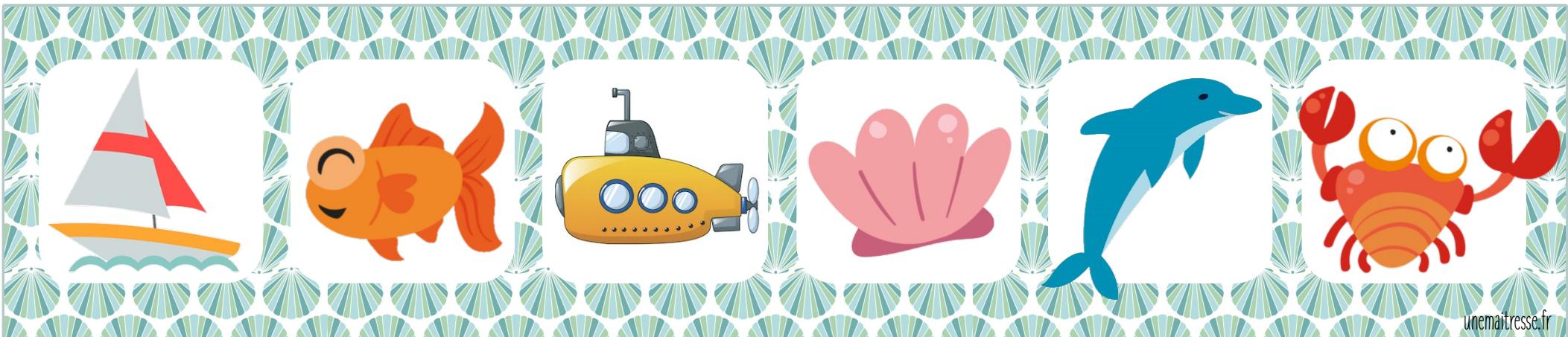


Carton d'auto-correction





unemaitresse.fr

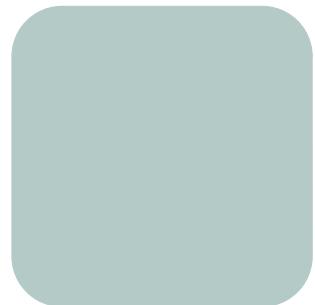
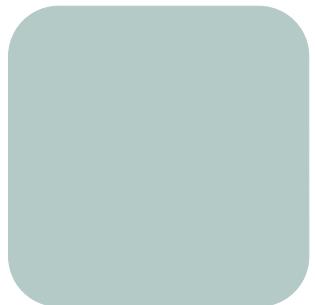
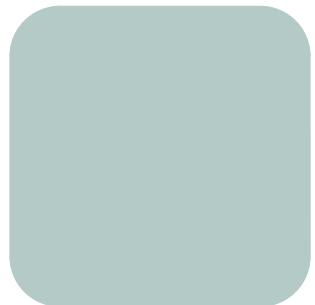
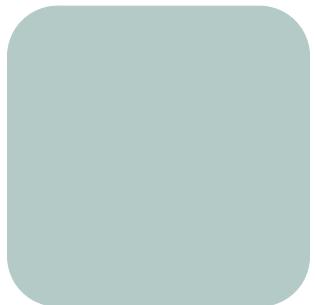
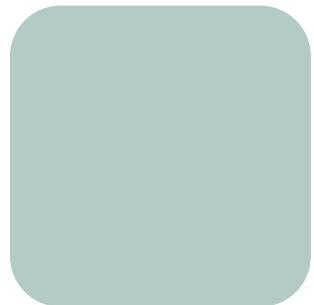
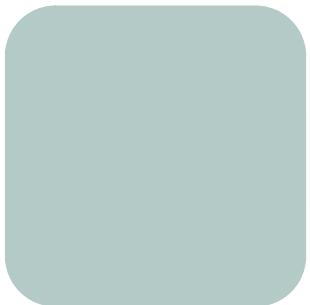
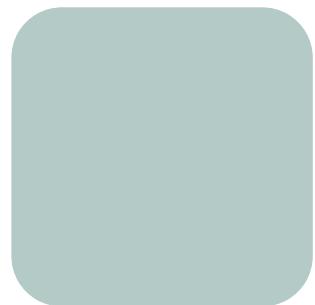
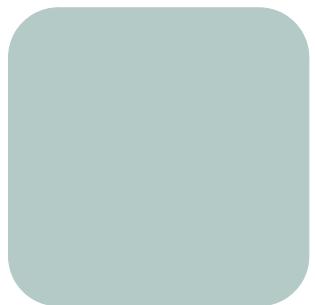
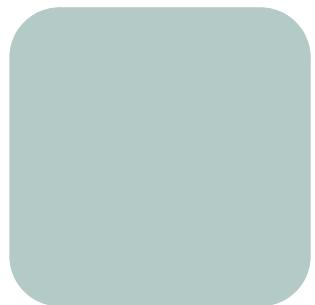
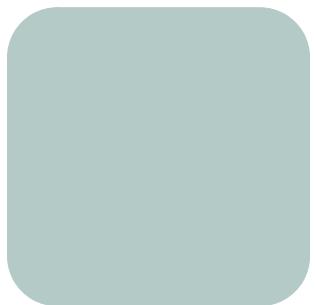
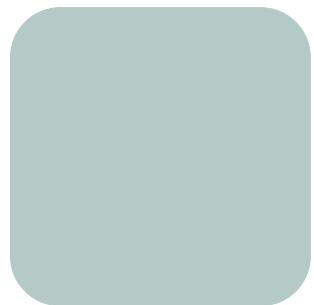
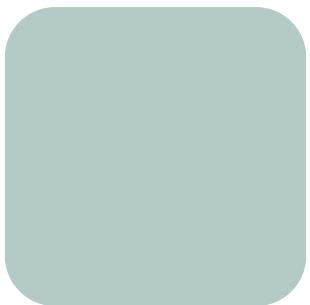


Tableau des syllabes

# les naufragés

unemaitresse.fr

Jeu coopératif de phonologie

**Compétence :** Associer deux syllabes d'attaque identiques.

**Objectif :** Associer un mot-image au mot-image de référence ayant la même syllabe d'attaque

Groupe de 1 à 5 enfants (6 maximum)

**Matériel :** un plateau de jeu, un tableau des syllabes, 12 rochers, 12 cartes mot-image, 1 grand carton d'auto-correction. Des personnages type playmobil ou petits chevaux, etc.

**But du jeu :** Rejoindre la plage en récupérant les 10 rochers nécessaires à la traversée.

**Déroulement :**

Le premier enfant pioche une carte. Il l'associe à un mot-image de référence en le posant sur le tableau des syllabes.

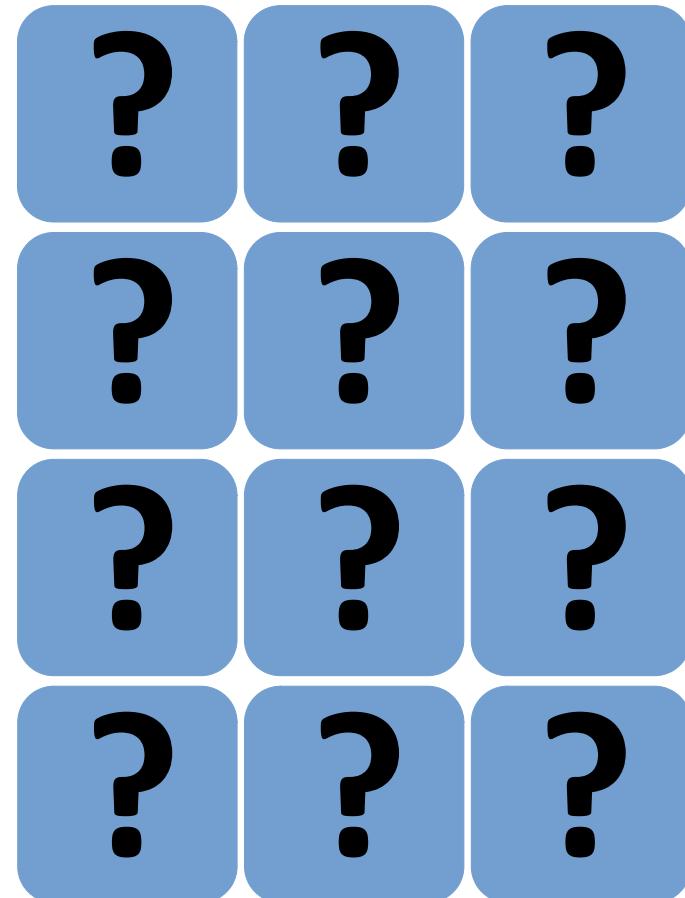
L'équipe vérifie la réponse du joueur à l'aide du carton d'auto-correction.

- Si la réponse est juste : ils ajoutent un rocher sur le plateau de jeu.

- Si la réponse est fausse : ils posent la carte piochée à l'endroit approprié sur le tableau des syllabes (en se référant à la réponse donnée par le tableau d'auto-correction) OU la carte est mise de côté pour complexifier la fin de partie. Puis, ils enlèvent un rocher déjà installé, ce rocher est définitivement perdu.

A partir de 3 mauvaises réponses, les enfants perdent la partie puisqu'ils n'auront plus la possibilité de rassembler les 10 rochers nécessaires à la traversée (seulement 12 rochers à disposition). Ils doivent donc attendre les secours sur leur petit îlot.

Pour gagner la partie : La partie est gagnée si les enfants parviennent à récupérer les 10 rochers nécessaires à la traversée. Ils peuvent rejoindre la plage sur laquelle ils trouveront des vivres pour tenir jusqu'à l'arrivée des secours !



Caches pour carton d'auto-correction