

Loto imagier des graphèmes

<http://jeuxpourlaclasse.free.fr>

CP et début CE1

1. Objectifs :

- renforcer la mémorisation des correspondances graphies phonies **ou in on oi an ch**
- lire des mots
- mémoriser des mots pour les reconnaître immédiatement : enrichir le corpus
- pendant la phase de découverte : renforcer ses stratégies, les expliciter

2. Contenu :

- 6 cartons individuels de 8 mots regroupés pour chaque graphème.
- 48 étiquettes mots dont 24 avec le graphème écrit en gras et en couleur pour servir d 'aide (chaque graphème a une couleur spécifique et est isolé dans 4 mots sur 8 de chaque série)
- cette fiche du maître avec des pistes d'utilisation pédagogique et une règle du jeu
- une fiche d'exercice : repérer le graphème puis relier le mot à l'animal qui lui correspond

3. But du jeu :

Etre le premier à avoir rempli tout son carton avec les étiquettes mots

4. Comment jouer ? Quelques pistes :

Phase de découverte :

Il est nécessaire avec des apprentis lecteurs ou des élèves en difficulté en lecture de passer par une **phase de découverte** des mots et des images : les enfants s'aident des images pour faire des hypothèses de lecture tout en faisant référence au graphème isolé dans le mot

- En solo ou dans un petit groupe suivant les difficultés des élèves
- Les mots avec l'aide (graphème en couleur) sont utilisés en tant que référence
- On peut demander aux élèves de trier les mots par graphème
- Une fois les mots triés, on prend un carton correspondant (un seul à la fois). Les étiquettes mots sont en tas au centre de la table. Le 1er joueur pioche et essaie de lire, il s'aide des images sur le carton, le mot peut être écrit au tableau, découpé en syllabes... Le joueur place alors l'étiquette du mot à sa place. C'est au joueur suivant.

L'important dans cette phase est de laisser les élèves échanger leurs stratégies, expliciter ses propres stratégies, essayer les stratégies des autres avec le maître comme médiateur et « validateur ».

Phase d'entraînement :

- en solo, l'élève remplit son carton
- en groupe : le challenge est de remplir le plus vite possible son carton

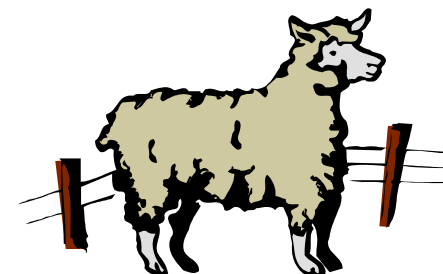
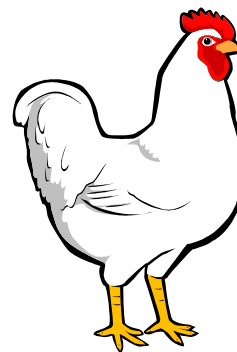
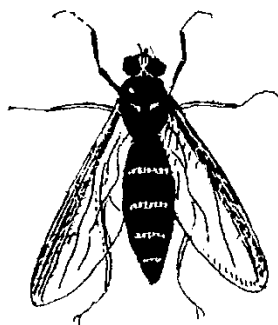
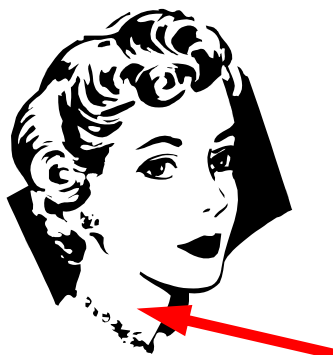
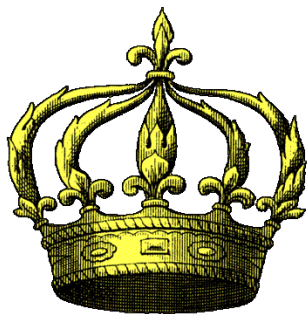
Jouer au loto :

1. Chacun choisit son carton.
2. Les étiquettes mots sont retournées et regroupées au centre de la table.
3. On peut faire un tour de table pour que chacun dise les mots qu'il devra mettre sur son carton ainsi que le graphème correspondant
4. Le 1er joueur pioche une étiquette, il lit le mot (suivant les difficultés de l'élève reprendre le même dispositif d'étayage que pendant la phase de découverte)
5. Celui qui a l'image correspondante sur son carton, pose l'étiquette mot sous l'image.
6. C'est au joueur suivant et ainsi de suite.
7. Celui qui a rempli son carton, annonce la formule classique « carton plein ! » il est déclaré vainqueur !
8. On termine quand même la partie jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mots.

Il y a bien sûr d'autres façons de faire, chacun saura en trouver !

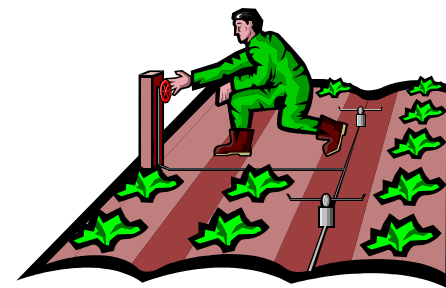
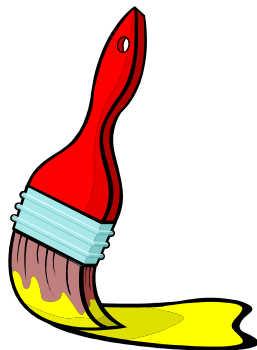
Bon jeu !

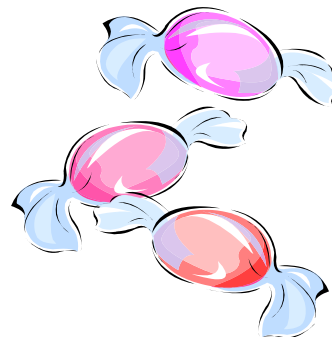
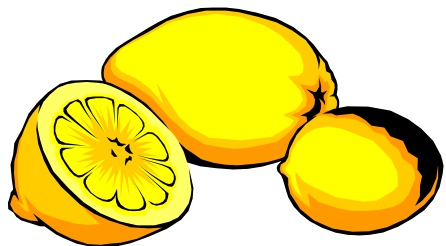
*La webmestre de
<http://jeuxpourlaclasse.free.fr>
et de
<http://lavachequireve.fr>*





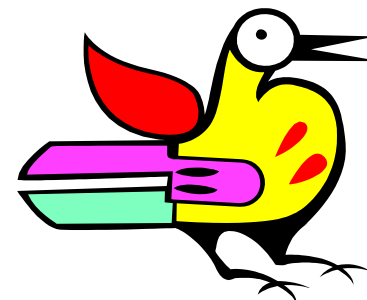
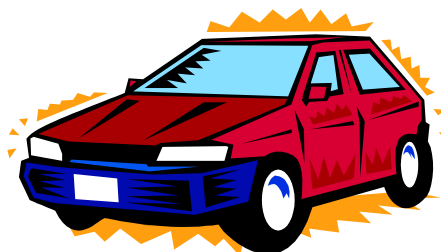
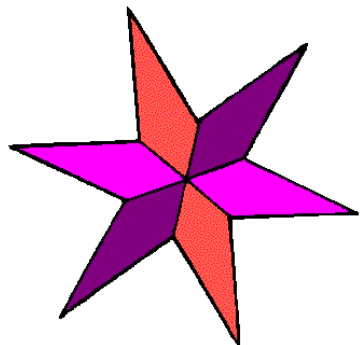
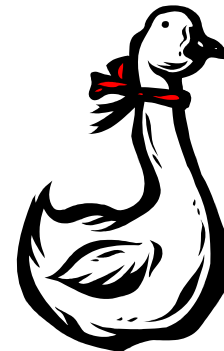
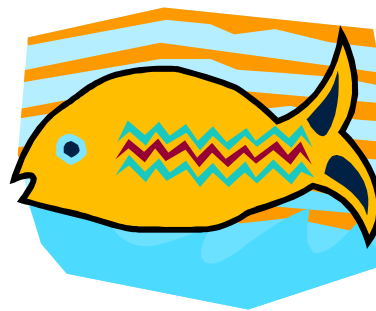
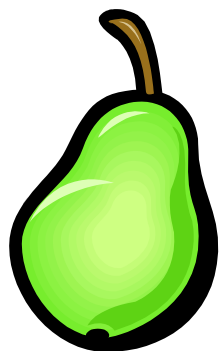
20

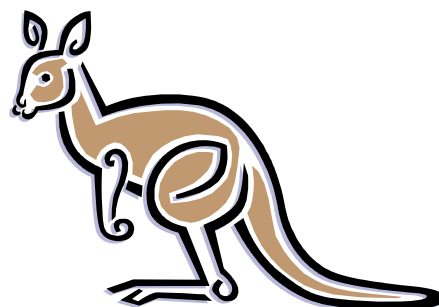
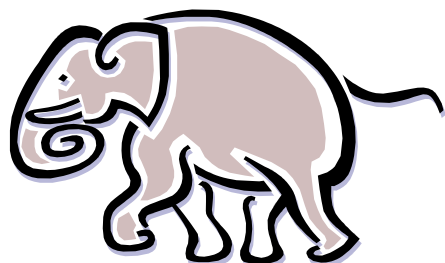
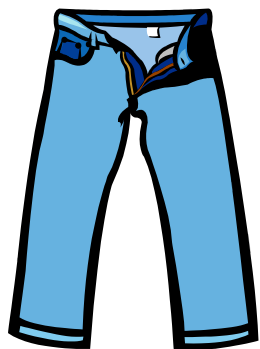


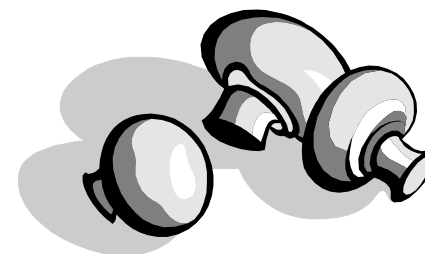
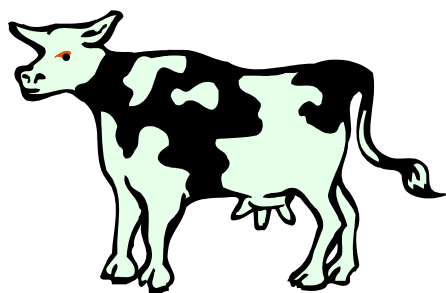
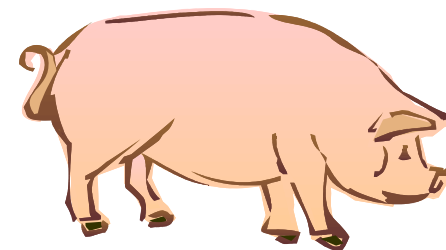
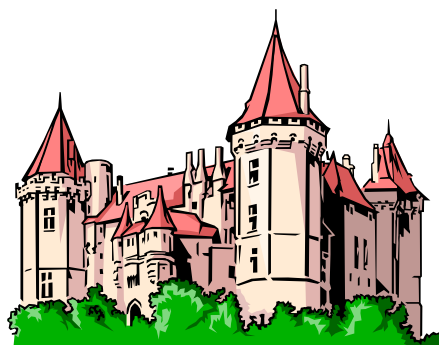
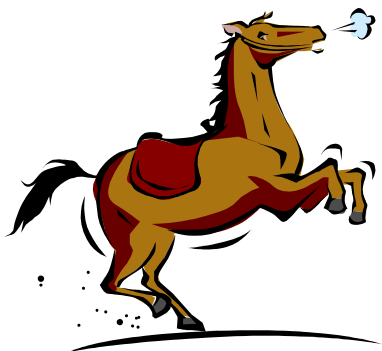


11


















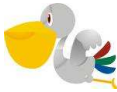




sou ri s	cou ro nn e	bou ch e	dou ch e
cou	mouche	poule	mouton
pouss in	coussin	lapin	ving t
rais in	pin ce au	moulin	jardin
carto n	con f iture	citron	onze
mais on	bonbon	papillon	mon t agne

arrosoir	roi	oiseau	poire
poisson	oie	étoile	voiture
kangourou	manteau	toboggan	balançoire
danse	ambulance	pantalon	éléphant
cheval	vache	chat	château
chien	louche	champignon	cochon

Exercice

Colorie la syllabe des mots qui contient le graphème encadré .
Puis relie le mot à l'animal qui lui correspond

ou	<div>mou</div> <div>che</div> <div>ron</div> <div>kan</div> <div>gou</div> <div>rou</div>	  
in	<div>dau</div> <div>phin</div> <div>re</div> <div>quin</div>	  
on	<div>cha</div> <div>ton</div> <div>mou</div> <div>che</div> <div>ron</div>	  
oi	<div>poi</div> <div>sson</div>	 
an	<div>kan</div> <div>gou</div> <div>rou</div> <div>pé</div> <div>li</div> <div>can</div>	  
ch	<div>cha</div> <div>meau</div> <div>mou</div> <div>che</div> <div>ron</div>	