

Annexe 2.2 jeu « La chenille des voyelles ».

Consignes : Je vous mets la règle de base pratiquée en classe, mais vous pouvez adapter. Voici une autre possibilité toute simple : Après avoir mélangé les cartes et avoir fait prononcer chaque mot-image dans le désordre à l'enfant, ce dernier les prend une par une, prononce en articulant et décomposant les syllabes, retrouve et verbalise le phonème voyelle présent, puis pose sa carte sur la chenille correspondante. **Attention : En tout 1^{er} lieu, expliquer que 6 lettres de l'alphabet sont appelées « voyelles » auxquelles on rajoutera le « é ».**

La chenille des voyelles

Objectifs :

- ★ Développement de l'acuité auditive :
 - identification des sons dans les mots ;
 - discrimination des phonèmes {a}, {i}, {o}, {u}, {é} ;
 - correspondance entre le graphème et le phonème ;
 - favoriser l'expression orale et l'articulation.

Organisation :

5 joueurs

Matériel :

- 5 planches des jeu représentant chacune une chenille de 5 anneaux ; chaque chenille correspond à un son {a}, {i}, {o}, {u}, {é} ;
- ★ 1 dé des lettres a, é, i, o, u + ?
 - ★ 25 étiquettes mobiles rondes (pastilles) sur lesquelles sont dessinées des objets sont les noms contiennent les sons {a}, {i}, {o}, {u}, {é}

Déroulement

★ But du jeu :

- Reconnaître la lettre sur le dé ; l'associer au bon phonème ; choisir la bonne pastille et la placer sur sa chenille si elle correspond au son.

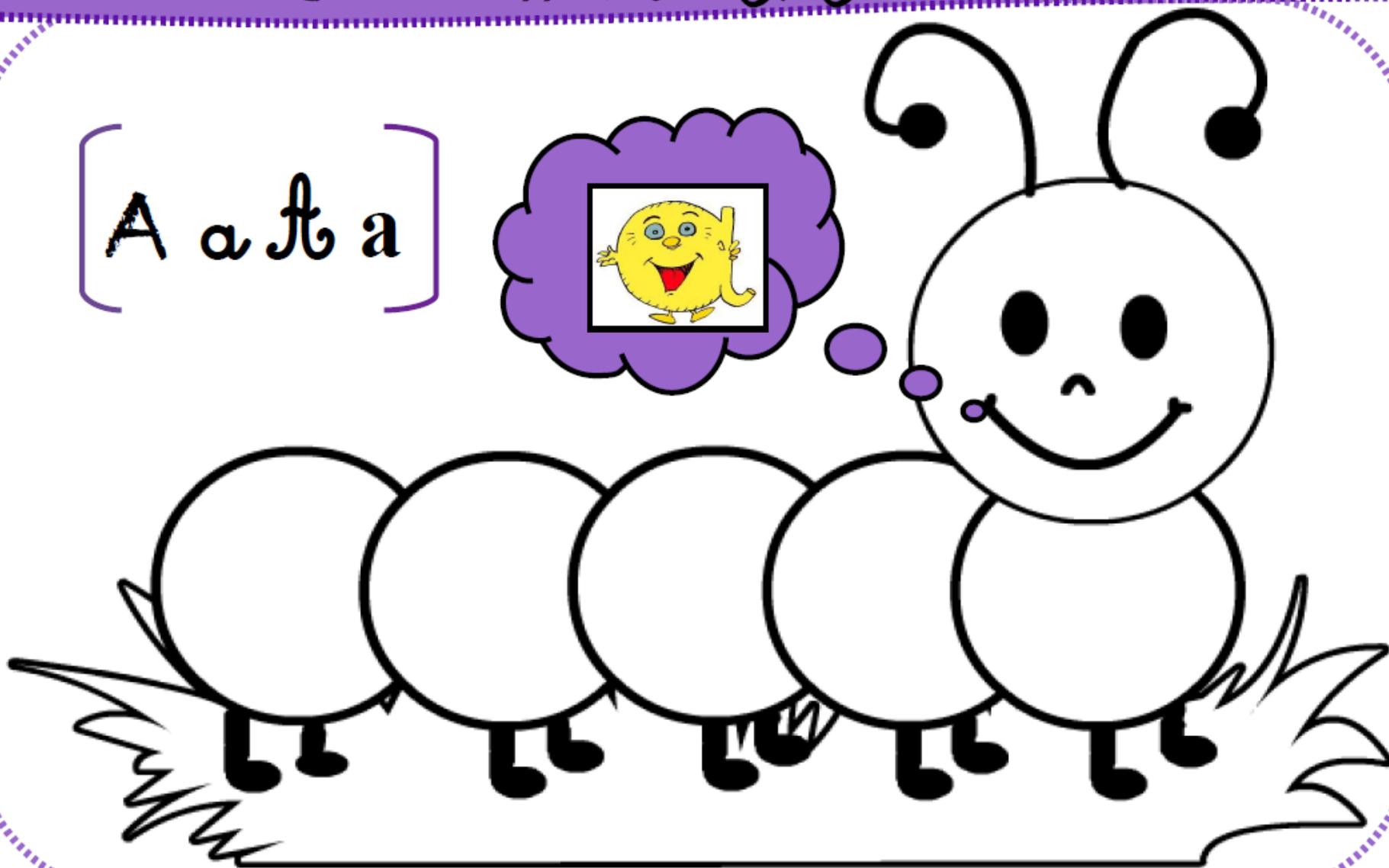
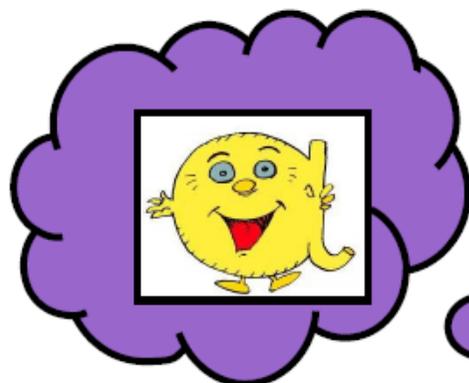
★ Règle du jeu :

- Chaque joueur a une planche avec une chenille. Les pastilles sont réparties sur la table, à l'endroit.
- On lance le dé à tour de rôle.
- Par exemple : l'enfant qui a choisi la chenille « i » lance le dé : celui-ci se retourne sur la lettre « a » ; l'enfant passe son tour. Ensuite l'enfant qui a choisi la chenille « o » lance le dé. Celui-ci se retourne sur la lettre « o ». L'enfant choisit une pastille représentant, par exemple une orange : il nomme cet objet en articulant bien, puis pose la pastille sur sa chenille. Si le dé se retourne sur « ? », l'enfant énonce sa lettre et choisit l'image correspondante.

- ★ La premier qui a complété sa chenille a gagné.

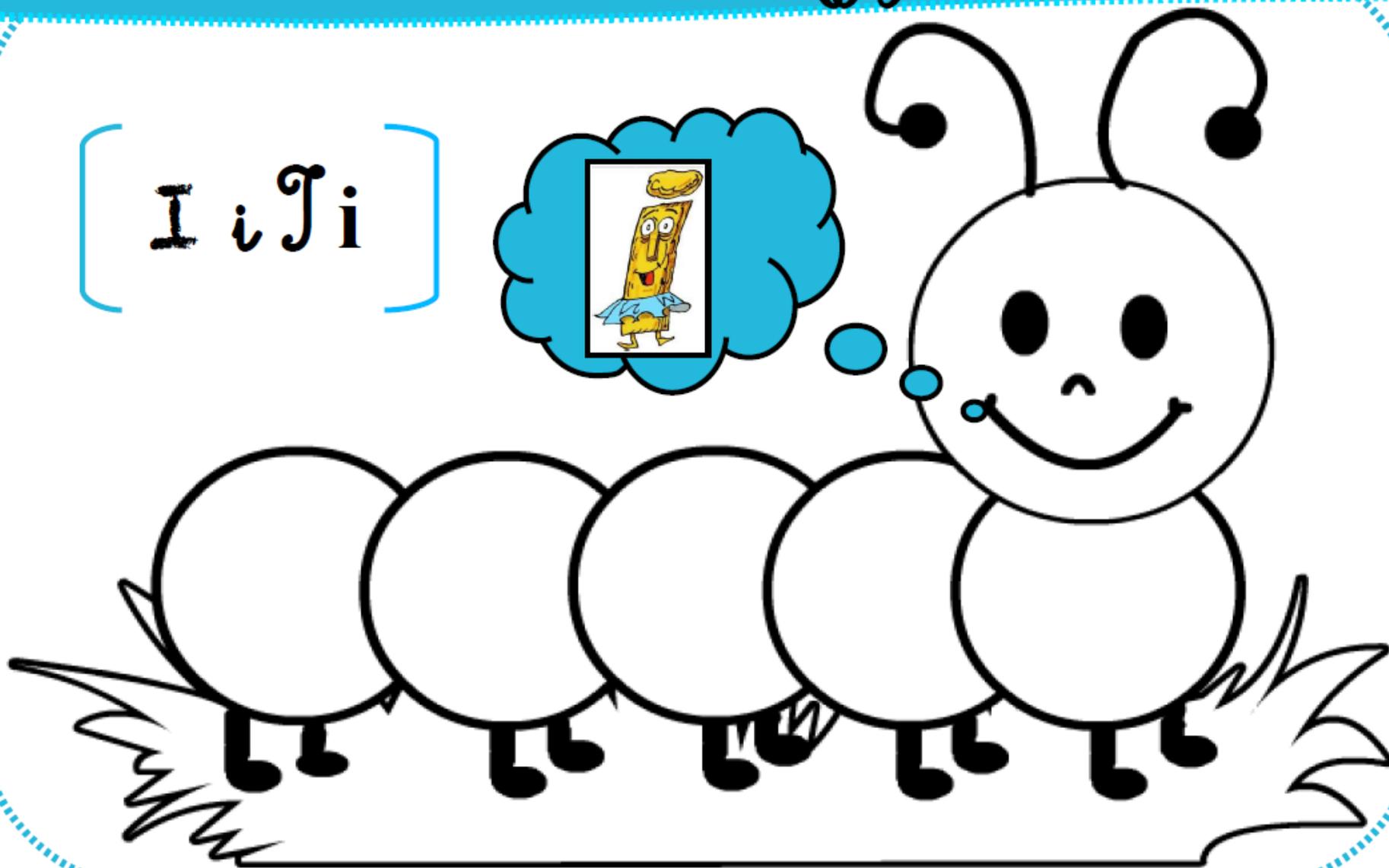
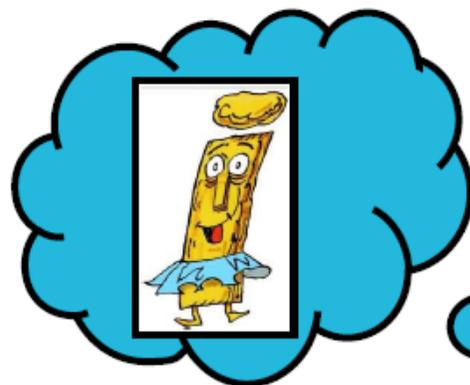
La chenille Anastasia

A a A a

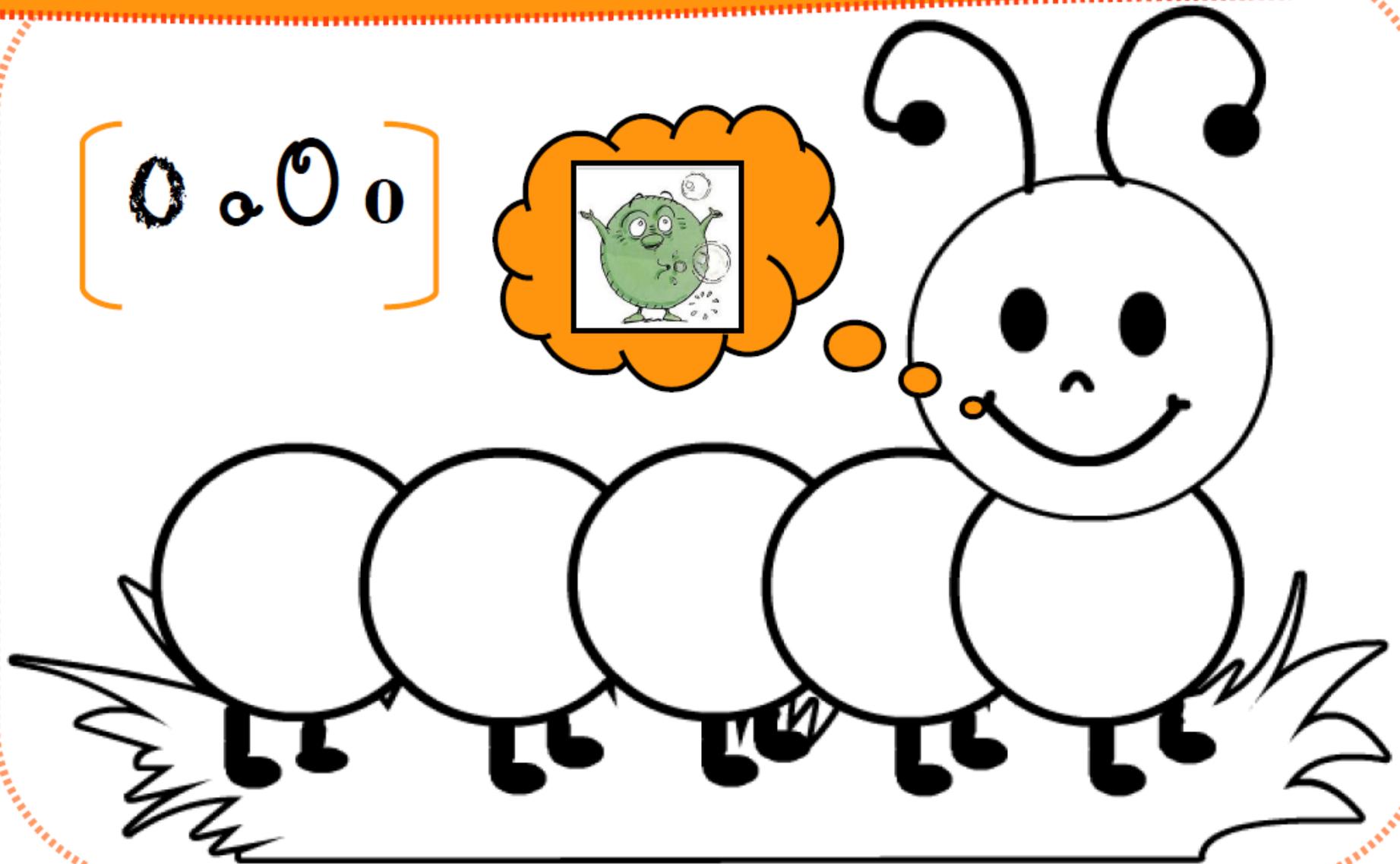
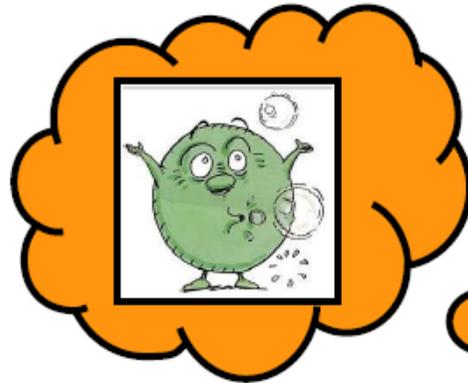
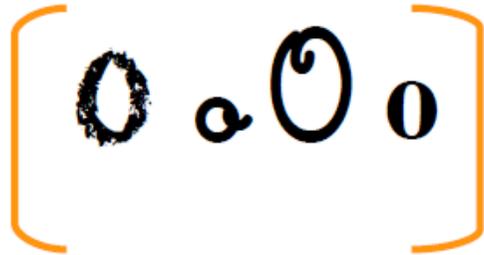


La chenille Rifiifi

I i I i

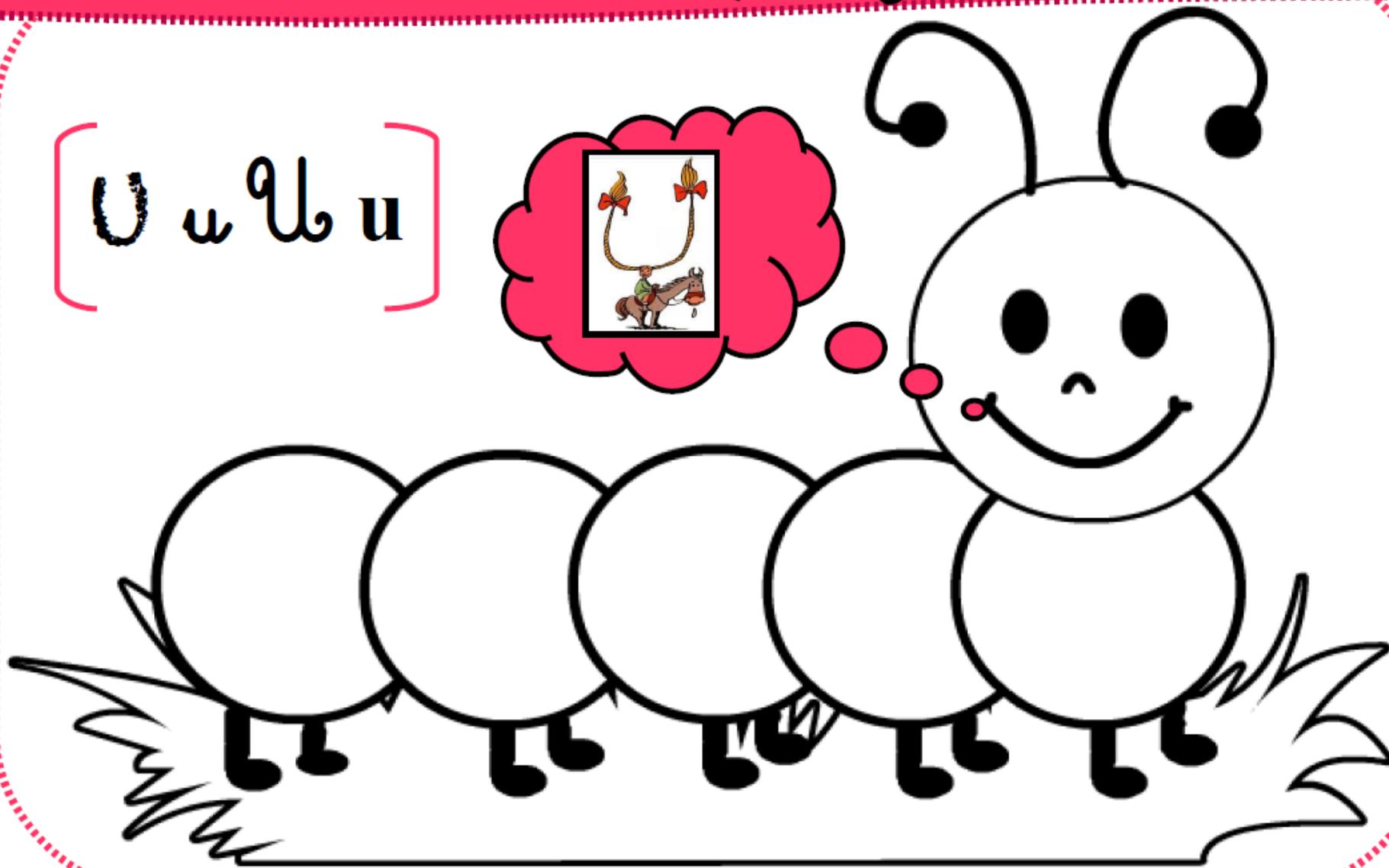
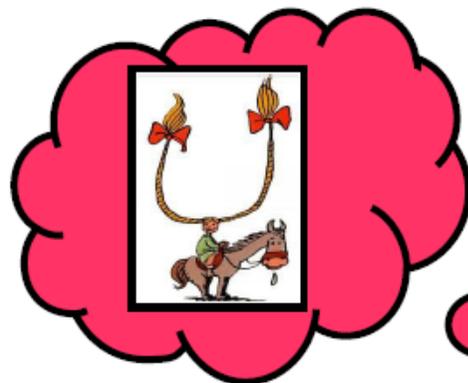


La chenille Oriolo



La chenille Urulus

[U u U u]



La chenille Blénée

E é È é

