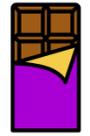
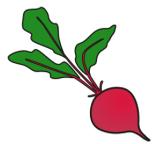
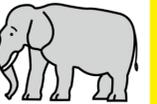




www.lire-ecrite-computer.com



ma



tomate

ma



marin

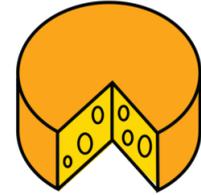
ma



magicien

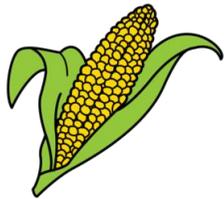
www.lire-ecrire-compteur.com

ma



fromage

ma



maïs

mé



méchant loup

mé



caméléon

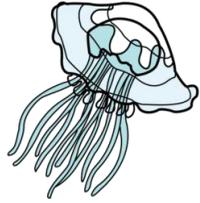
www.lire-ecrire-compteur.com

mé



mécanicien

mé



méduse

mé



médecin

www.lire-ecrire-compteur.com

mi



cheminée

mi



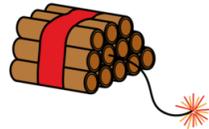
chemise

mi



dormir

mi



dynamite

mi



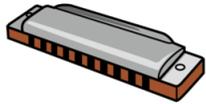
militaire

mo



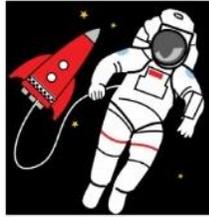
cormoran

mo



har**mo**nica

mo



cos**mo**naute

www.lire-ecrire-compter.com

mo



lim**o**nade

mau



esqui**mau**

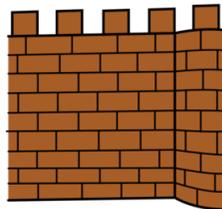
www.lire-ecrire-compter.com

mu



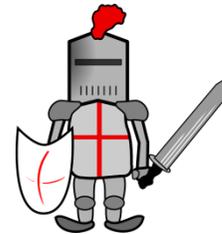
mus**u**ciens

mu



mur**u**ille

mu



arm**u**re

www.lire-ecrire-compter.com

mu



mus**u**saraigne

mu



museau

mou



moufles

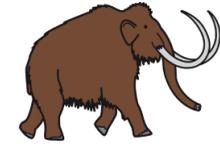
mou



moustache

www.lire-ecrive-computer.com

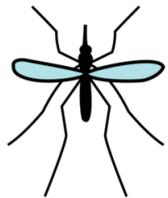
mou



mammouth

www.lire-ecrive-computer.com

mou



moustique

mou



moulin

la



lapin

la



escalade

la



salade

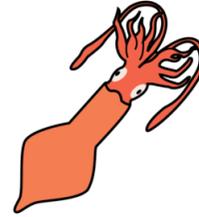
la



chocolat

www.lire-ecrire-compteur.com

la



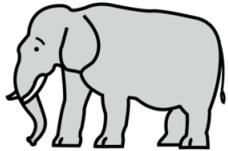
calamar

lé



télévision

lé



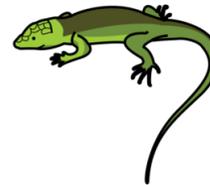
éléphant

lé



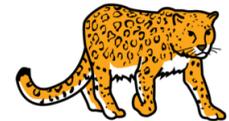
légumes

lé



lézard

lé



léopard

www.lire-ecrire-compteur.com

Li



colibri

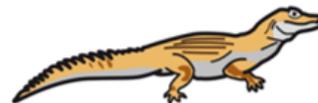
www.lire-ecrire-compteur.com

Li



policier

Li



alligator

Li



olives

Li



coquelicot

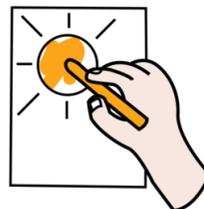
www.lire-ecrire-compteur.com

Lo



antilope

Lo



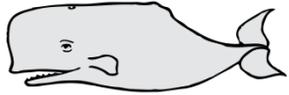
colorier

Lo



vélo

lo



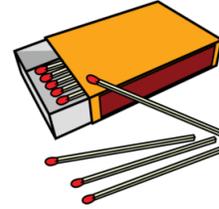
cachalot

lo



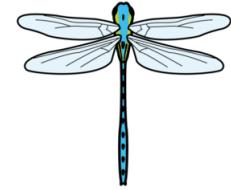
grelot

lu



allumettes

lu



libellule

lu



lunettes

lu



luge

lu



lutin

lou



blouson

lou



chaloupe

lou



loupe

lou



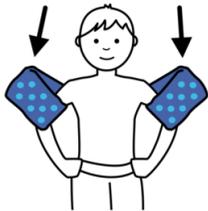
louche

lou



loutre

sa



brassards

sa



sable

sa



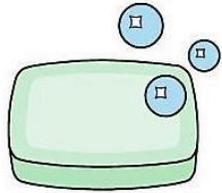
salopette

sa



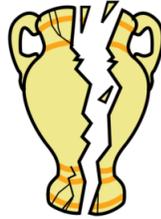
sapin

sa



savon

sé



cassé

www.lire-ecrire-compteur.com

sé



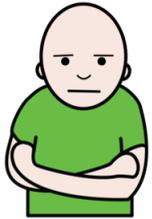
sécateur

sé



séchoir

sé



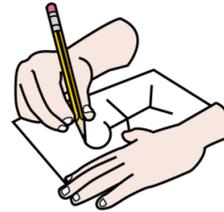
sérieux

si



sifflet

si



dessiner

www.lire-ecrire-compteur.com

si



lessive

si



siffler

si



sirène

www.lire-ecrite-compter.com

si



sirop

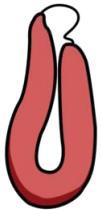
so



parasol

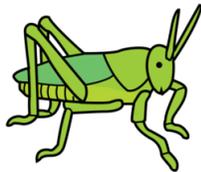
www.lire-ecrite-compter.com

sau



saucisse

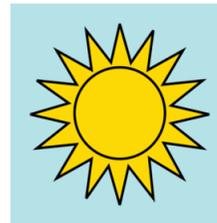
sau



sauterelle

www.lire-ecrite-compter.com

so



soleil

sau



sauter

SU



bossu

SU



chaussure

SU



éclaboussures

www.lire-ecrite-compter.com

SU



sucette

SU



surprise

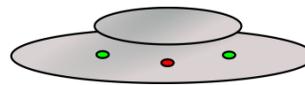
SOU



chauve-souris

www.lire-ecrite-compter.com

SOU



soucoupe

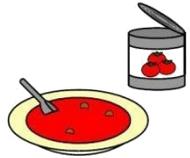
SOU



souffler

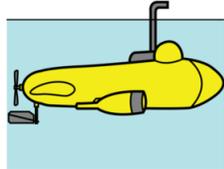
www.lire-ecrite-compter.com

sou



soupe

sou



sous-marin

www.lire-ecrite-compter.com

ra



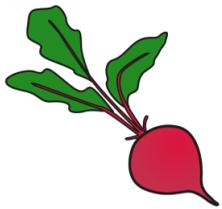
anorak

ra



aspirateur

ra



radis

ra



caravane

ra



pirate

www.lire-ecrite-compter.com

ré



récolte

ré



céréales

ré



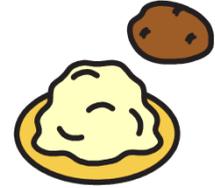
trésor

ré



réfrigérateur

ré



purée

ri



abricot

ri



rivière

ri



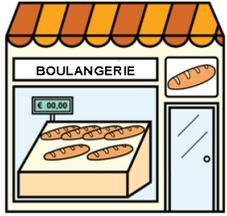
atterrir

ri



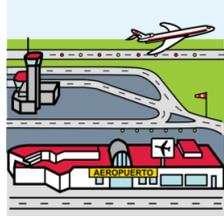
canari

ri



boulangerie

ro



aéroport

ro



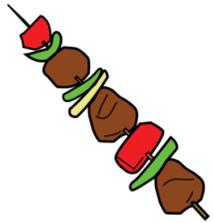
euro

ro



arroser

ro



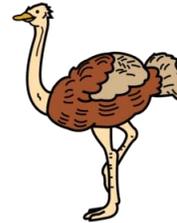
brochette

ro



rose

ru



autruche

ru



rugby

ru



ru**che**

ru



se**rru**re

ru



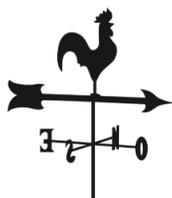
ru**g**ir

rou



br**ou**ette

rou



gi**rou**ette

rou



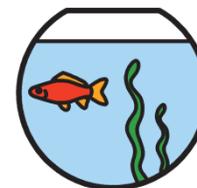
ci**trou**ille

rou



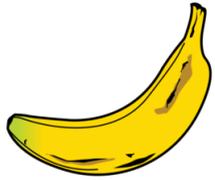
ro**u**te

rou



poisson **rou**ge

na



banane

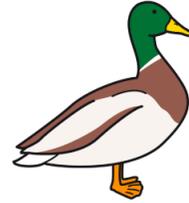
www.lire-ecrire-computer.com

na



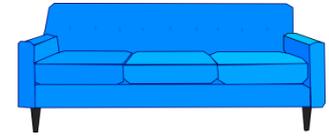
ananas

na



canard

na



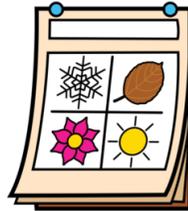
canapé

na



carnaval

né



année

né



nénuphar

www.lire-ecrire-computer.com

né



journée

né



cheminée

né



cinéma

ni



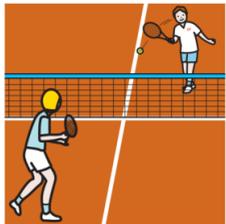
animaux

ni



anniversaire

ni



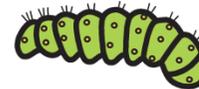
tennis

ni



cornichons

ni



chenille

nou



nouilles

no



anorak

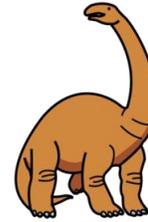
no



canoë

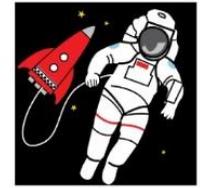
www.lire-ecrire-computer.com

no



dinosaure

nau



cosmonaute

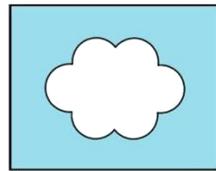
www.lire-ecrire-computer.com

no



piano

nu



nuage

nu



numéro

nu



nuit

nu



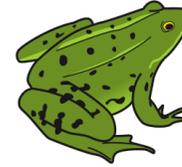
campanule

nu



nuque

nou



grenouille

www.lire-ecrire-compter.com

nou



genou

nou



nougat

nou



nounours

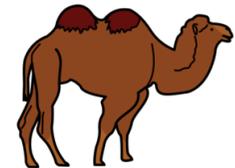
www.lire-ecrire-compter.com

cha



chalet

cha



chameau

www.lire-ecrire-compter.com

cha



chapeau

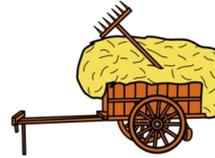
cha



chapiteau

www.lire-ecrire-compteur.com

cha



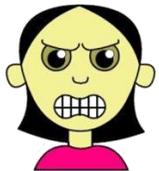
charrette

ché



couchée

ché



fâchée

ché



supermarché

ché



taché

www.lire-ecrire-compteur.com

ché



viande hachée

chi



chiffon

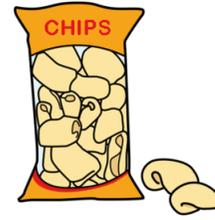
chi



chirurgien

www.lire-ecrive-compteur.com

chi



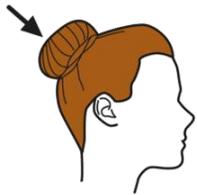
chips

chi



chinoise

chi



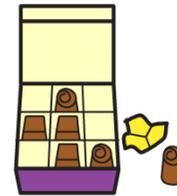
chignon

chau



chauve

cho



chocolats

chau



chaudron

www.lire-ecrive-compteur.com

chau



chauffeur

www.lire-ecrire-compter.com

cho



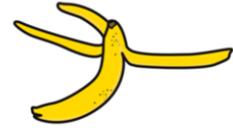
poncho

chu



chutes

chu



épluchures

chu



parachute

chu



parachutiste

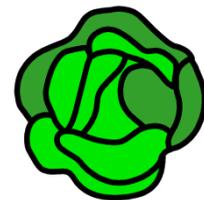
www.lire-ecrire-compter.com

chu



chuchoter

chou



chou

chou



chou-fleur

chou



chouette

chou

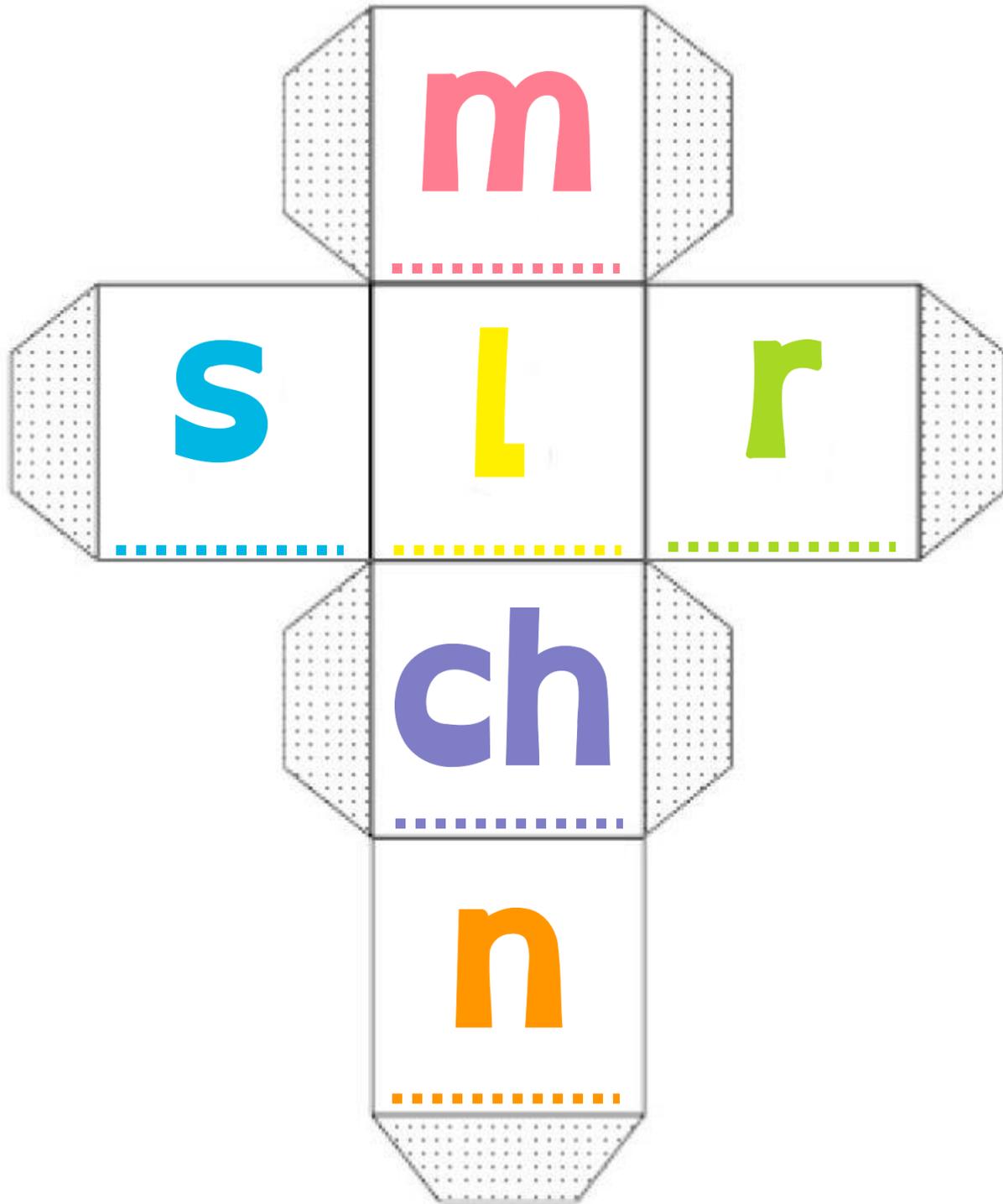


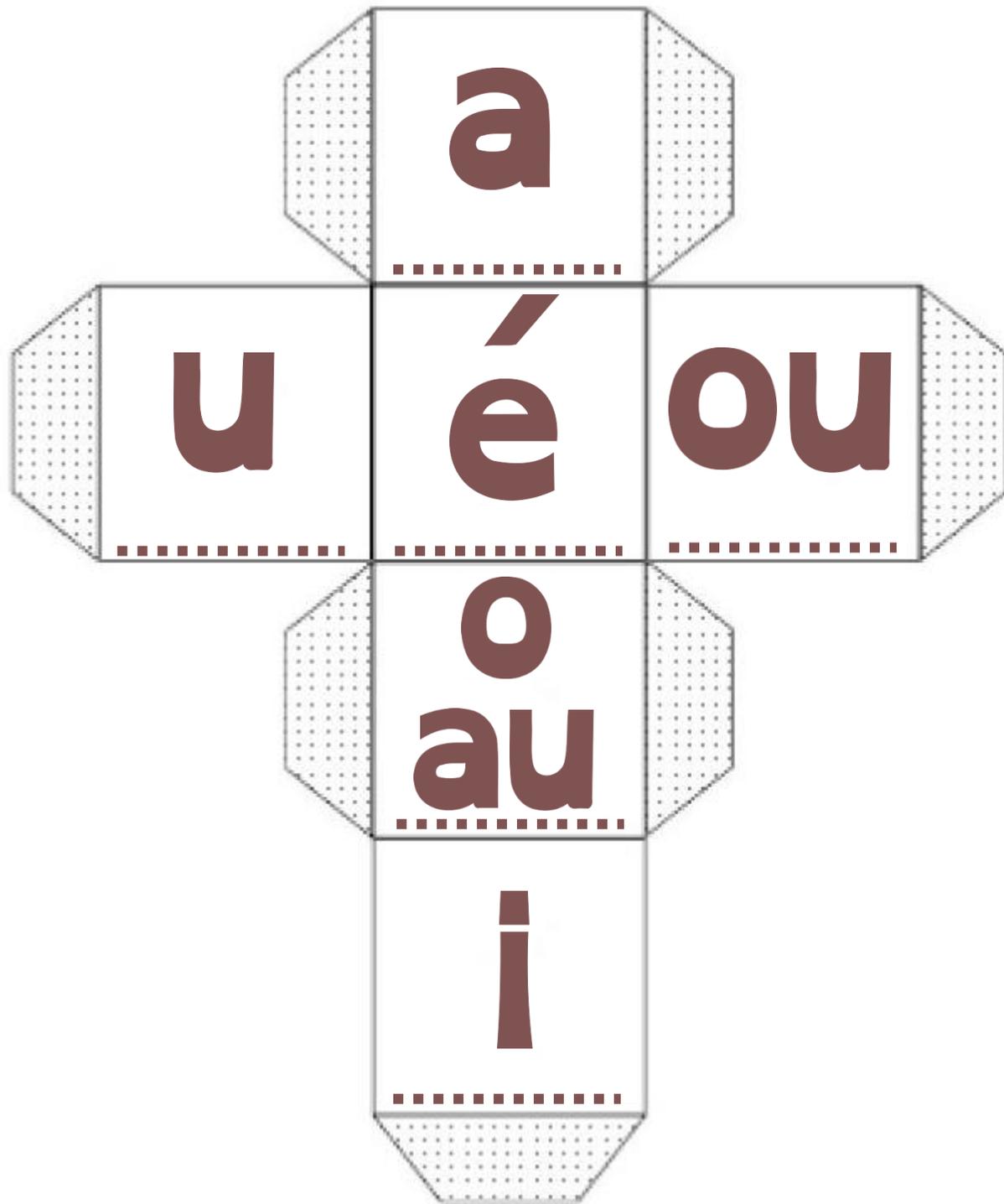
chouchou

chou



Atchoum !





a

u

é

ou

o
au

i

Notice de montage du plateau

Matériel nécessaire :

- papier cartonné A4 blanc 160g
(type bristol)
- une paire de ciseaux
- colle en bâton

Réalisation :

Imprimer les pages 1 à 4 sur du papier cartonné.

Montage :

- Plastifier les feuilles laissant libres les marges droites des pages 1 et 3, et les marges basses des pages 1 et 2.
- Découper les marges gauches des pages 2 et 4 ainsi que les marges hautes des pages 3 et 4.
- Positionner la page 2 sur la marge de la page 1 ainsi que la page 4 sur la marge de la page 3 puis positionner les pages 3 et 4 assemblées sur les marges basses des pages 1 et 2 assemblées.

Règle du jeu

« La pêche aux syllabes »



Composition du jeu :

- **180 cartes « syllabes »** de type C+V : 30 cartes avec « m », 30 avec « l », 30 avec « s », 30 avec « r », 30 avec « n » et 30 avec « ch ».
Sur chaque carte, dans un rectangle de couleur, figure une syllabe extraite d'un mot de référence, illustré.
- **2 dés** : l'un avec les voyelles et l'autre avec les consonnes. Une ligne de pointillés signale l'orientation de chaque face pour l'identification de la lettre concernée.
- **1 plateau** à reconstituer.

Nombre de joueurs : 2 à 6 (le grand nombre de cartes permet de faire fonctionner plusieurs ateliers simultanément : il suffit dans ce cas d'imprimer les dés et le plateau en autant d'exemplaires que d'ateliers.)

Compétences travaillées :

- Travailler la compréhension du principe alphabétique et l'encodage des syllabes simples de type C+V
- Travailler le repérage et la discrimination visuelle.
- Aider à établir du lien entre l'oral et l'écrit.
- Enrichir le vocabulaire

But du jeu :

Être le premier à récupérer 5 cartes parmi celles présentées sur le plateau de jeu.

Pour s'emparer d'une carte, le joueur doit former une syllabe de type C+V après avoir lancé successivement les deux dés (le dé consonne est lancé en premier). Une carte est récupérée si elle affiche la syllabe ainsi formée dans le mot référence et dans le rectangle de couleur. Le joueur ne peut prendre qu'une seule carte à chaque tour de jeu (même si plusieurs cartes peuvent convenir).

Préparation :

Mélanger soigneusement les cartes. Les placer en tas, faces cachées, à côté du plateau.

Disposer les 24 premières sur le plateau, dans les emplacements prévus.

Le reste des cartes constitue le sabot (chaque fois qu'une carte sera prise, la première carte du sabot viendra la remplacer sur le plateau).

Déroulement :

Le premier joueur lance le dé « consonnes » et le positionne de manière à ce que les pointillés de la face supérieure soient en bas. Il lance ensuite le dé « voyelles » et le positionne de la même manière, en venant l'accoler au dé « consonnes ». Il lit alors la syllabe formée et cherche, parmi les cartes disposées sur le plateau, une carte sur laquelle est écrite cette même syllabe. Pour s'emparer de la carte le joueur lit la syllabe qui y figure ainsi que le mot référent. Si plusieurs cartes conviennent, le joueur doit choisir celle qu'il désire : il ne peut prendre qu'une seule carte à chaque tour de jeu.

Après avoir pris la carte, le joueur place à l'emplacement vacant la première carte du sabot de manière à ce que 24 cartes soient toujours placées sur le plateau.

Le joueur suivant procède de même et le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs ait 5 cartes en sa possession.

Il est alors déclaré vainqueur.

Variante 1 : À l'issue des 2 jets de dés, un joueur qui forme une syllabe contenue dans un mot référent mais sans être la syllabe mise en évidence (couleur) peut tout de même s'emparer de la carte, en le justifiant.

Ex : « cachalot » la syllabe mise en évidence est « lo ». Si le joueur forme avec ses 2 dés la syllabe « cha », il peut prendre la carte en disant « **cha** comme dans **cachalot** ».

Variante 2 : Le jeu se joue sans le plateau. Chaque joueur pioche 5 cartes dont il devra se défausser en formant, avec ses dés, la syllabe mise en évidence sur chaque carte.

BON JEU !