

Course aux syllabes

But de l'atelier :

Le but est de travailler la conscience phonologique à travers une course sur un plateau de jeu.

Matériel :

- Plateau de jeu.
- 4 pions
- 1 pion « monstre-mangeur-de-mots »
- Un petit sac opaque
- Une cinquantaine de petites images différentes
- 5 petites images du « monstre-mangeur-de-mots »

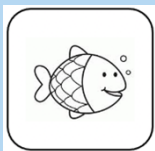
Déroulement : *Jeu de coopération*

Le but du jeu est d'arriver à emmener jusqu'à l'arrivée l'ensemble des pions sans se faire rattraper par le « monstre-mangeur-de-mots ».

Pour cela, les enfants jouent tous ensemble contre le « monstre-mangeur-de-mots ».

Chacun à leur tour, ils vont piocher une image dans le petit sac opaque. Lorsqu'ils auront découvert l'image piochée, ils vont devoir le décomposer le mot qui y est représenté en syllabes orales (en comptant le nombre de mouvement de leur mâchoire lors de sa prononciation ou en frappant dans les mains en le prononçant). Ils déplaceront le pion de leur choix pour le faire avancer d'autant de cases qu'il y a de syllabes qui composent le mot pioché.

Exemple :



= Poisson = 2 syllabes orales = Avance de 2 cases

Attention : Le monstre avance toujours de 2 cases

Les enfants ont gagné lorsque tous les pions sont sortis du plateau.

Conscience
phonologique

Annexes

DÉPART	1	2	3	4	5	6
13	12	11	10	9	8	20
14	15	16	17	18	19	27
						26
						24
						22
						29
						31
						33

