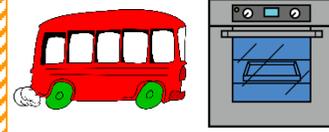
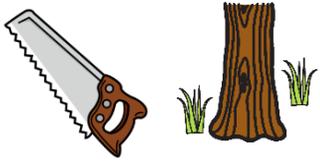




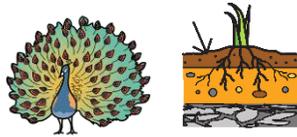
8



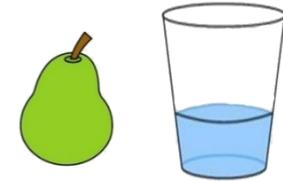
9



10



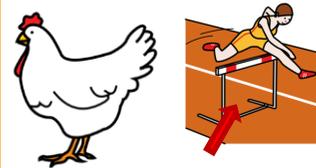
11



12



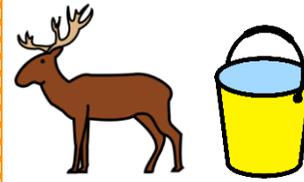
13



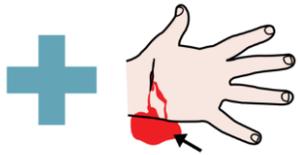
14



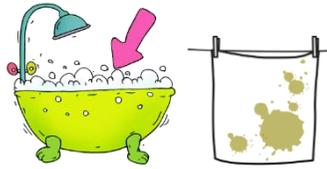
15



16



17



18



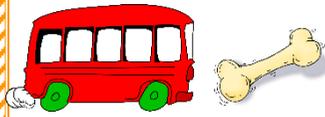
19



20



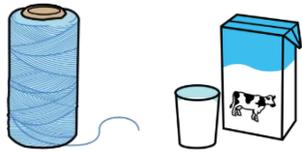
21



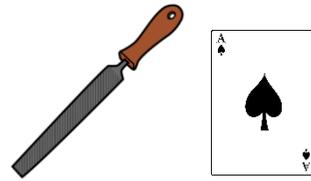
22



23



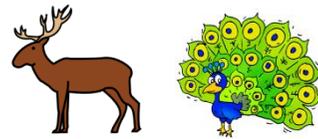
24



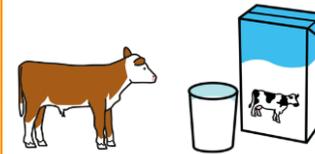
25



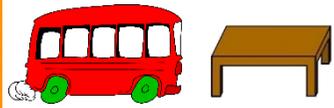
26



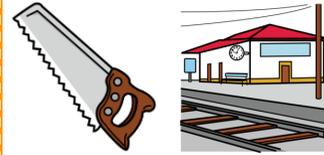
27



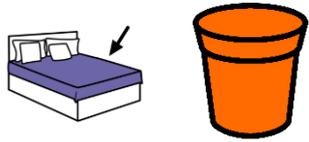
28



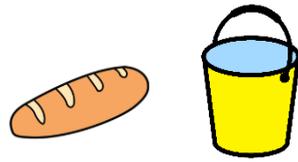
29



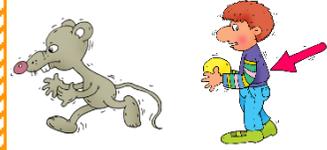
30



31



32



33



34



35

www.lire-ecrite-compter.com



1

www.lire-ecrite-compter.com



2

www.lire-ecrite-compter.com



3

www.lire-ecrite-compter.com



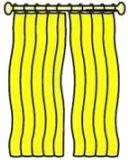
4

www.lire-ecrite-compter.com



5

www.lire-ecrite-compter.com



6

www.lire-ecrite-compter.com



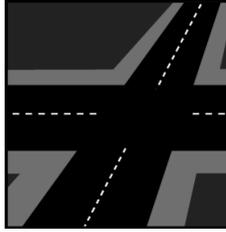
7

www.lire-ecrite-compter.com



8

www.lire-ecrite-compter.com



9

www.lire-ecrite-compter.com



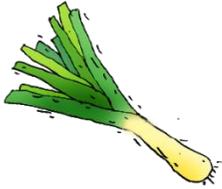
10

www.lire-ecrite-compter.com



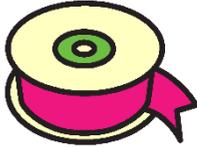
11

www.lire-ecrite-compter.com



12

www.lire-ecrite-compter.com



13

www.lire-ecrite-compter.com



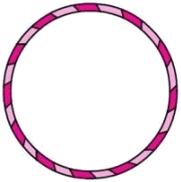
14

www.lire-ecrite-compter.com



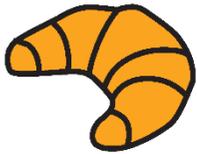
15

www.lire-ecrite-compter.com



16

www.lire-ecrite-compter.com



17

www.lire-ecrite-compter.com



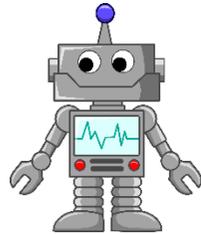
18

www.lire-ecrite-compter.com



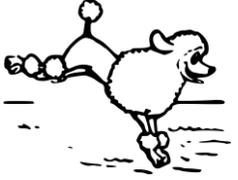
19

www.lire-ecrite-compter.com



20

www.lire-ecriture-compter.com



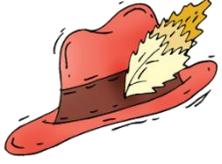
21

www.lire-ecriture-compter.com



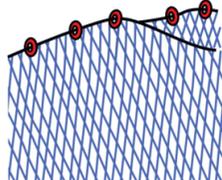
22

www.lire-ecriture-compter.com



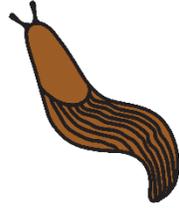
23

www.lire-ecriture-compter.com



24

www.lire-ecriture-compter.com



25

www.lire-ecriture-compter.com



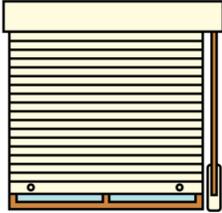
26

www.lire-ecriture-compter.com



27

www.lire-ecriture-compter.com



28

www.lire-ecriture-compter.com



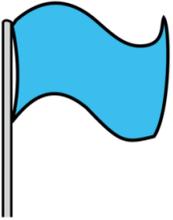
29

www.lire-ecriture-compter.com



30

www.lire-ecriture-compter.com



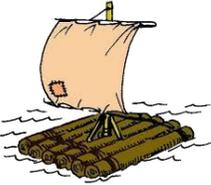
31

www.lire-ecriture-compter.com



32

www.lire-ecriture-compter.com



33

www.lire-ecriture-compter.com



34

www.lire-ecriture-compter.com



35

- | | |
|--------------------|---------------|
| 1. bas + lait | 1. balai |
| 2. car + nez | 2. carnet |
| 3. scie + reine | 3. sirène |
| 4. haie + rond | 4. héron |
| 5. pont + pied | 5. pompier |
| 6. riz + dos | 6. rideau |
| 7. verre + roue | 7. verrou |
| 8. bas + laine | 8. baleine |
| 9. car + four | 9. carrefour |
| 10. scie + tronc | 10. citron |
| 11. paon + terre | 11. panthère |
| 12. poire + eau | 12. poireau |
| 13. rue + banc | 13. ruban |
| 14. poule + haie | 14. poulet |
| 15. chat + lait | 15. chalet |
| 16. cerf + seau | 16. cerceau |
| 17. croix + sang | 17. croissant |
| 18. mousse + tache | 18. moustache |
| 19. pot + nez | 19. poney |
| 20. robe + eau | 20. robot |
| 21. canne + niche | 21. caniche |
| 22. car + os | 22. carrosse |
| 23. chat + pot | 23. chapeau |
| 24. fil + lait | 24. filet |
| 25. lime + as | 25. limace |
| 26. âne + eau | 26. anneau |
| 27. cerf + paon | 27. serpent |
| 28. veau + lait | 28. volet |
| 29. car + table | 29. cartable |
| 30. scie + gare | 30. cigare |
| 31. drap + pot | 31. drapeau |
| 32. pain + seau | 32. pinceau |
| 33. rat + dos | 33. radeau |
| 34. table + eau | 34. tableau |
| 35. pas + lait | 35. palais |

Règle du jeu

Composition du jeu

- 35 jetons (à placer dans un sac opaque)
- 5 plaques de loto comportant, chacune, 7 séries de deux images formant un rébus
- Une liste des correspondances (Les images figurant sur les plaques et sur les jetons sont numérotées de manière à faciliter le travail de vérification des rimes)

Nombre de joueurs : de 2 à 5

Compétences travaillées :

- Identification des syllabes d'un mot
- Découpage syllabique d'un mot
- Évocation du mot

But du jeu :

À la manière d'un loto, il s'agit de signaler sur une plaque la case contenant les deux dessins permettant d'écrire le rébus dont la solution figure sur le jeton tiré par le meneur de jeu. Le premier joueur à avoir complété sa plaque, en ayant posé tous les jetons correctement, a gagné.

Déroulement :

Ce Loto Des Rimes nécessite un meneur de jeu qui vérifiera, tout d'abord, que chaque enfant identifie correctement les dessins figurant sur sa plaque puis au cours du jeu que le jeton réclamé par un joueur correspond bien à un mot énoncé figurant sur sa plaque. Il pourra, pour ce faire, s'appuyer sur la liste des correspondances.

Le meneur de jeu (adulte ou enfant sachant lire) distribue une plaque à chaque joueur puis fait énoncer à chacun les mots correspondant aux images figurant sur sa plaque. Il rectifie si besoin.

Il pioche un jeton dans le sac, le montre (en prenant soin de masquer, avec ses doigts, le numéro y figurant) et énonce le mot correspondant à l'image. Chaque joueur doit chercher si figure sur sa plaque la case contenant les deux dessins permettant d'écrire le rébus dont la solution figure sur le jeton tiré par le meneur de jeu. Si c'est le cas, le joueur devra alors énoncer les deux mots monosyllabiques qui permettent de former le mot bisyllabique figurant sur le jeton. Il pourra alors réclamer le jeton et le poser sur la case correspondante. La

validation se fait par la correspondance des numéros figurant à droite des dessins des plaques comme des jetons. En cas d'erreur le joueur devra rendre le jeton au meneur de jeu.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs ait pu remplir sa plaque. Il est alors déclaré vainqueur.