



Identifier un phonème-  
consonne dans un mot

GRUPE-CLASSE  
COIN REGROUPEMENT  
ACTIVITÉS EN PETITS  
GRUPES DE 6 ÉLÈVES

Étape 1  
Étapes 2 à 6  
Plusieurs séances

# CRÉONS UN JEU !

## 1 MATÉRIEL

- ▶ Des feuilles à dessin, de la peinture, des prospectus, des catalogues, des ciseaux, de la colle, des bouchons de liège.

## 2 DÉROULEMENT

- ▶ **ÉTAPE 1** EXPLICATION DU PROJET ET CHOIX DES PHONÈMES
  - ▶ Expliquer aux élèves le projet : créer un jeu comme le jeu de l'oie du son **S** [s]
  - ▶ avec un nouveau phonème.
  - ▶ Lors de cette étape, les élèves sont amenés à choisir un phonème. Il faudra alors trouver un mot-image débutant par le phonème qui permettra de réaliser la planche du jeu.
  - ▶ Exemples : un nuage pour le phonème **N** [n], un train avec des wagons pour le phonème **V** [v], des ballons ou des bulles pour le phonème **B** [b].
- ▶ **ÉTAPE 2** RÉALISATION DE LA PLANCHE DU JEU
  - ▶ En fonction du phonème choisi, les élèves réalisent la planche de jeu et les cases du plateau de jeu.
- ▶ **ÉTAPE 3** DÉCOUPAGE DES MOTS-IMAGES CONTENANT LE PHONÈME CHOISI
  - ▶ Les élèves découpent dans des prospectus ou des catalogues des images dont les mots contiennent le phonème choisi. Chaque image sera collée dans une des cases du plateau.
- ▶ **ÉTAPE 4** DÉCOUPAGE DES MOTS-IMAGES INTRUS
  - ▶ Les élèves découpent dans des prospectus ou des catalogues des images qui ne contiennent pas le phonème choisi. Ces images seront collées dans certains nuages.
- ▶ **ÉTAPE 5** RÉALISATION DES PIONS
  - ▶ Les élèves peignent des bouchons de liège de différentes couleurs, qui deviendront les pions du jeu.
- ▶ **ÉTAPE 6** JEU
  - ▶ Les élèves pourront jouer par groupes de 3 ou 4 au jeu créé.

