



# La pêche aux mots

## Compétences visées :

- Observation et lecture de mots syllabés.
- Lecture flash : pouvoir lire le mot en moins de 10 secondes afin de le mémoriser.
- Reconnaître un mot en mémorisant les lettres qui le composent.
- Inhibition car l'enfant ne doit pas « sauter » sur la carte afin de s'en emparer.
- Travailler la mémoire à court terme.
- Correspondance terme à terme.
- Développer une certaine stratégie de lecture.

## But du jeu :

Compléter le plus vite possible son plateau.

## Matériel :

- Les quatre plateaux de 8 mots
- Le jeu de mots imagés
- Par joueur : 1 plateau de 8 mots



## Attention

Niveau 1 : Utiliser les cartes-mots identiques aux mots des plateaux.

Niveau 2 : Ajouter des intrus suivant les compétences des joueurs.

Nombre de joueurs : 4 joueurs

Les enfants doivent être placés côte à côte pour respecter le sens de la lecture.

## Règle du jeu :

- Le meneur de jeu retourne une carte mot imagé.
- Tous les joueurs l'observent pendant quelques secondes.
- La carte est alors cachée.
- L'enfant qui retrouve le même mot sur son plateau gagne la carte.
- Si l'enfant se trompe, la carte est remise sous le paquet.

Celui qui a le maximum de cartes en sa possession à l'issue du temps de jeu a gagné.

## Progressivité du jeu :

Niveau 1 : Le meneur de jeu retourne la carte.

Niveau 2 : Le meneur de jeu montre la carte.

Niveau 3 : La carte est observée pendant 10 secondes.

Niveau 4 : La carte est observée pendant seulement 5 secondes.

Niveau 5 : Le meneur de jeu épelle le mot mais ne le montre pas.

Une autre possibilité : la correspondance entre les différentes écritures script et cursive

