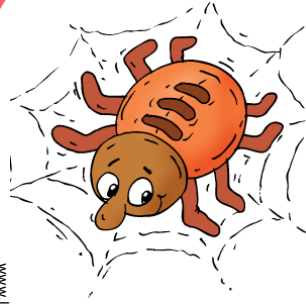




magi



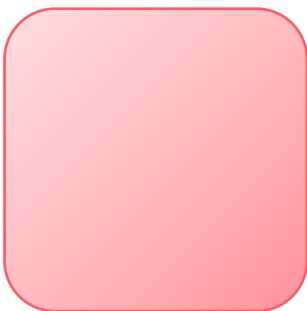
arai



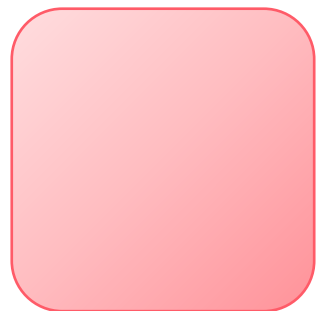
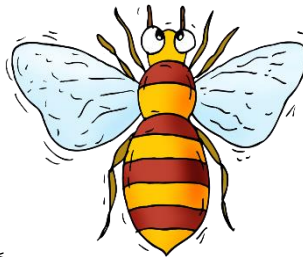
champi



hô



musi



a

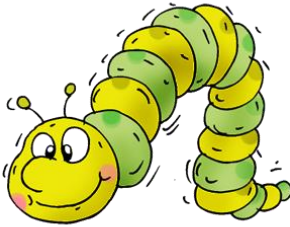




so



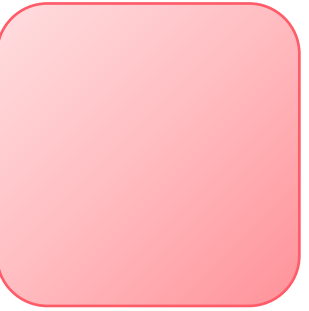
bou



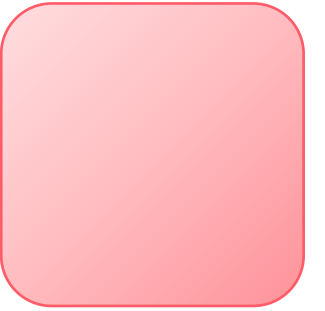
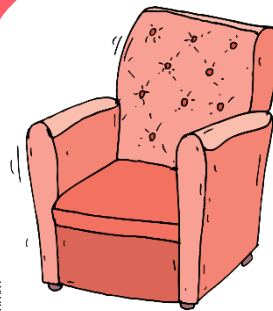
che



ré



gre



fau

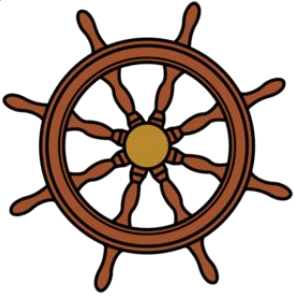




écu



ci



gouver



go



mé



o

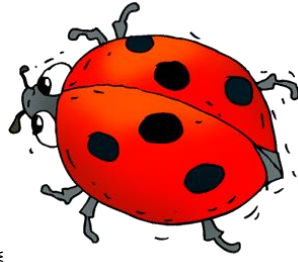




www.lire-ecrite-computer.com



or



www.lire-ecrite-computer.com



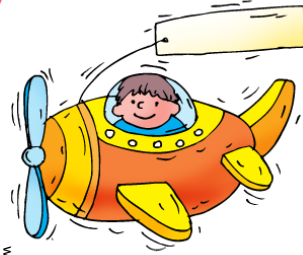
cocci



www.lire-ecrite-computer.com



pom



www.lire-ecrite-computer.com



a



www.lire-ecrite-computer.com



ca



www.lire-ecrite-computer.com



in





ure



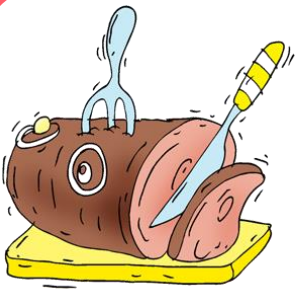
tre



chirur



prin

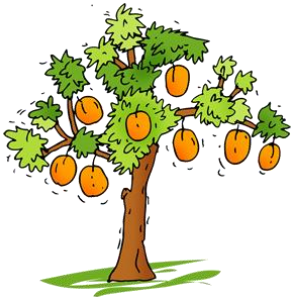


de



cheva





abrico



a



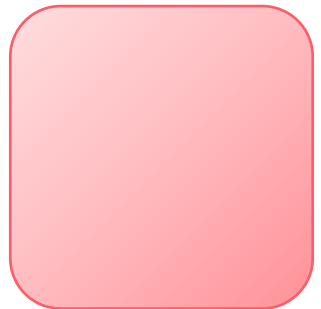
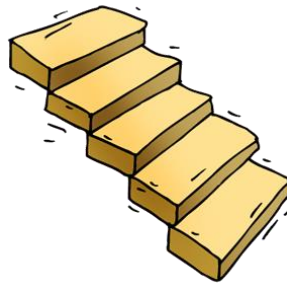
poli



cre



be



esca





fer



épouvan



plom



ta



bo



scor



cien

gnée

gnon

tesse

cien

beille

leil

teille

nille

veil

nouille

teuil

reuil

trouille

nail

rille

daille

reille

teil

nelle

pier

vion

mion

dien

cein

pein

gien

cesse

vian

lier

tier

gneau

cier

vette

lette

lier

mier

tail

bier

blier

xeur

pion

magicien



araignée



champignon



hôtesse



musicien



abeille



soleil



bouteille



chenille



réveil



grenouille



fauteuil



écureuil



citrouille



gouvernail



gorille



médaille



oreille



orteil



coccinelle



pompier



avion



camion



indien



ceinture



peintre



chirurgien



princesse



viande



chevalier



abricotier



agneau



policier



crevette



belette



escalier



fermier



épouvantail



plombier



tablier



boxeur



scorpion



Règle du jeu

Loto des syllabes niveau 3

Compétences travaillées :

- Apprendre à découper un mot en syllabes.
- Identifier une syllabe manquante dans un mot.
- Déchiffrer des syllabes composées de sons complexes.

But du jeu :

Il s'agit de retrouver des syllabes manquantes sur des cartes-mots, à la manière d'un loto. Le premier à avoir complété toutes ses cartes a gagné.

Préparation : Après avoir plastifié les deux plaques de pions, je vous conseille de les coller sur du carton mousse afin de faciliter la préhension des pions et d'éviter qu'ils ne glissent sur les cartes. Dans le cas où les enfants jouent en autonomie, il conviendra de choisir un meneur de jeu à qui sera confié le memento du jeu.

Déroulement :

Distribuer 6 cartes à chaque joueur. Faire identifier par chaque joueur les syllabes manquantes sur ses cartes. Placer les pions, en vrac, dans une boîte ou un sac, au centre de la table.

Chacun son tour, un joueur tire un pion et lit la syllabe écrite sous contrôle du meneur de jeu. Si cette syllabe peut être placée dans son jeu, il la garde, sinon le premier des autres joueurs à réclamer le pion peut s'en emparer. Le meneur de jeu valide (ou non) grâce au memento.

Si ce pion-syllabe n'est réclamé par aucun joueur il est mis de côté.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs ait pu compléter toutes ses cartes. Il est alors déclaré vainqueur.

BON JEU !!!