

Lire et comprendre des mots

Nombre de joueurs : 2

Niveau 1 : CP période 2

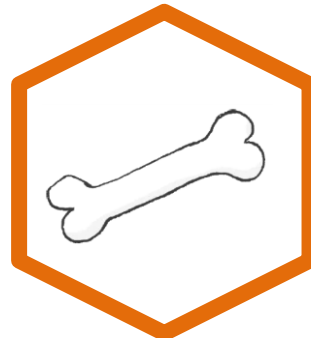
Graphèmes utilisés : a, e, i, o u, y, é, è, ê, r, l, s, f, m, ch, n, v.



- Le plateau de jeu « la ruche » : Imprimer les pages 2 et 3 sur une feuille de papier jaune. Plastifier puis découper en suivant le contour pour former la ruche.
- Les cartes : Imprimer les pages sur des feuilles blanches. Coller une feuille jaune au verso. (astuce : j'imprime sur une page autocollante blanche que je colle ensuite sur la feuille jaune) Découper les cartes en forme de rectangles.
- Les pions « abeille » : Imprimer la dernière page et plastifier. Découper autour des abeilles. Coller chaque abeille sur un jeton ou un bouchon de récupération en plastique. (il y a 2 abeilles supplémentaires en cas de perte)



- Objectif : poser ses 10 abeilles sur la ruche
- Chaque élève pioche 1 carte et lis le mot. Il cherche le dessin correspondant qui se trouve dans la ruche et pose une abeille dessus.
- Ensuite il reprend une carte.
- Si un élève retourne une carte ours il doit retirer une de ses abeilles de la ruche.
- Le premier qui pose ses 10 abeilles dans la ruche a gagné !



RAPIDE FILZ L NIVEAU 1



RAPIDE FILZ L NIVEAU 1



un ananas



le sirop



la lumière



un lit



un ara



le chariot



un nid



la fumée



la rivière



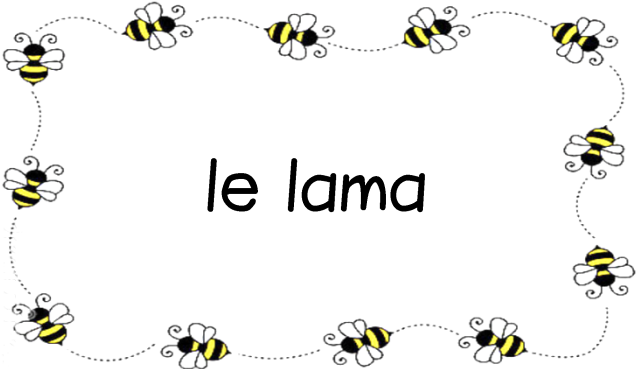
un lasso



une vache



la sirène



le lama



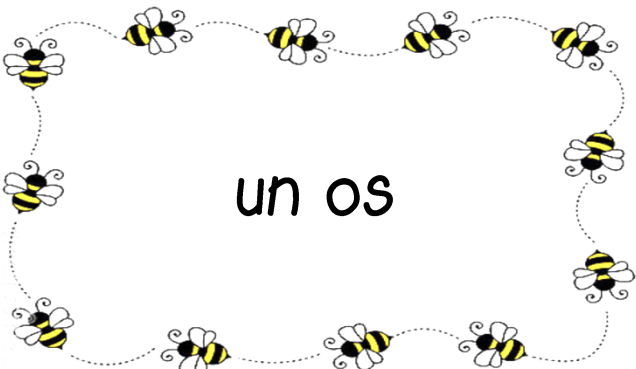
le riz



une allée



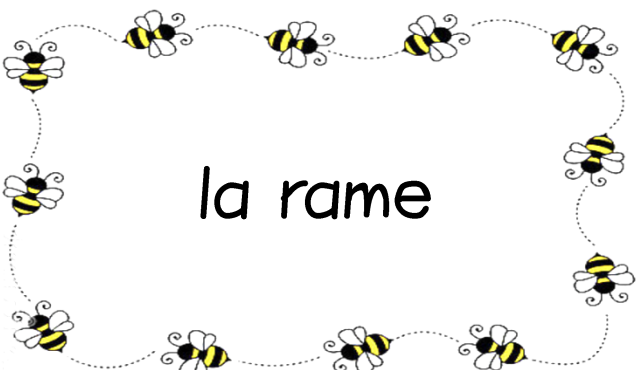
la chèvre



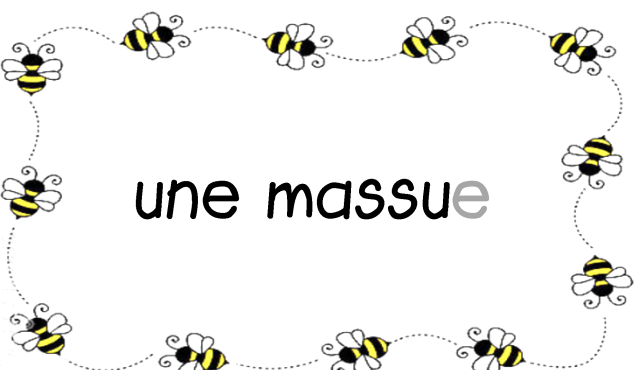
un os



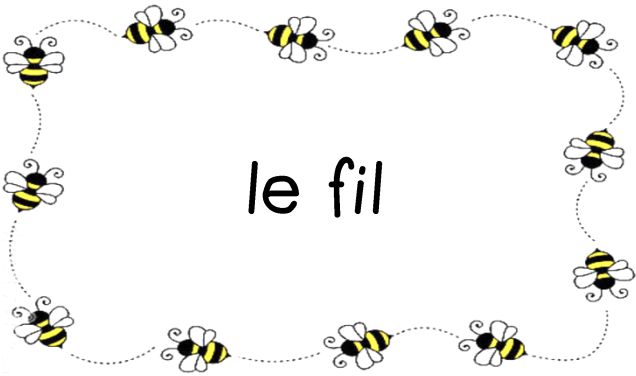
la lionne



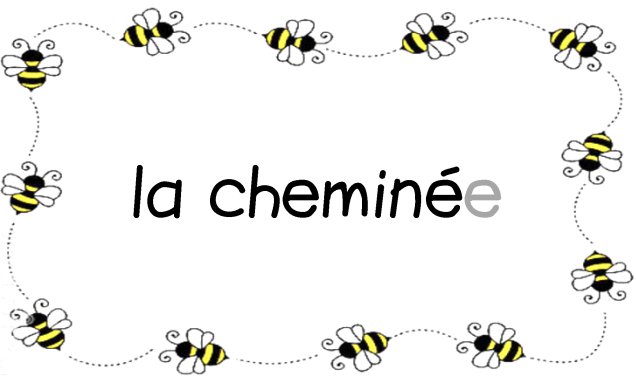
la rame



une massue



le fil



la cheminée



un renard



la forêt



un sofa



le salut



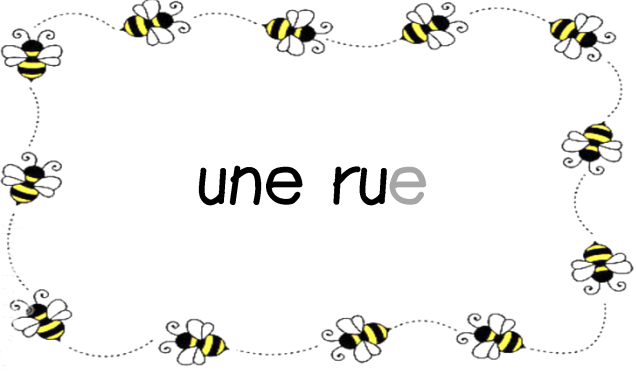
un vélo



la ruche



la narine



une rue



une armure



la farine



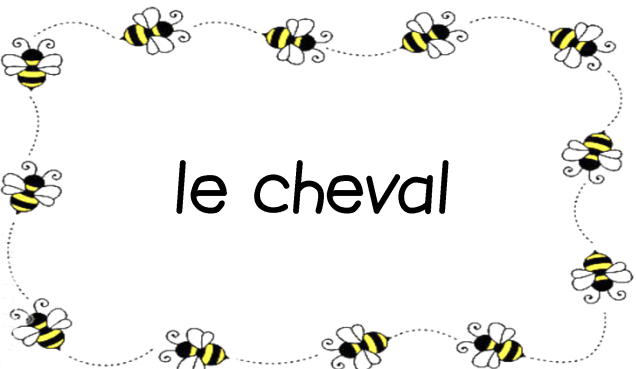
un mur



une vipère



un rat



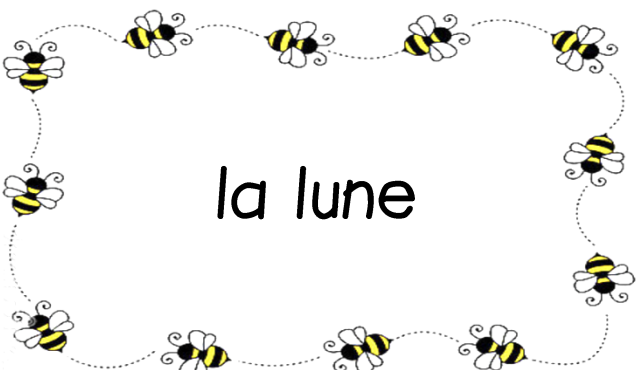
le cheval



une mamie



le chat



la lune



une fée

un lilas



une affiche



