

# Jeu phonétique de l'Oie

Se munir d'un dé et de pions.

Jeter le dé. Avancer d'autant de cases que le dé indiqué.

## Le joueur tombe sur une lettre ou sur une syllabe :

*Etape 1* : il la lit.

*Etape 2* : il doit trouver un mot contenant cette lettre ou cette syllabe.

*NB* : la recherche est phonétique, lorsque l'élève lit une syllabe, il devra trouver un mot qui contient cette syllabe même si cette syllabe n'a pas le même orthographe.

*Ex* : syllabe : *phon* / mot possible : *une fondue*.

## L'élève tombe sur un mot.

*Etape 1* : il le lit.

*Etape 2* : il doit être capable de l'utiliser dans une petite phrase.

## L'élève tombe sur une illustration :

*Etape 1* : il doit trouver un mot correspondant à l'illustration et contenant le phonème étudié.

*Etape 2* : il doit être capable de l'utiliser dans une petite phrase.

Si l'élève ne répond pas, il retourne à la case qu'il occupait précédemment.

Si l'élève répond à l'étape 1, il reste sur la case mais ne relance pas le dé.

Si l'élève répond à l'étape 2, il a le droit de relancer le dé.

Le pont permet d'avancer d'une case.

La prison arrête le joueur pendant deux tours.

L'avion permet d'avancer de quatre cases.