

a

o

e

l

i

u

u

m

f

s

c

h

r

y

d

A

O

E

L

J

V

U

M

F

J

C

H

R

y

D

A

O

E

L

I

V

U

M

F

S

C

H

R

Y

D

a

o

e

l

i

v

u

m

f

s

c

h

r

y

d

l

g

j

k

n

r

q

t

w

x

z



ROUGE PLANCHE 2

B

C

J

K

N

P

Q

T

W

X

Z

b

g

j

k

n



p

q

t

w

x

z



VERT PLANCHE 2

B

G

J

K

N

P

Q

T

W

X

Z



MEMORY

Principe : retrouver les paires de cartes

Règle du jeu : On place toutes les cartes face cachée sur une table. Chaque joueur, à tour de rôle, retourne 2 cartes. Il les laisse face visible de façon à ce que les autres joueurs puissent les voir. Si elles forment une paire, il les garde, sinon il les remet face cachée toujours à la même place. Le joueur suivant fait la même chose, jusqu'à épuisement des cartes ; Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

On peut jouer à 2 (voire à plus s'il y a beaucoup de cartes) ou tout seul en contre la montre.

Objectif : connaître le nom des lettres et savoir les reconnaître dans toutes les écritures.

Recommandations concernant le jeu avec les lettres :

Les lettres ayant un sens, les joueurs doivent être côte à côte. Au fur et à mesure qu'on retourne les cartes, on les place dans le bon sens. À chaque fois que le joueur retourne les cartes, il les nomme. Pour aider l'élève en difficulté, on peut lui montrer les étiquettes avec le jeu de lettres complet.

Pour être efficace ce jeu doit être sous le contrôle d'un adulte.

MEMORY

Principe : retrouver les paires de cartes

Règle du jeu : On place toutes les cartes face cachée sur une table. Chaque joueur, à tour de rôle, retourne 2 cartes. Il les laisse face visible de façon à ce que les autres joueurs puissent les voir. Si elles forment une paire, il les garde, sinon il les remet face cachée toujours à la même place. Le joueur suivant fait la même chose, jusqu'à épuisement des cartes ; Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

On peut jouer à 2 (voire à plus s'il y a beaucoup de cartes) ou tout seul en contre la montre.

Objectif : connaître le nom des lettres et savoir les reconnaître dans toutes les écritures.

Recommandations concernant le jeu avec les lettres :

Les lettres ayant un sens, les joueurs doivent être côte à côte. Au fur et à mesure qu'on retourne les cartes, on les place dans le bon sens. À chaque fois que le joueur retourne les cartes, il les nomme. Pour aider l'élève en difficulté, on peut lui montrer les étiquettes avec le jeu de lettres complet.

Pour être efficace ce jeu doit être sous le contrôle d'un adulte.

Jeu n°1 rouge / vert

a	o	e	l	i	a	o	e	l	i
v	u	m	f	s	v	u	m	f	s
c	h	r	y	d	c	h	r	y	d

Jeu n°1 jaune / bleu

A	O	E	L	I	A	O	E	L	I
V	U	M	F	S	V	U	M	F	S
C	H	R	Y	D	C	H	R	Y	D

Jeu n°2 rouge / vert

b	g	j	k	n	b	g	j	k	n
p	q	t	w	x	p	q	t	w	x
z					z				

Jeu n°2 jaune / bleu

B	G	J	K	N	B	G	J	K	N
P	Q	T	W	X	P	Q	T	W	X
Z					Z				

Jeu n°1 rouge / vert

a	o	e	l	i	a	o	e	l	i
v	u	m	f	s	v	u	m	f	s
c	h	r	y	d	c	h	r	y	d

Jeu n°1 jaune / bleu

A	O	E	L	I	A	O	E	L	I
V	U	M	F	S	V	U	M	F	S
C	H	R	Y	D	C	H	R	Y	D

Jeu n°2 rouge / vert

b	g	j	k	n	b	g	j	k	n
p	q	t	w	x	p	q	t	w	x
z					z				

Jeu n°2 jaune / bleu

B	G	J	K	N	B	G	J	K	N
P	Q	T	W	X	P	Q	T	W	X
Z					Z				

Jeu de cartes des lettres.

Principe : 4 séries de cartes pour représenter les 4 types d'écriture (cursive, script, majuscule, minuscule). Le jeu va servir à connaître le nom des lettres et à les reconnaître dans toutes les écritures.

Petit Modèle (5,5 x 5,5 cm)

Chaque alphabet est séparé en deux planches qui vont constituer des jeux indépendants. Les lettres ne sont pas dans l'ordre alphabétique, la répartition suit la méthode de lecture.

Fabrication du jeu

Matériel :

- 2 feuilles cartonnées (type pochettes sans rabat et sans élastiques) de chaque couleur (rouge / jaune / vert / bleu) ;
- 8 étiquettes autocollantes laser 210 x 297 mm (feuilles autocollante A4 sans de coupage) ;
- ciseaux ;
- imprimante.

Chaque planche de cartes est imprimée sur une feuille autocollante qui est ensuite collée sur une feuille cartonnée. Il n'y a plus qu'à découper sur le trait noir.

Le trait gris sert à retrouver l'orientation de la lettre.

Rangement : enveloppe craft (A5) sur laquelle on colle l'étiquette du nom du jeu et la règle.