

En avant !

Objectifs : entraînement sous forme ludique

- ↳ Identifier des mots ;
- ↳ S'autocontrôler : vrai ou faux mot !
- ↳ Transcrire phonétiquement des mots

Matériel :


- ↳ Plateau de jeu ; 3 pages à assembler !
- ↳ Ardoise ;
- ↳ Stylo effaçable ;
- ↳ Dé ;
- ↳ chiffon

Règles :

Lancer le dé et avancer du nombre de cases correspondant

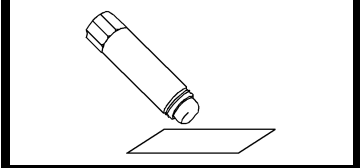
- ↳ E. arrive sur case «lettre » : il dit son nom et son bruit et doit trouver un mot avec ce son ;
- ↳ E. arrive sur un dessin : il doit écrire le mot ;
- ↳ E. arrive sur des mots ou pseudomots : il décode et dit s'il s'agit d'un « vrai » mot ou d'un « faux » mot
 - faux mot : il reste sur la case ;
 - vrai mot : il saute sur la case où le mots est représenté.
- ↳ E. arrive sur une case « passe », il suit la flèche et saute à la case indiquée ;



Se joue en « individuel » ou en équipes de 2 (favorise les interactions)

	b q	c c	m w	é è	ou no
---	--------	--------	--------	--------	----------

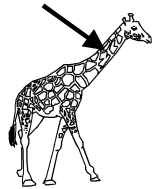
t
t

coti coti	bir bir	bottes bottes	p b t t b d	m b c c b w	b p d q
--------------	------------	------------------	----------------	----------------	------------



caribu caribu	troba troba	colle colle		carte carte	
------------------	----------------	----------------	---	----------------	--

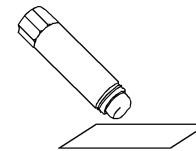
martou
martou



Abricot

COU

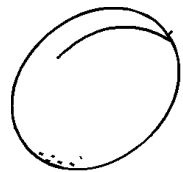
Abraco



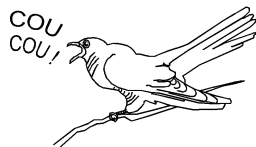
abricot

cou

Abraco



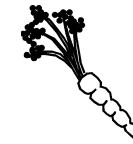
carotte



morca

tator

coucou

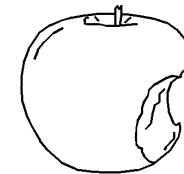


carotte

morca

tator

coucou



trouba

topé

passé

louto

recule

pabi

trouba

topé

passé

louto

recule

pabi



école

école

crocodile

crocodile

