

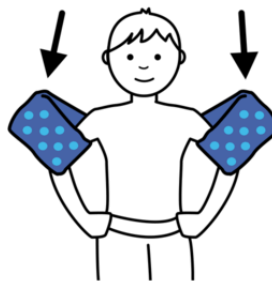
es got
● ● ●



paud
● ●



gon
● ●



ssards
● ●



que
● ●



son
● ●



kangou



chet



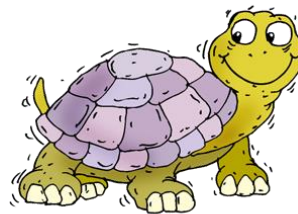
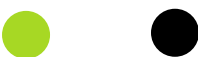
beau



teau



mier

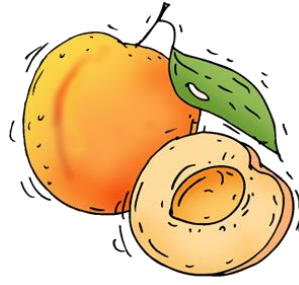


tue





teur



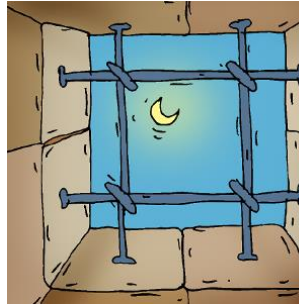
a



cot



son



son



çon



ci

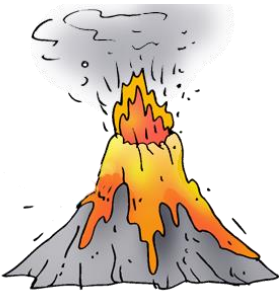




macie



mant



can



teau



ette



tam

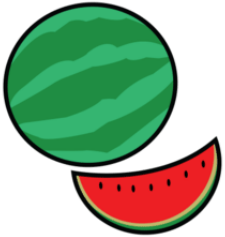




□ pion
● ●



□ tute
● ● ●



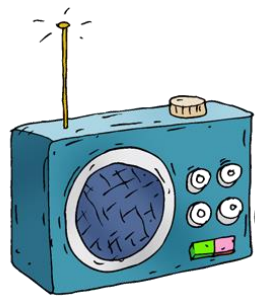
□ tèque
● ● ●



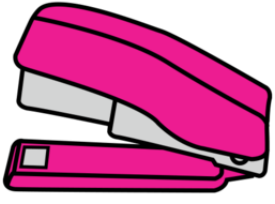
au □ che
● ● ●



□ no
● ●



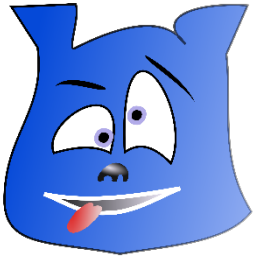
ra □
● ●



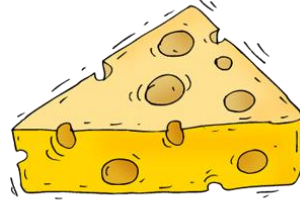
a feuse



coli



mace



mage



geron



che





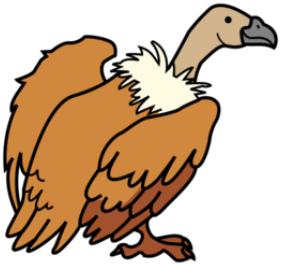
www.lire-ecriture-compteur.com

ré te
● ● ●



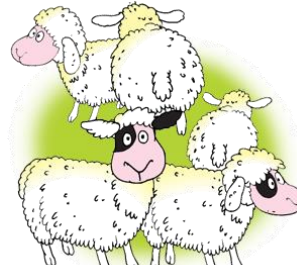
www.lire-ecriture-compteur.com

chau
● ●



www.lire-ecriture-compteur.com

vau
● ●



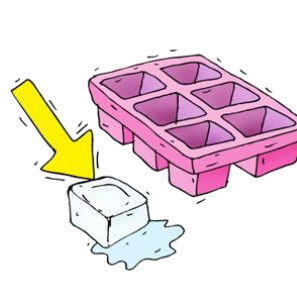
www.lire-ecriture-compteur.com

peau
● ●



www.lire-ecriture-compteur.com

cas
● ●



www.lire-ecriture-compteur.com

çon
● ●

car



cra



dra



bra



bar



our



rou



cro



cor



pla



pal



tor



trac



bri



blou



pri



gar



tron



phar



fla



vol



mar



brou



bour



scor



spa



pas



tru



pia



dio



gra



bro



gri



fro



for



clo



col



dron



tour



trou



tor



gla



abricot 

agrafeuse 

autruche 

barque 

blouson 

brassards 

brocoli 

brouette 

castor 

chaudron 

citron 

cloche 

corbeau 

crapaud 

crochet 

dragon 

escargot 

flamant 

forgeron 

fromage 

garçon 

glaçon 

grimace 

kangourou 

marteau 


ourson 

palmier 

pastèque 

pharmacie 

piano 

plateau 

prison 

radio 

récolte 

scorpion 

spatule 

tambour 

tortue 

tracteur 

troupeau 

vautour 

volcan 

Règle du jeu

Loto des syllabes niveau 2

Compétences travaillées :

- Apprendre à découper un mot en syllabes.
- Identifier une syllabe manquante dans un mot.
- Déchiffrer
- Opposer et discriminer des syllabes inverses.

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 !!!