



## 12 jeux de lettres et de phonologie autour des contes, des animaux et des saisons

LISTE DES JEUX	PS	MS	GS	CP
Le Croque-lettres	✓	✓	✓	✓
La course aux mots	✓	✓	✓	
Le loto des animaux	✓	✓	✓	
Le mot mystère		✓	✓	✓
Sauvons la licorne	✓	✓	✓	✓
Élèves contre dragon		✓	✓	✓
La bonne pioche	✓	✓	✓	✓
Le Memory des lettres	✓	✓	✓	
Le Mistigri des lettres		✓	✓	
J'ai le A... Qui a le D ?	✓	✓	✓	✓
Le son du dragon		✓	✓	✓
Les défis du roi			✓	✓

## OBJECTIFS PRINCIPAUX

- ▶ Reconnaître les lettres dans les trois écritures
- ▶ Développer la conscience phonologique et phonémique
- ▶ Comprendre le principe alphabétique
- ▶ Associer un phonème à un graphème
- ▶ Dénombrer les syllabes d'un mot

## ORGANISATION

- ▶ Les jeux sont prévus pour des groupes jusqu'à 8 élèves.
- ▶ Il est possible de faire 2 ou 3 ateliers en même temps avec le matériel fourni, à condition que les différents groupes ne jouent pas au même jeu.
- ▶ La plupart des jeux peuvent être faits en autonomie et ne nécessitent pas la présence de l'enseignant.
- ▶ Des variantes permettent d'adapter les jeux aux niveaux des élèves.

## LE PADLET DE RESSOURCES

- ▶ Vous y trouverez :
  - des planches de jeu supplémentaires à imprimer ;
  - des jeux pour prolonger le travail autour du vocabulaire ;
  - des éléments pour l'autocorrection ;
  - des outils pour l'enseignant : le répertoire des cartes-images classées par son, une proposition de programmation, un tableau des jeux et variantes classés par niveaux, un tableau pour visualiser quels jeux peuvent être faits en même temps...

## LETTRES & CIE

**Aucun jeu ne nécessite de pratiquer la méthode LETTRES & CIE**

Pour les utilisateurs de **Lettres & Cie**, des variantes sont proposées afin de réactiver les connaissances des élèves. 26 cartes personnages sont fournies pour adapter les jeux à la méthode. L'univers graphique des jeux s'inspire de **Lettres & Cie** et de ses personnages.

- ▶ **Lettres & Cie** est une méthode multisensorielle pour enseigner le principe alphabétique et la conscience phonémique au cycle 1. Elle prend en charge le volet apprentissage, les jeux proposés dans cette boîte sont dédiés à l'entraînement.

## MATÉRIEL

présent dans la boîte

### DESCRIPTION

utile pour :



2 cm × 2 cm

- **360 LETTRES MOBILES**, soit 120 lettres dans trois graphies (majuscules, scriptes, cursives)

La quantité de lettres est adaptée au corpus de mots, afin que 8 élèves puissent jouer en même temps au même jeu. Ainsi, certaines lettres sont en plusieurs exemplaires du fait de leur fréquence. Pour les jeux ne nécessitant qu'un exemplaire de chaque lettre, on utilisera les jetons marqués d'un point rouge (les doublons ont un point noir). Sur chaque lettre mobile, le point, situé en bas à droite, indique l'orientation de la lettre.

Chaque graphie se distingue par une couleur.

Le Croque-lettres  
La course aux mots  
Le loto des animaux  
Le mot mystère  
La bonne pioche  
Le Memory des lettres  
J'ai le A... Qui a le D ?



14,8 cm × 21 cm

- **32 PLANCHES-MOTS sur le thème des animaux** (4 séries de 8 planches)

- SÉRIE 1 (jaune): mots de 5 lettres, les lettres sont écrites juste au-dessus des cases
- SÉRIE 2 (orange): mots de 6 lettres
- SÉRIE 3 (bleue): mots de 7 lettres
- SÉRIE 4 (verte): mots de 8 lettres

La course aux mots  
Le loto des animaux

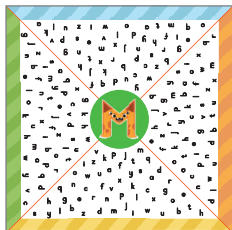


14,8 cm × 21 cm

- **32 PLANCHES-MYSTÈRES sur le thème des saisons** et **4 PLANCHES DICTIONNAIRE**,

- soit 8 planches-mystères et une planche dictionnaire pour chacune des 4 saisons
- SÉRIE 1 (été): mots de 5 lettres
- SÉRIE 2 (automne): mots de 6 lettres
- SÉRIE 3 (hiver): mots de 7 lettres
- SÉRIE 4 (printemps): mots de 8 lettres

Le mot mystère



50 cm × 50 cm

- **LE PLATEAU DE JEU Croque-lettres**

- au recto, les lettres sont en majuscule;
- au verso, les lettres sont en script;
- une variante permet d'inclure les lettres cursives.

Le plateau est divisé en 4 zones; dans chaque zone, chaque lettre est présente deux fois.

Le Croque-lettres



50 cm × 50 cm

- **LE PLATEAU DE JEU sauvons la licorne**

Les variantes proposées permettent d'adapter le jeu à différents niveaux de classe.

Sauvons la licorne



50 cm × 50 cm

- **LE PLATEAU DE JEU élèves contre dragon** (au verso de Sauvons la licorne)

Les variantes proposées permettent d'adapter le jeu à différents niveaux de classe.

Élèves contre dragon  
Le son du dragon  
Les défis du roi



5,5 cm × 9 cm

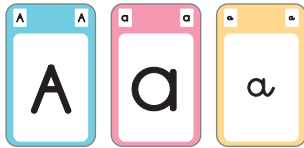
### ► 80 CARTES IMAGES

Elles sont numérotées pour faciliter le tri et leur sélection :

- les cartes 1 à 18 ont un son-voyelle en attaque ;
- les cartes 14 à 37 ont un son-voyelle en finale ;
- les cartes 38 à 80 ont un son-consonne en attaque et en finale.

Les cartes dont le numéro est écrit en rouge permettent de travailler l'encodage.

Le Croque-lettres  
Sauvons la licorne  
Élèves contre dragon  
La bonne pioche  
J'ai le A... Qui a le D ?  
Le son du dragon



5,5 cm × 9 cm

### ► 78 CARTES LETTRES

(les 26 lettres dans les 3 graphies)

Sur ces cartes, la lettre est aussi écrite en haut, en plus petit, pour indiquer l'orientation et pour que la lettre reste visible quand un élève tient plusieurs cartes dans ses mains.

Sauvons la licorne  
La bonne pioche  
Élèves contre dragon  
Le Memory des lettres  
Le Mistigri des lettres  
J'ai le A... Qui a le D ?  
Le son du dragon



5,5 cm × 9 cm

### ► 50 CARTES DÉFIS

25 cartes Attaque (cadre vert) et 25 cartes Rime (cadre rose) : il s'agit de trouver le mot intrus (celui qui ne commence pas, ou ne finit pas comme les autres).

Les défis du roi



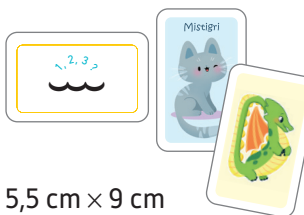
5,5 cm × 9 cm

### ► 26 CARTES Lettres & Cie

Ces cartes permettent aux utilisateurs de **Lettres & Cie** d'adapter les jeux de manière à réactiver les connaissances des élèves et à consolider le lien graphème/phonème/référent.

Elles peuvent être également utilisées dans les classes ne pratiquant pas la méthode, à la place des cartes-lettres classiques, en faisant deviner aux élèves quelle lettre représente le personnage (les personnages ont la forme des lettres majuscules et le nom de chaque personnage a pour initiale la lettre qu'il représente).

Le Croque-lettres  
Sauvons la licorne  
La bonne pioche  
Le Memory des lettres  
Le Mistigri des lettres  
J'ai le A... Qui a le D ?



5,5 cm × 9 cm

### ► 10 CARTES DIVERSES

- 3 cartes Consigne (pour Sauvons la licorne)
- 1 carte Mistigri (pour Le Mistigri des lettres)
- 6 cartes Dragon (pour Élèves contre dragon, Le son du dragon et Les défis du roi)

Sauvons la licorne  
Élèves contre dragon  
Le Mistigri des lettres  
Le son du dragon  
Les défis du roi



### ► Un dé de 1 à 4

Sauvons la licorne



### ► 8 pions

Sauvons la licorne  
Élèves contre dragon  
Le son du dragon  
Les défis du roi



### ► 1 sac, des compartiments de rangement et des intercalaires

Le Croque-lettres  
Le loto des animaux  
Le mot mystère  
La bonne pioche