

# Loto des syllabes

## Cycle 2 CP CE1

Mots à 2 et à 3 syllabes

### Contenu du jeu:

- 6 planches de jeu individuelles
- 6 planches de cartes syllabes et images à découper (mots à 2 ou à 3 syllabes).
- 15 cartes « case grise »
- 3 planches de cartes syllabes et images à découper (mots à 3 syllabes avec des graphèmes complexes) signalées par ★★★

**But** : Reconstituer 5 mots en manipulant les syllabes (mots à 2 ou 3 syllabes). Chaque mot reconstitué est gagné. Le joueur qui a reconstitué ses 5 mots le premier a gagné.

**Objectifs** : Comprendre le système syllabique pour aider au déchiffrage des mots dans l'apprentissage de la lecture et de l'écriture des mots par découpage syllabique.

Renforcer la conscience phonologique des syllabes à l'oral.

Renforcer le découpage des mots écrits en syllabes.

Faire des hypothèses sur la constitution syllabique des mots. Quelle syllabes ? Au début ? A la fin ?...

Même réflexion sur la constitution des syllabes. Quel son ? Quelles lettres pour faire « chanter » ce son ?

**Nombre de joueurs** : 2 à 6 joueurs ou par équipe.

**Jeu de base**: Distribuer 5 cartes images à chaque joueur. Les cartes syllabes sont posées en vrac sur la table face visible. Le 1er joueur tire une carte image de son tas, la pose sur sa planche de jeu et doit retrouver chaque syllabe sur la table pour reconstituer son mot. Il doit d'abord trouver le nombre de syllabes. Si son mot n'a que 2 syllabes, il doit poser sur la case inutile de sa planche la carte grise. Il forme le mot sur sa planche de jeu. Il lit alors son mot en pointant chaque syllabe avec son doigt. Le groupe valide la réussite. Si le mot est juste, le point est gagné.

Chaque joueur n'a droit qu'à un seul essai pendant son tour de jeu. Si le mot est incorrect, le joueur garde la ou les syllabes correctes (après discussion avec le groupe) et remet les autres au centre de la table avec les autres.

*(Suite de la page 1)*

Le premier qui a rempli sa planche de jeu a gagné.

A la partie suivante, les joueurs auront de nouvelles cartes images et donc de nouveaux mots à reconstituer.

## **Variantes**

Suivant le niveau de lecture des enfants il y a différentes adaptations possibles:

1<sup>Ex</sup>: pour les **apprentis lecteurs**, on peut faire une préparation avant de jouer. Trouver d'abord le nombre de syllabes de chaque mot, taper dans les mains, compter sur ses doigts... Poser la carte grise sur la case inutile si le mot n'a que 2 syllabes. Chacun avec l'aide de l'adulte et du groupe, reconstitue les mots avec ses images sur sa planche de jeu.

Les enfants peuvent ensuite s'entraîner à reconstruire seuls les mots qu'ils viennent de travailler avec l'aide de l'adulte.

Le nombre de mots à reconstituer peut être diminué: 2 ou 3. Enlever alors du jeu les cartes syllabes qui « ne joueront pas ».

On peut conserver uniquement les mots à 2 syllabes et reconstituer les mots sur la table.

Ou ne prendre que ceux à 3 syllabes.

2<sup>Ex</sup> Mots à 2 et à 3 syllabes: au début du jeu, chaque joueur pose toutes ses images sur sa planche de jeu et compte le nombre de syllabes de chaque mot. Il pose alors ses cartes « case grise » sur les cases inutiles.

Il peut alors choisir le mot qu'il saura reconstituer et cherche toutes les cartes syllabes nécessaires

**ou** trouve une carte syllabe qui lui servira et la pose au bon endroit sur sa planche.

3<sup>Ex</sup> Pour les **lecteurs plus sûrs**, on peut mener la partie comme un loto classique. **On ne choisira que des mots à 3 syllabes pour que les chances de gagner soient équitables pour tous.** Les cartes syllabes sont déposées dans un sac ou à l'envers sur la table. Chaque joueur reçoit une planche et ses 5 images. On désigne un meneur qui tirera les cartes syllabes et annoncera la syllabe au reste du groupe. Celui qui réagit le premier et qui a besoin de cette syllabe la pose sur sa planche. Il se peut que 2 joueurs aient besoin de la même syllabe. C'est celui qui aura réagit le premier qui aura la carte.

Le premier qui gagne est celui qui annoncera « carton plein! ». Mais attention, le carton doit être validé « juste » par le reste du groupe pour être gagné. La partie peut recommencer ou continuer.

*(Suite de la page 2)*

4<sup>EX</sup> Pour les lecteurs confirmés: « **La partie rapide** » à 3, 4 ou 5 joueurs: le but est de reconstituer tous ses mots en un temps minimum. On joue sans planche de jeu. Les joueurs doivent avoir le même nombre de cartes images qu'il pose face visible devant lui. Au signal, tous les joueurs se mettent à la recherche de leurs syllabes. Celui qui aura terminé le premier dit « STOP! ». Il sera déclaré vainqueur si tous ses mots sont justes.

Il existe bien sûr une grande possibilité de variantes suivant le groupe d'élèves concernés.  
Vos idées seront les bienvenues.  
Bon jeu !

*Webmestre des jeux pour la classe*

ca

ra

fe



gi

ra

fe



cho

co

lat



ca

ni

che



fa

ri

ne



ba

na

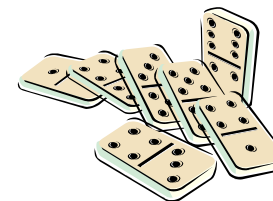
ne



do

mi

no



bi

be

ron



ca

ba

ne



ma

chi

ne



car

ta

ble



la

va

bo



py

ja

ma



pi

ra

te



to

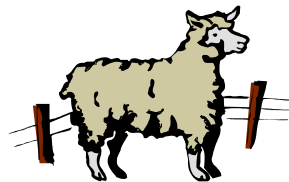
ma

te



mou

ton



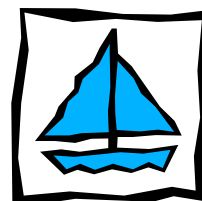
pou

le



ba

teau



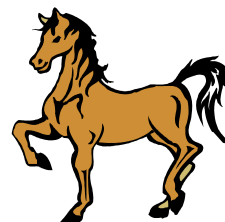
va

che



che

val



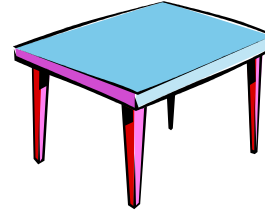
ba

llon



ta

ble



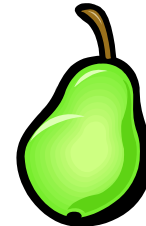
ra

dis



poi

re



li

vre





pi

pe



por

te



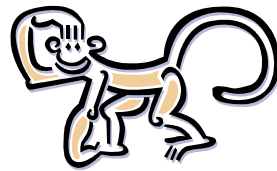
a

vion



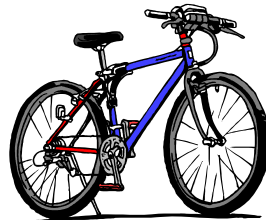
sin

ge

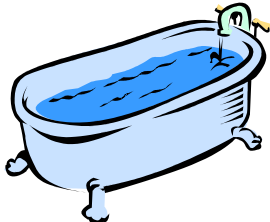

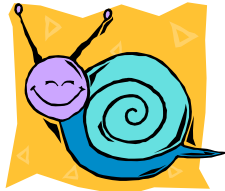




vé

lo



au	tru	che	
pan	ta	lon	
cham	pi	gnon	
mon	ta	gne	
gui	ta	re	

bai	gnoi	re	
phar	ma	cie	
es	car	got	
ba	lei	ne	
châ	tai	gne	

kan	gou	rou	
é	lé	phant	
gre	nou	ille	
ci	go	gne	
a	rai	gnée	

Planche de jeu individuelle

image			
image			
image			
image			
image			

Planche de jeu individuelle

image			
image			
image			
image			
image			

Planche de jeu individuelle

image			
image			
image			
image			
image			

Planche de jeu individuelle

image			
image			
image			
image			
image			



Planche de jeu individuelle

image			
image			
image			
image			
image			

Planche de jeu individuelle

image			
image			
image			
image			
image			