

Fiche jeu : la bataille des syllabes

Domaine : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



(Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique)

Compétences:

Savoir dénombrer les syllabes dans un mot

Objectifs: gagner les batailles jusqu'à avoir récupéré toutes les cartes.

Titre / n°	déroulement	Enseignant / ATSEM	matériel	temps
1 Présentation du jeu	L'enseignant présente le jeu : chacun retourne la première carte de son paquet. Le mot qui compte le + de syllabes l'emporte.	L'adulte questionne les enfants sur les illustrations utilisées pour vérifier que tout soit clair et connu.	cartes	25minutes
2 Jeu dirigé	<u>Note</u> : cartes vertes / mots 1 syllabe Cartes bleues / 2 syllabes cartes oranges / 3 syllabes Cartes jaunes / 4 syllabes	L'enseignant valide avec le comptage des syllabes		25minutes
3 autonomie	Lorsque la règle est bien assimilée, les enfants peuvent jouer au jeu en atelier autonome.			25minutes

LCDL



ARBRE

LCDL



FLEUR

LCDL



CHIEN

LCDL



FÉE

LCDL



TONG

LCDL



LION

LCDL



CHAT

LCDL



GLACE

LCDL



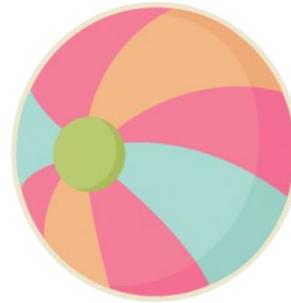
BANANE

LCDL



PANDA

LCDL



BALLON

LCDL



VOITURE

LCDL



BATEAU

LCDL



COCHON

LCDL



POISSON

LCDL



LAPIN

LCDL



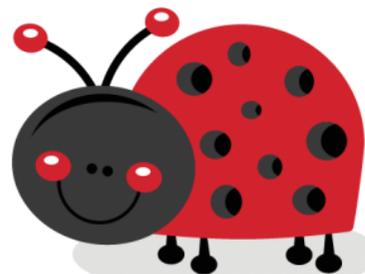
HIPPOCAMPE

LCDL



ÉLÉPHANT

LCDL



COCCINELLE

LCDL



TOBOGGAN

LCDL



KANGOUROU

LCDL



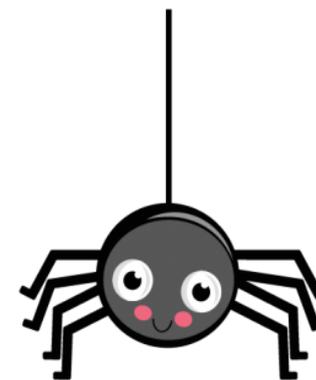
PAPILLON

LCDL



HÉRISSON

LCDL



ARAIGNÉE

LCDL



HÉLICOPTÈRE

LCDL



RHINOCÉROS

LCDL



ÉPOUVANTAIL

LCDL



HIPPOPOTAME

LCDL



PARAPLUIE

LCDL



ESCARGOT

LCDL



CHÂTEAU

LCDL



SIRÈNE

Recto des cartes

