.
- Il garde sa planche et place sa série de cartes au centre de la table puis en prend une nouvelle.

Matériel : une planche de jeu par élève + une série de cartes par élève + jetons.

MARDI

Associer des mots qui riment.

Le jeu des moyens de transport (S1)

Etape 1 : mise en place du jeu

- Placer au centre de la table le [plateau de jeu \(matériel p. 166\)](#).
- Montrer les [cartes](#) aux élèves ([matériel p. 167](#)) et leur demander de les nommer.
- Placer les cartes face cachée au centre du plateau de jeu à la manière d'un Memory.

Etape 2 : règle du jeu

- Chaque joueur choisit un moyen de transport, le nomme et en donne la rime. A tour de rôle, les joueurs retournent un mot-image et le nomment. Si le mot-image rime avec leur moyen de transport, ils le placent sur leur moyen de transport. Sinon, ils le reposent à la même place. Le premier à avoir rempli son moyen de transport a gagné.

Matériel : 1 plateau de jeu au format A3 pour chaque demi-classe + 1 jeu de 16 cartes par demi-classe aussi.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 19 - Associer des mots qui riment

JEUDI

Associer des mots qui riment.

Le jeu des moyens de transport (S2)

Etape 1 : mise en place du jeu

- Placer au centre de la table le [plateau de jeu \(matériel p. 166\)](#).
- Montrer les [cartes](#) aux élèves ([matériel p. 167](#)) et leur demander de les nommer.
- Placer les cartes face cachée au centre du plateau de jeu à la manière d'un Memory.

Etape 2 : règle du jeu

- Chaque joueur choisit un moyen de transport, le nomme et en donne la rime. A tour de rôle, les joueurs retournent un mot-image et le nomment. Si le mot-image rime avec leur moyen de transport, ils le placent sur leur moyen de transport. Sinon, ils le reposent à la même place. Le premier à avoir rempli son moyen de transport a gagné.

Matériel : 1 plateau de jeu au format A3 pour chaque demi-classe + 1 jeu de 16 cartes par demi-classe aussi.

VENDREDI

Associer des mots qui riment.

Memory des rimes

Etape 1 : préparation du jeu

- Dans un premier temps, montrer la totalité des [mots-images \(matériel p. 169\)](#). Les nommer et les scander.
- Retourner l'ensemble des mots-images de façon à ce qu'ils soient cachés.

Etape 2 : règle du jeu

- Chaque élève retourne 2 mots-images. Si les mots riment, il les gagne. Sinon, il les retourne et les laisse à la même place. Les autres joueurs procèdent de même jusqu'à l'épuisement des mots-images. Celui qui en a le plus a gagné.

Etape 3 : évaluation

- Proposer aux élèves [la fiche « les rimes »](#).

Matériel : mots-images (p. 169) + fiche d'institutionnalisation « les rimes » p. 173 – Vers la phono GS (éditions Accès)

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 20 - Identifier l'attaque d'un mot

LUNDI

Identifier l'attaque d'un mot.

Quelle attaque !

Etape 1 : découverte de l'attaque avec support visuel

- Tracer un cercle au tableau et afficher à l'intérieur les [mots-images suivants : VACHE, VOITURE, VILLE, VASE, VOLCAN \(matériel p. 179\).](#)

- Dans un 1^{er} temps, les élèves les nomment et les scandent.

- Leur demander ce que ces mots ont en commun. Les prononcer en insistant sur l'attaque : vvvv.

- Dans un 2nd temps, les élèves donnent d'autres mots ayant cette attaque.

- Procéder de même avec l'attaque F : FUSEE, FARINE, FLEUR, FUMEE.

- Puis avec l'attaque S : SERPENT, SAUCISSES, SUCETTE, SOLEIL.

- Puis R : RHINOCEROS, ROI, REQUIN, REINE.

- Lorsque les élèves ne trouvent pas d'autres mots ayant la même attaque, il est possible de leur donner des indices à partir de petites devinettes ou de prononcer l'attaque afin d'initier le mot.

Etape 2 : découverte de l'attaque avec support auditif

- Proposer la même activité mais sans mots-images. Demander aux élèves de fermer les yeux afin de mieux se concentrer.

Liste de mots :

Chaussures, chaussettes, château, chapeau, chemin, chemise

Judo, jus d'orange, jupe, Georges, géométrie, joue

Zèbre, zébu, zut, Zorro, zéro, zapper

Matériel : cartes-images p. 179

MARDI

Identifier l'attaque d'un mot (phonème consonne [ch])

Le jeu du château (S1)

Etape 1 : mise en place du jeu

- Donner à chaque élève une [planche de jeu \(matériel p. 182\).](#)

- Demander de nommer les [mots-images \(matériel p. 181 et 183\).](#) Former une pioche des mots-images.

Etape 2 : règle du jeu

- A tour de rôle, les élèves piochent un mot-image. Si l'attaque du mot-image pioché est [ch], l'élève prend une [pièce pour construire son château](#). Sinon, il replace la carte sous la pile. Le premier à avoir reconstitué son château a gagné.

Différenciation : Prononcer le son [ch] suivi du mot pioché afin que les élèves les moins performants perçoivent plus facilement l'attaque du mot.

Matériel : une planche de jeu et 6 pièces découpées de couleur différente pour chaque élève (p. 182) + mots-images (p. 181 et 183).

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

SEMAINE 20 - Identifier l'attaque d'un mot

JEUDI

Identifier l'attaque d'un mot (phonème consonne [ch])

Le jeu du château (S2)

Etape 1 : mise en place du jeu

- Donner à chaque élève une **planche de jeu (matériel p. 182)**.
- Demander de nommer les **mots-images (matériel p. 181 et 183)**. Former une pioche des mots-images.

Etape 2 : règle du jeu

- A tour de rôle, les élèves piochent un mot-image. Si l'attaque du mot-image pioché est [ch], l'élève prend une **pièce pour construire son château**. Sinon, il replace la carte sous la pile. Le premier à avoir reconstitué son château a gagné.

Différenciation : Prononcer le son [ch] suivi du mot pioché afin que les élèves les moins performants perçoivent plus facilement l'attaque du mot.

Matériel : une planche de jeu et 6 pièces découpées de couleur différente pour chaque élève (p. 182) + mots-images (p. 181 et 183).

VENDREDI

Associer des mots ayant la même attaque.

Le zoo des attaques (S1)

Etape 1 : mise en place du jeu

- Placer le **plateau de jeu (matériel p. 186)** au centre de la table. Demander aux élèves de nommer les **mots-images présents sur le dé (matériel p. 185)** ainsi que sur le plateau de jeu.

- Chaque élève choisit un enclos.

Etape 2 : règle du jeu

- A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et placent un **jeton** sur l'animal de leur enclos ayant la même attaque que celui sur le dé. Pour cela, leur demander de donner l'attaque.
- Si un joueur tombe sur la face du dé avec le smiley, il peut placer un pion sur l'animal de son choix, à condition de donner l'attaque de celui-ci.
- Le premier à avoir posé un jeton sur tous les animaux de son enclos a gagné.

Différenciation : pour les élèves les moins performants, insister sur l'attaque recherchée.

Matériel : plateau de jeu au format A3 + dé + jetons