



LA ROUE DES PHONÈMES

1 MATÉRIEL

- ▶ Une roue des phonèmes pour 4 (matériel page 229).
- ▶ Une planche de jeu à colorier agrandie à 141% par élève (matériel page 230).
- ▶ Des crayons de couleur.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- ▶ Demander aux élèves de rappeler et de nommer les phonèmes présents sur la roue des phonèmes (**matériel page 229**).
- ▶ Il est possible de demander aux élèves de chanter les phonèmes en faisant tourner la roue.
- ▶ Donner à chaque joueur des crayons de couleur et une planche de jeu (**matériel page 230**).

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- ▶ À tour de rôle, les joueurs font tourner la roue. Chaque joueur nomme le phonème obtenu et recherche sur sa planche un objet ou un animal dont le nom possède ce phonème. Il peut alors le colorier.
- ▶ La validation peut se faire par l'ensemble des joueurs présents.



ÉTAPE 1

Les élèves chantent les phonèmes présents sur la roue.



Proposer l'évaluation *Les maisons des consonnes* (document élève pages 232 et 233) en adaptant le niveau en fonction des élèves. Pour le niveau 1 (•), donner 2 maisons et 8 mots-images. Pour le niveaux 2 (••) et 3 (•••), donner 4 maisons et 10 mots-images.