

Annexe 3 : La bataille des lettres cursives.

Associer les lettres cursives et les majuscules d'imprimerie.

BUT DU JEU : identifier les lettres écrites dans les cases du tableau. Se repérer sur un tableau à double entrée.

- 2 joueurs jouent dos à dos ou avec un paravent.
- Le joueur B choisit une case de son tableau et la décrit de la manière suivante "soleil-4".
- Le Joueur A doit repérer cette case sur son tableau et lire la lettre qui s'y trouve.

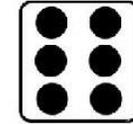
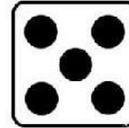
S'il lit la lettre "H", le joueur B lui répond "VRAI" et ainsi de suite. Chaque joueur pose un jeton sur cette case pour éviter de la lire une seconde fois.

De préférence, le parent prendra les planches en capitales afin que l'élève retrouve l'équivalent en cursive.

GS/CP

La bataille des lettres

Planche 6 - Joueur B



V

P

D



I

H

R



E

T

W



G

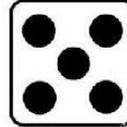
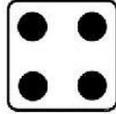
J

F

GS/CP

La bataille des lettres

Planche 6 - Joueur A



v

p

d



i

h

r



e

t

u



g

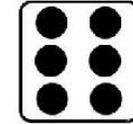
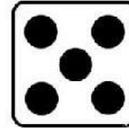
j

f

GS/CP

La bataille des lettres

Manche 5 - Joueur B



F

J

O



H

P

S



Q

X

C



D

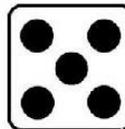
N

Z

GS/CP

La bataille des lettres

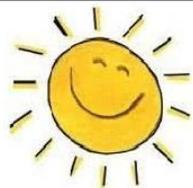
Planche 5 - Joueur A



f

j

o



h

r

e



q

œ

c



d

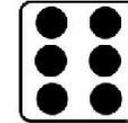
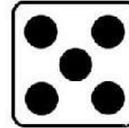
n

z

GS/CP

La bataille des lettres

Planche 4 - Joueur B



A

G

I



P

T

U



B

L

K



R

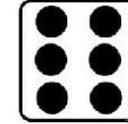
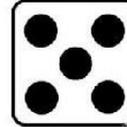
Y

M

GS/CP

La bataille des lettres

Planche 4 - Joueur A



a

g

i



r

t

u



b

l

h



n

y

m