

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

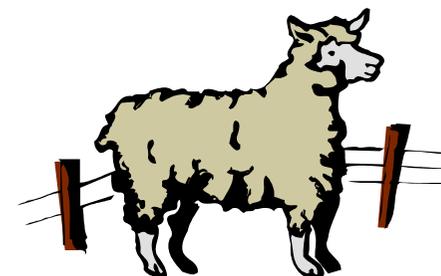
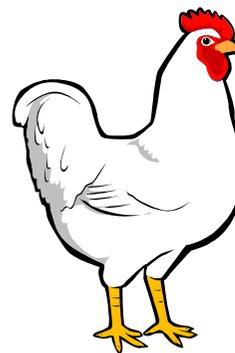
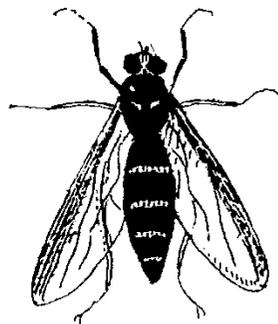
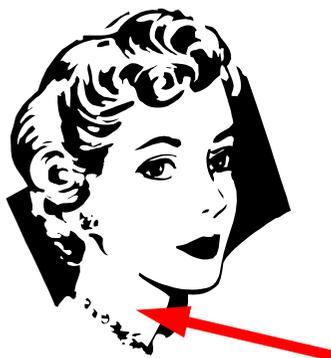
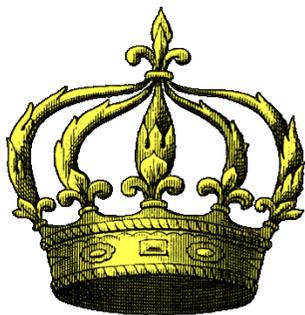
Jouer au loto :

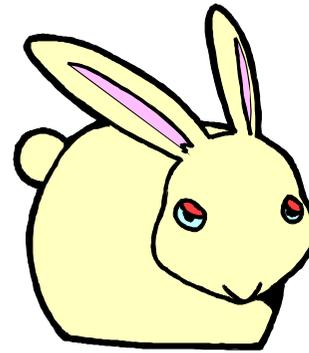
1. Chacun choisit son carton.
2. Les étiquettes mots sont retournées et regroupées au centre de la table.
3. On peut faire un tour de table pour que chacun dise les mots qu'il devra mettre sur son carton ainsi que le graphème correspondant
4. Le 1er joueur pioche une étiquette, il lit le mot (suivant 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 !

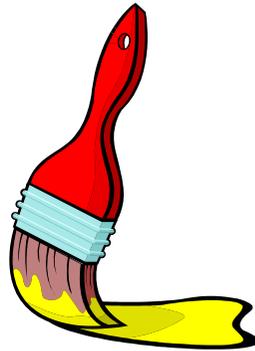
Bon jeu !

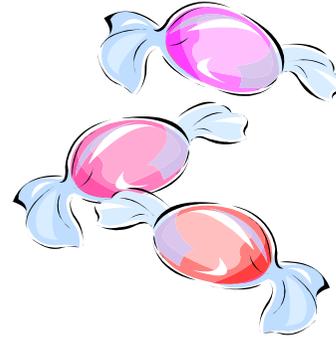
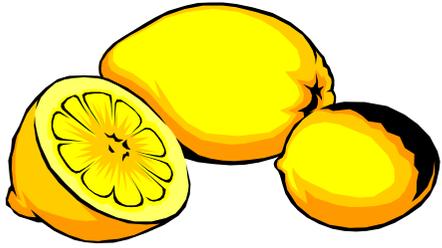
*La webmestre de
<http://jeuxpourlaclasse.free.fr>
et de
<http://lavachequireve.fr>*





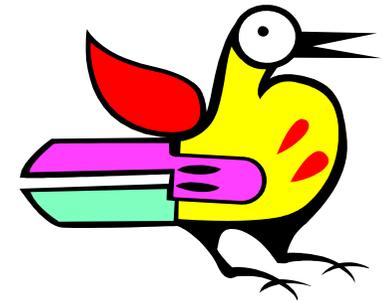
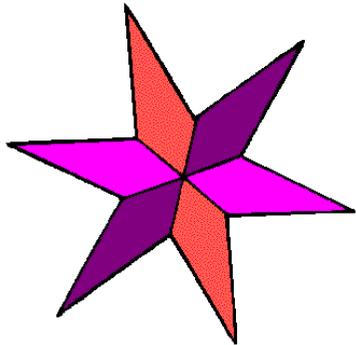
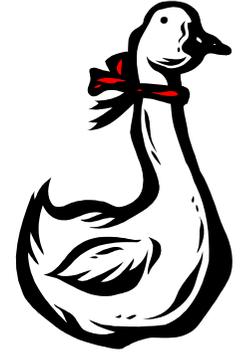
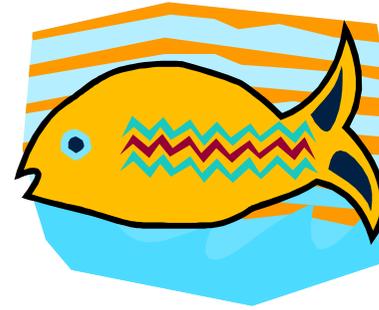
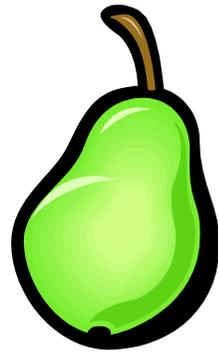
20

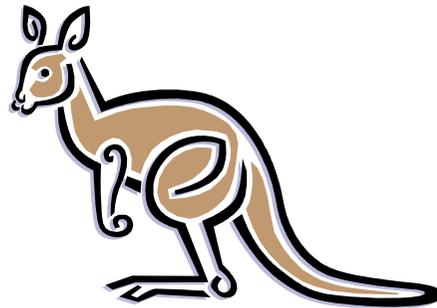
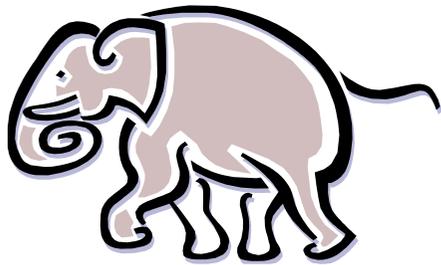
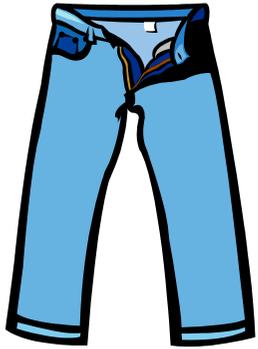


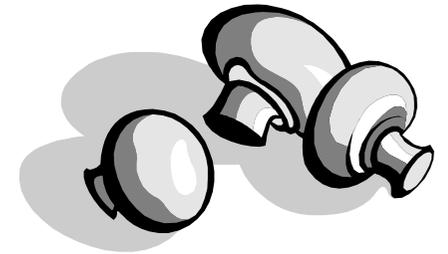
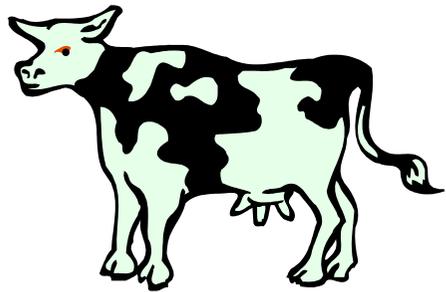
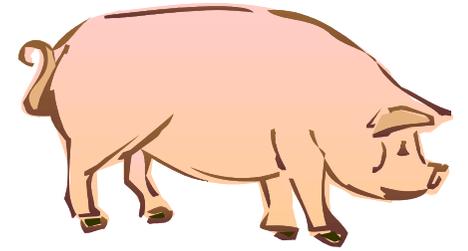


11









souris

couronne

bouche

douche

cou

mouche

poule

mouton

poussin

coussin

lapin

vingt

raisin

pinceau

moulin

jardin

carton

confiture

citron

onze

maison

bonbon

papillon

montagne

arro**soir**

roi

oiseau

poire

poisson

oie

étoile

voiture

kangourou

manteau

tobogg**an**

balançoire

danse

ambulance

pantalon

éléph**an**t

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 data-bbox="376 347 589 411">mou</div> <div data-bbox="600 347 813 411">che</div> <div data-bbox="824 347 1041 411">ron</div> <div data-bbox="376 419 589 483">kan</div> <div data-bbox="600 419 813 483">gou</div> <div data-bbox="824 419 1041 483">rou</div>	
in	<div data-bbox="376 539 589 603">dau</div> <div data-bbox="600 539 813 603">phin</div> <div data-bbox="376 611 589 675">re</div> <div data-bbox="600 611 813 675">quin</div>	
on	<div data-bbox="376 746 589 810">cha</div> <div data-bbox="600 746 813 810">ton</div> <div data-bbox="376 818 589 882">mou</div> <div data-bbox="600 818 813 882">che</div> <div data-bbox="824 818 1041 882">ron</div>	
oi	<div data-bbox="376 938 589 1002">poi</div> <div data-bbox="600 938 813 1002">sson</div>	
an	<div data-bbox="376 1098 589 1161">kan</div> <div data-bbox="600 1098 813 1161">gou</div> <div data-bbox="824 1098 1041 1161">rou</div> <div data-bbox="376 1169 589 1233">pé</div> <div data-bbox="600 1169 813 1233">li</div> <div data-bbox="824 1169 1041 1233">can</div>	
ch	<div data-bbox="376 1273 589 1337">cha</div> <div data-bbox="600 1273 813 1337">meau</div> <div data-bbox="376 1345 589 1409">mou</div> <div data-bbox="600 1345 813 1409">che</div> <div data-bbox="824 1345 1041 1409">ron</div>	

