

# La roue de la perdrix

## Objectifs: i

★ Identifier les syllabes par la mise en relation entre l'oral et l'écrit

## Matériel :

- ★ Les planches de jeu du « memory de la perdrix »
- ★ 12 étiquettes par joueur, avec les syllabes correspondant aux notes de la comptine
- ★ une roue, une flèche et une attache parisienne

## Déroulement:

Chaque joueur a une planche. Les étiquettes sont posées en 5 tas au milieu de la table (do, ré, mi, fa sol) à côté de la roue.

Chaque joueur à tour de rôle fait tourner la flèche de la roue ; si la flèche s'arrête sur « mi », le joueur lit la note, choisit l'étiquette et la place sur sa planche.

Si le joueur ne peut pas placer sa note, il passe son tour.

Si le joueur tombe sur la perdrix, il choisit la note qu'il désire.

DO, RE, MI la perdrix  
MI, FA, SOL elle s'envole  
FA, MI, RE dans un pré  
MI, RE, DO tombe dans l'eau !

