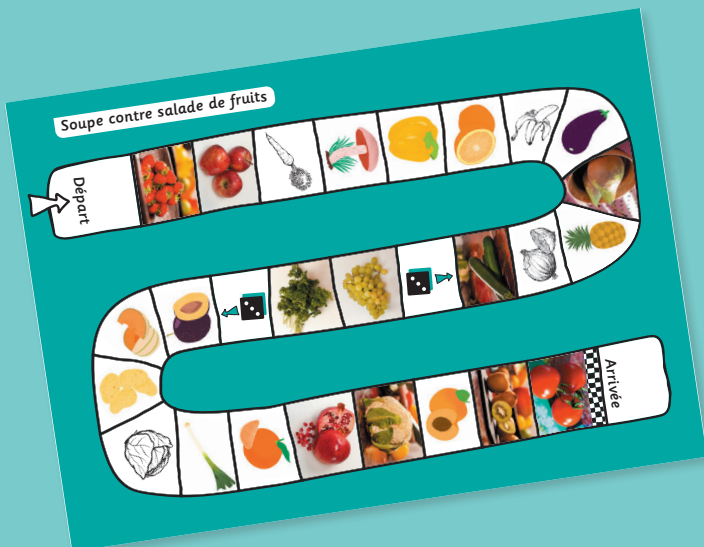
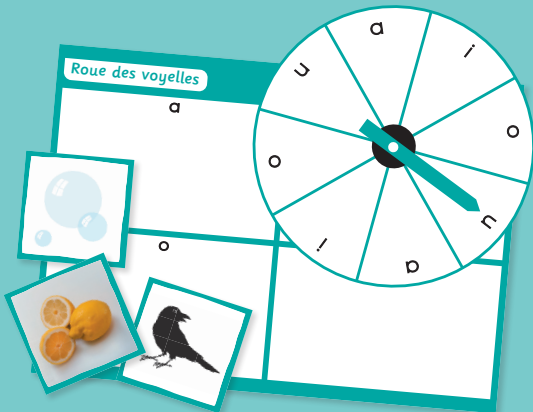
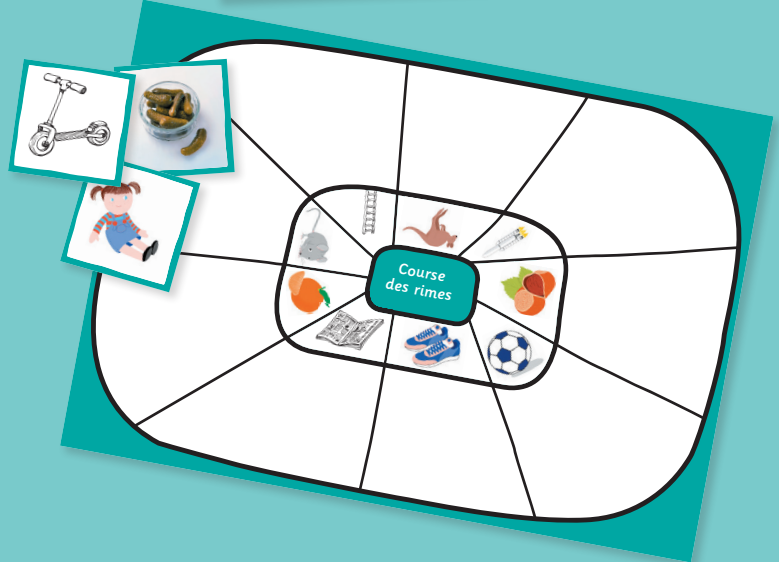
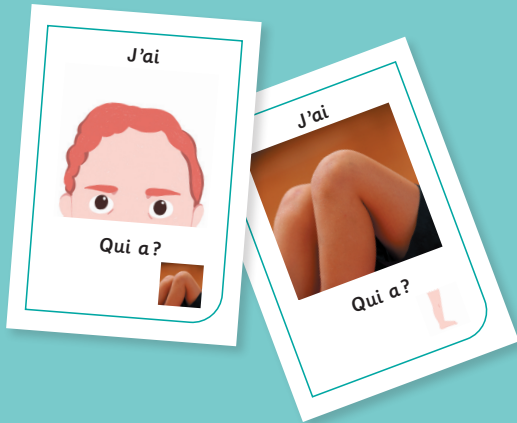


Français 1^{re} - 2^e

Règles de jeux



Bingo



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 4 à 6 fiches de jeu à imprimer • Les cartes correspondantes aux fiches • 6 à 8 jetons par élève
Nombre d'élèves	3 à 7 élèves
But du jeu	Découvrir, mémoriser ou revoir du vocabulaire.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Poser à l'envers les cartes devant l'élève qui mène le jeu. • Distribuer une fiche aux autres. • Pour l'élève qui mène le jeu, tirer et nommer l'ingrédient de sa carte sans la montrer. • Les autres élèves qui ont l'ingrédient nommé posent un jeton sur la case correspondante. • Poursuivre le jeu en posant à chaque fois la carte de côté.
Fin du jeu	L'élève qui pose un jeton sur chacune des images de sa fiche gagne la partie.
Remarques	Ce jeu existe en version modifiable.

La recette : imagier - ressource numérique
 Vocabulaire : imagier - ressource numérique

Devine et c'est gagné!



Matériel	<ul style="list-style-type: none">• 12 cartes à choix sur la thématique de l'école• 1 enveloppe de rangement
Nombre d'élèves	2 à 4 élèves
But du jeu	Décrire, mimer et nommer l'objet de l'illustration.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">• Mélanger les cartes et les déposer, faces cachées, à la portée des élèves. <p>Variante 1 : faire deviner l'image sans la nommer</p> <ul style="list-style-type: none">• Pour commencer, prendre la première carte, la retourner et décrire l'illustration sans la nommer. Exemple : c'est un objet qui permet de découper.• L'élève qui devine en premier gagne la carte. <p>Variante 2 : faire deviner l'image par une gestuelle</p> <ul style="list-style-type: none">• Pour commencer, prendre la première carte, la retourner et mimer l'illustration sans la nommer. Un bruitage peut être associé.• L'élève qui devine en premier gagne la carte.
Fin du jeu	L'élève qui a le plus de cartes à la fin du jeu gagne la partie.
Remarques	Ce jeu peut être réalisé avec d'autres cartes de l'imagier.

Le récit de vie : matériel de l'élève - ressource numérique

Domino



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 16 dominos de la même catégorie (animaux, aliments ou objets de la maison)
Nombre d'élèves	2 élèves
But du jeu	Découvrir, nommer ou revoir du vocabulaire.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Pour commencer, poser un domino et nommer les deux images. • À tour de rôle, poser un domino correspondant à l'une des deux images. • Nommer l'image identique ainsi que la nouvelle image. • S'il est impossible de jouer, piocher un nouveau domino et passer son tour.
Fin du jeu	Le jeu se termine lorsque tous les dominos sont posés.
Remarques	Ce jeu existe en version modifiable.

Vocabulaire : coffret

J'ai... Qui a... ?



Matériel	• 24 cartes
Nombre d'élèves	3 à 6 élèves
But du jeu	Découvrir, mémoriser ou revoir du vocabulaire.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Mélanger et distribuer les cartes. • Désigner l'élève qui commence. • Pour lancer la partie, nommer la première image et demander la seconde. Exemple : j'ai le cou, qui a la jambe ? • Poser la carte sur le sol. • L'élève qui a la carte correspondante répond de la même manière et pose la carte. J'ai la jambe. Qui a... ? • Continuer jusqu'à ce que toutes les cartes soient défaussées.
Fin du jeu	Le jeu se termine lorsque toutes les cartes sont posées.
Remarques	Ce jeu existe en version modifiable.

La comptine : coffret

Jeu de familles



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 15 cartes (5 familles)
Nombre d'élèves	3 élèves (A, B, C)
But du jeu	Gagner le plus de familles.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Mélanger les cartes. • Distribuer cinq cartes à chaque élève. • Après vérification de leur jeu, les élèves posent les familles déjà constituées. • Pour débiter, l'élève A demande une carte à l'élève B. <ul style="list-style-type: none"> – Si l'élève B ne possède pas la carte, c'est à son tour de jouer. – Si l'élève B possède la carte, la donner. Dans ce cas, l'élève A demande une deuxième carte à l'élève B ou l'élève C. • Quand une famille est complète, la poser. C'est l'élève qui a donné une carte en dernier qui joue. • Continuer le jeu jusqu'à ce que toutes les familles soient recomposées.
Fin du jeu	Lorsque toutes les familles sont posées, l'élève qui a le plus de familles gagne.
Remarques	Ce jeu existe en version modifiable.

Vocabulaire : coffret

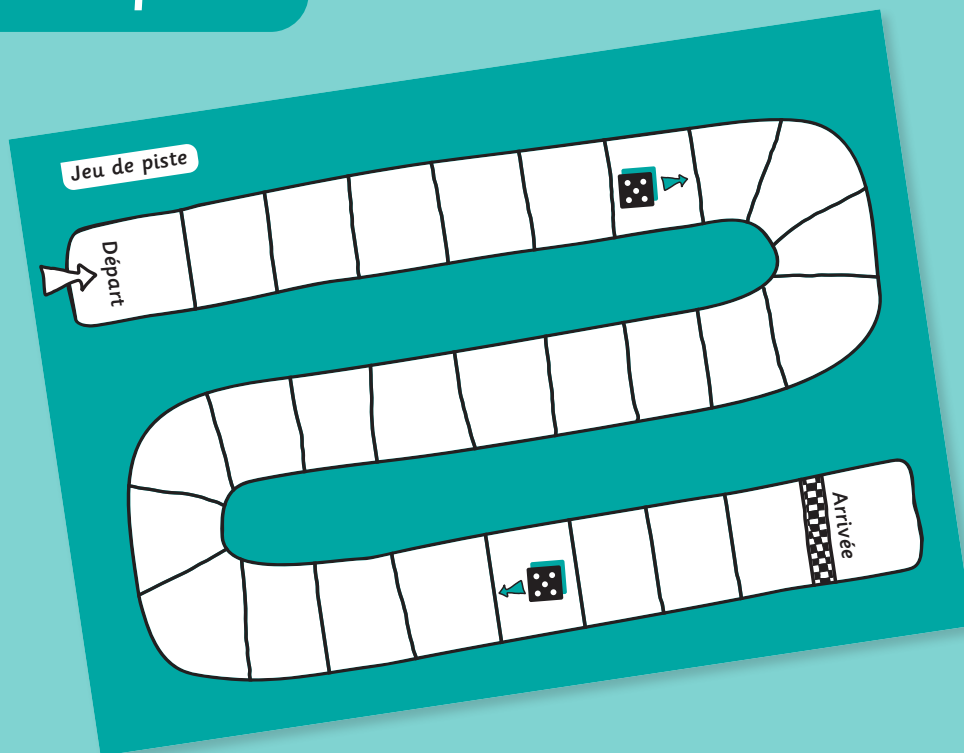
Jeu de Kim



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 8 à 12 objets ou images • Un grand tissu
Nombre d'élèves	3 à 6 élèves
But du jeu	Découvrir, mémoriser ou revoir du vocabulaire.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Déposer huit à douze objets ou images sur une table ou au sol et les faire nommer aux élèves. • Laisser un temps aux élèves pour observer les objets ou les images puis les cacher sous le tissu. • Supprimer un élément sans le montrer aux élèves. • Soulever le tissu et demander quel élément a été supprimé. • Procéder de même pour cinq autres éléments. • Lorsqu'il reste six éléments, ajouter un nouvel objet ou une nouvelle carte jusqu'à revenir à douze au total. <p>Variante : déplacer les objets et demander aux élèves ce qui a changé.</p>
Fin du jeu	Revenir à la situation de départ et vérifier si les élèves arrivent à mémoriser les noms des objets ou des cartes.
Remarques	Ce jeu peut se jouer avec d'autres objets ou cartes de l'imagier.

Vocabulaire : imagier

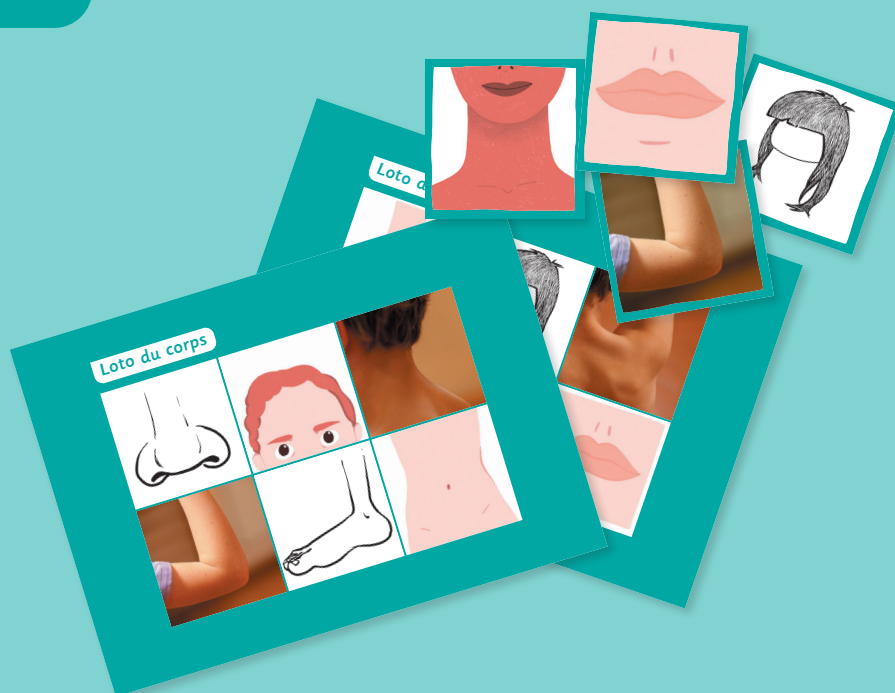
Jeu de piste



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu avec <i>Départ</i> et <i>Arrivée</i> • 10 à 20 cartes pour compter des mots (exemple : photocopies de couvertures de livres) • 1 pion par élève et un dé
Nombre d'élèves	2 à 4 élèves
But du jeu	Dénombrer les mots pour parvenir en premier sur la case <i>Arrivée</i> .
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Préparer le plateau de jeu de piste avec un pion par élève. • Empiler les cartes, face cachée, pour former une pioche. • À tour de rôle, retourner une carte, compter le nombre de mots. • Déplacer son pion sur le plateau du nombre de cases correspondant au nombre de mots. • Replacer la carte sous la pioche et poursuivre le jeu. • Si le pion arrive sur la case <i>dé retour</i>, lancer le dé et revenir en arrière selon le nombre de points sur le dé. Idem s'il tombe sur la case <i>dé en avant</i>, avancer du nombre de points qu'il y a sur le dé.
Fin du jeu	L'élève qui franchit en premier la case <i>Arrivée</i> gagne la partie.
Remarques	D'autres cartes peuvent être créées pour compter des mots, des lettres, des syllabes (titres de chansons, pages d'albums, étiquettes avec les prénoms, cartes de l'imagier, etc.)

Lettres et mots : coffret
Conscience phonologique : imagier - coffret

Loto



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 4 plateaux de jeu • 24 cartes de l'imagier
Nombre d'élèves	2 à 4 élèves
But du jeu	Découvrir, mémoriser ou revoir du vocabulaire.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir un plateau de jeu et le poser devant soi. • Mélanger les cartes et les disposer étalées entre les élèves, face cachée. • À tour de rôle, tirer une carte, nommer le mot. <ul style="list-style-type: none"> – Si sa planche contient l'image tirée, placer la carte sur la bonne case. – Dans le cas contraire, replacer la carte avec les autres, face cachée. • Poursuivre le jeu en tirant une carte à tour de rôle.
Fin du jeu	L'élève qui complète son plateau en premier gagne la partie. Lorsque la totalité des élèves ont rempli leur plateau, le jeu se termine.
Remarques	Ce jeu existe en version modifiable.

La comptine: coffret - imagier

Memory



Matériel	Un jeu de 16 à 24 images allant par paire
Nombre d'élèves	2 à 4 élèves
But du jeu	Découvrir, mémoriser ou revoir du vocabulaire.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">• Mélanger les cartes et les déposer face cachée sur la table.• À tour de rôle, chaque élève retourne deux cartes en les laissant à la même place.<ul style="list-style-type: none">– Si les deux cartes sont identiques, les garder et rejouer.– Si les deux cartes sont différentes, les remettre face cachée sans les déplacer.
Fin du jeu	Lorsque toutes les paires sont trouvées, l'élève qui en a le plus remporte la partie.
Remarques	Ce jeu peut être réalisé avec d'autres cartes de l'imagier.

La comptine : matériel élève
La recette : matériel élève

Portrait chinois!



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 12 cartes d'animaux • 1 enveloppe de rangement
Nombre d'élèves	2 à 4 élèves
But du jeu	Se présenter en nommant les animaux et en utilisant des expressions.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Déposer les cartes face visible à la portée de tous. • À tour de rôle, chaque élève choisit une carte pour se présenter. <p>Variante 1 : présenter la carte choisie en nommant l'animal. Par exemple : si j'étais un animal, je serais un hérisson.</p> <p>Variante 2 : présenter la carte choisie en nommant l'animal et un complément ou une action. Par exemple : si j'étais un hérisson, je piquerais.</p> <p>Variante 3 : présenter la carte choisie, nommer l'animal et expliquer les raisons de ce choix. Par exemple : si j'étais un animal, je serais un hérisson parce que je pourrais piquer.</p>
Fin du jeu	Le jeu se termine lorsque toutes les cartes sont utilisées.
Remarques	Ce jeu peut être réalisé avec d'autres cartes de l'imagier.

La présentation de soi: matériel élève - imagier

Si je t'attrape, je te garde



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 12 à 20 cartes de l'imagier à choix • La liste des cartes des mots choisis
Nombre d'élèves	2 à 4 élèves
But du jeu	Nommer et mémoriser du vocabulaire.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Présenter les cartes face cachée et énoncer un mot de la liste. • Pour commencer, retourner une carte et la montrer aux autres en la nommant. <ul style="list-style-type: none"> – Si c'est la bonne carte, la garder. – Si ce n'est pas la bonne carte, la remettre à la même place, face cachée. • Jouer à tour de rôle jusqu'à ce que la bonne carte soit trouvée. • Énoncer alors un nouveau mot. • Poursuivre le jeu jusqu'à ce que toutes les cartes soient tirées.
Fin du jeu	L'élève qui a le plus de cartes gagne la partie.
Remarques	Le nombre de cartes est adapté en fonction du nombre d'élèves.

Vocabulaire : imagier

Soupe contre salade de fruits



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu avec <i>Départ</i> et <i>Arrivée</i> • 2 ou 4 pions • 1 dé (3 ou 6 points) • 12 jetons verts, 12 jetons rouges • 2 petits récipients
Nombre d'élèves	2 à 4 élèves
But du jeu	Nommer et trier les fruits et les légumes.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Poser le plateau et mettre son pion sur la case <i>Départ</i>. • Une équipe fait la soupe, l'autre la salade de fruits. • Prendre un récipient par équipe. • Poser les jetons verts à côté du récipient pour la soupe et les rouges pour la salade de fruits. • À tour de rôle, lancer le dé. Déplacer son pion du nombre de cases correspondantes. • Si une équipe tombe sur un ingrédient qui correspond à son choix (soupe ou salade), mettre un jeton dans le récipient.
Fin du jeu	Lorsque tous les pions sont sur la case <i>Arrivée</i> , compter le nombre de jetons dans chaque récipient. L'équipe qui a le plus d'ingrédients gagne la partie.
Remarques	<p>Pour favoriser l'esprit de collaboration, les élèves placent indifféremment les jetons ingrédients dans les bons récipients et c'est la soupe aux légumes qui gagne contre la salade de fruits, ou l'inverse.</p> <p>Ce jeu existe en version modifiable.</p>

Vocabulaire: coffret

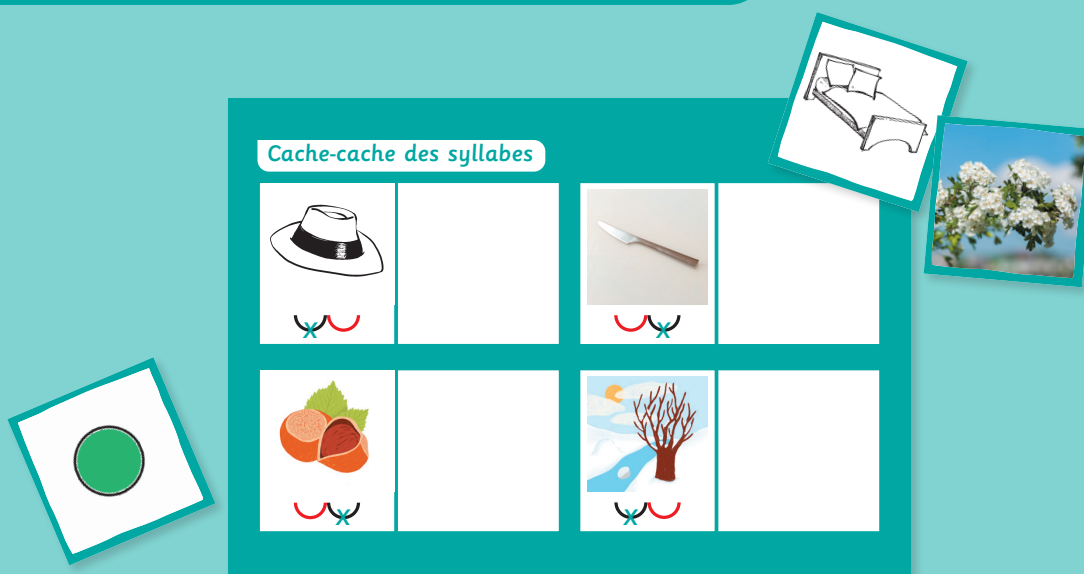
Bataille des syllabes





Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 36 cartes de l'imagier avec des mots à 1-2-3 ou 4 syllabes à choix*
Nombre d'élèves	2 élèves
But du jeu	Dénombrer les syllabes des mots pour gagner toutes les cartes du jeu.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Distribuer toutes les cartes. • Les empiler face cachée. • À chaque tour, retourner la première carte de sa pile en même temps que l'autre élève. • Compter les syllabes de son mot avec un code gestuel. • L'élève qui a le plus de syllabes gagne les deux cartes et les place sous sa pile. • En cas d'égalité, dire <i>bataille</i>, poser une deuxième carte face cachée puis une troisième carte face visible. Compter les syllabes de son mot avec un code gestuel. L'élève qui a le plus de syllabes gagne toutes les cartes et les place sous sa pile.
Fin du jeu	L'élève qui gagne toutes les cartes ou le plus de cartes dans un temps donné remporte la partie.
Remarques	* En sélectionnant le critère <i>syllabes 1-2-3 ou 4</i> dans l'outil de sélection des mots de l'imagier, préparer une collection de cartes pour le jeu.

Conscience phonologique : imagier

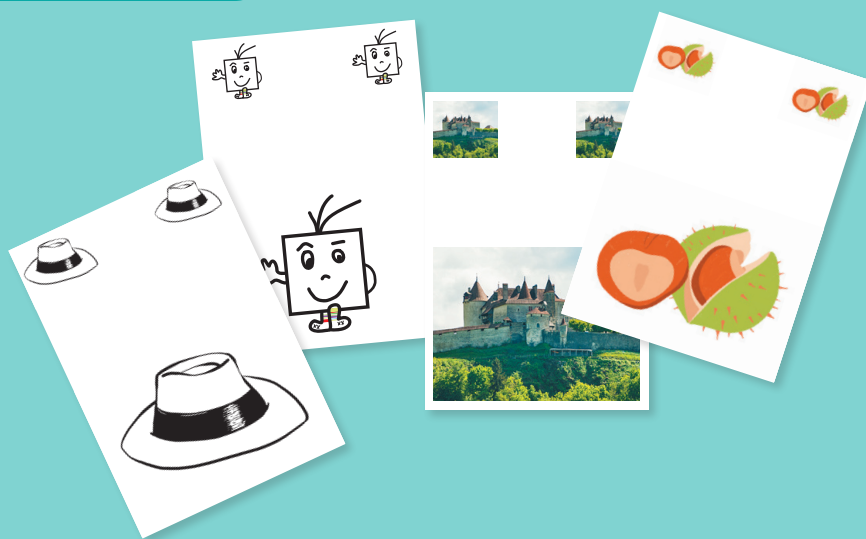
Cache-cache des syllabes



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 3 planches de jeu • 14 cartes de l'imagier : <ul style="list-style-type: none"> – four, pot, fleur, tronc, vert, chat, cou, colle, meuble, noix, pain, riz – 2 intrus : pomme, lit
Nombre d'élèves	2 à 3 élèves
But du jeu	Supprimer la syllabe initiale ou la syllabe finale afin de trouver un nouveau mot pour compléter son plateau de jeu.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir une planche de jeu et la poser devant soi. • Mélanger les cartes et les disposer en pile, face cachée, pour former une pioche. • À tour de rôle, tirer une carte, énoncer le mot, scander les syllabes en utilisant un code gestuel. Supprimer la syllabe représentée par le signe , prononcer ensuite la syllabe qui reste représentée par . <p>Exemple : chapeau, j'enlève <i>cha</i>, il reste <i>po</i>. Donc je prends le pot.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Si sa planche contient le bon mot représentant cette syllabe, poser la carte pour compléter la paire. – Dans le cas contraire, remettre la carte sous la pioche. • Continuer ainsi jusqu'à la fin du jeu. • Si une carte intruse est tirée, la replacer sous la pioche et passer son tour.
Fin du jeu	L'élève qui complète sa planche en premier gagne la partie.
Remarques	<p>Association d'image : fourmi-four, chapeau-pot, chou-fleur-fleur, citron-tronc, hiver-vert, château-chat, couteau-cou, école-colle, immeuble-meuble, noisette-noix, pinceau-pain, rideau-riz. Ce jeu existe en version modifiable.</p>

Conscience phonologique : coffret - imagier

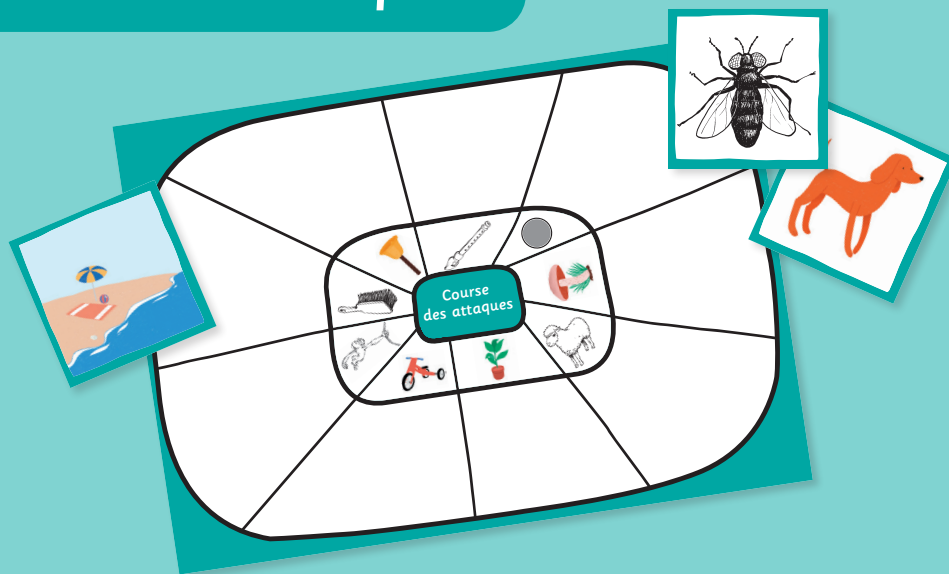
Carré rigolo



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 25 cartes à jouer : <ul style="list-style-type: none"> – abeille, avion, ballon, balançoire, cabane, camion, château, chapeau, chenille, cheveux, ciseaux, citron, coussin, couteau, fourchette, fourmi, maracas, marron, pantalon, pantoufle, tablette, talon, immeuble, iglou + carré rigolo
Nombre d'élèves	<p>3 à 4 élèves Si 3 élèves, préparer 19 cartes Si 4 élèves, préparer 25 cartes</p>
But du jeu	Apparier des cartes commençant par la même syllabe, pour se défaire de toutes ses cartes.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Distribuer toutes les cartes. Dans un des jeux, il y a une carte supplémentaire. • Repérer dans son jeu les paires de cartes qui commencent par la même syllabe. Dans ce cas, les déposer face visible devant soi. • Tour à tour, tirer une carte au hasard parmi celles de l'élève qui se trouve à gauche, sans la montrer aux autres. Si possible, poser une nouvelle paire. • Le jeu continue ainsi jusqu'à la fin.
Fin du jeu	L'élève qui pose toutes ses cartes en premier remporte la partie. L'élève qui garde en main le carré rigolo comme dernière carte perd.
Remarques	<p>Association d'images : abeille-avion, ballon-balançoire, cabane-camion, château-chapeau, chenille-cheveux, ciseaux-citron, coussin-couteau, fourchette-fourmi, maracas-marron, pantalon-pantoufles, tablette-talon, immeuble-iglou. Ce jeu existe en version modifiable.</p>

Conscience phonologique : coffret

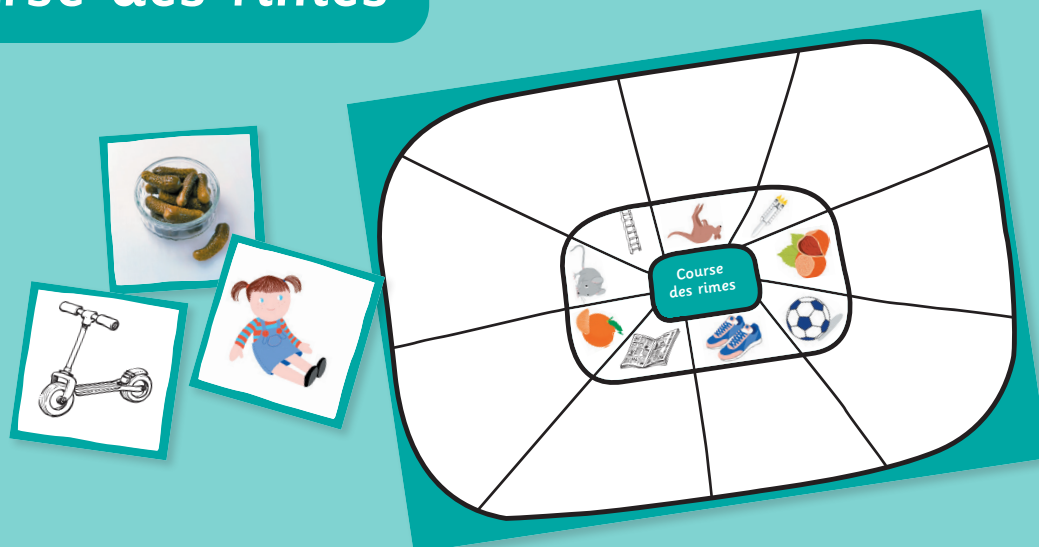
Course des attaques



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu • Des pions ou des jetons pour chaque élève • 1 dé • Des cartes de l’imagier à choix selon les attaques du jeu. Une seule carte par attaque : <ul style="list-style-type: none"> – br (brosse) : bracelet, bras, bricolage, bruyère, brun – cl (clochettes) : claves, classe, clés – fl (flute) : fleurs – gr (gris) : grelots, grenouille, griffes – tr (tricycle) : trottinette, train, tronc, triangle, trampoline – ch (champignon) : chapeau, chat, chaussures, chenille, cheveux, chien, etc. – s (singe) : souris, sorcière, serpent, etc. – m (mouton) : maison, main, mouche, melon, menton, etc. – pl (plante) : plume, planche, plage
Nombre d’élèves	2 à 3 élèves Si 2 élèves, distribuer 4 cartes par élève et en poser une sur le plateau Si 3 élèves, distribuer 3 cartes par élève
But du jeu	Associer les images qui comportent la même attaque.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Poser le plateau au centre. • Choisir un pion et le placer sur une case vide de son choix. • Distribuer trois ou quatre cartes. Les déposer face visible devant soi. • À tour de rôle, lancer le dé. Observer le jeu afin de savoir dans quel sens il faut avancer le pion. Une fois sur la case, nommer l’image. Chercher dans son paquet si une image possède la même attaque que celle du plateau. La poser dans la case blanche correspondante. • Poursuivre le jeu ainsi en faisant plusieurs allers-retours pour arriver à déposer toutes ses cartes.
Fin du jeu	Le premier élève qui dépose toutes ses cartes remporte la partie.
Remarques	Une variante plus simple : tourner toujours dans le même sens. Ce jeu existe en version modifiable.

Conscience phonologique : imagier - coffret

Course des rimes



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu • Des pions ou des jetons pour chaque élève • 1 dé • Des cartes de l'imagier à choix selon les rimes du jeu. <p>Une seule carte par rime :</p> <ul style="list-style-type: none"> – i (souris): bougie, tapis, lit, gris, etc. – ou (kangourou): loup, cou, genou, chou, hibou, etc. – é (fusée): canapé, carré, épée, terrier, tablier, poupée, pied, etc. – al (journal): boccal, balle, cheval, etc. – ette (noisette): tablette, trottinette, chaussette, salopette, clochette, fourchette, etc. – elle (échelle): ficelle, jumelle, coccinelle, sauterelle, poubelle, etc. – on (ballon): bâton, bourgeon, avion, bouton, mouton, etc. – ure (chaussures): ceinture, voiture, peinture, etc. – ine (mandarine): piscine, aubergine, usine, etc.
Nombre d'élèves	2 à 3 élèves Si 2 élèves, distribuer 4 cartes par élève et en poser une sur le plateau Si 3 élèves, distribuer 3 cartes par élève
But du jeu	Associer les images qui comportent la même rime.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Poser le plateau au centre. • Choisir un pion et le placer sur une case vide de son choix. • Distribuer trois ou quatre cartes à chaque élève. Les déposer face visible devant soi. • À tour de rôle, lancer le dé. Observer le jeu afin de savoir dans quel sens il faut avancer le pion. Une fois sur la case, nommer l'image. Chercher dans son paquet si une image possède la même rime que celle du plateau. La poser dans la case blanche correspondante. • Poursuivre le jeu ainsi en faisant plusieurs allers-retours pour arriver à déposer toutes ses cartes.
Fin du jeu	L'élève qui dépose en premier toutes ses cartes remporte la partie.
Remarques	Une variante plus simple : tourner toujours dans le même sens. Ce jeu existe en version modifiable.

Conscience phonologique : imagier - coffret

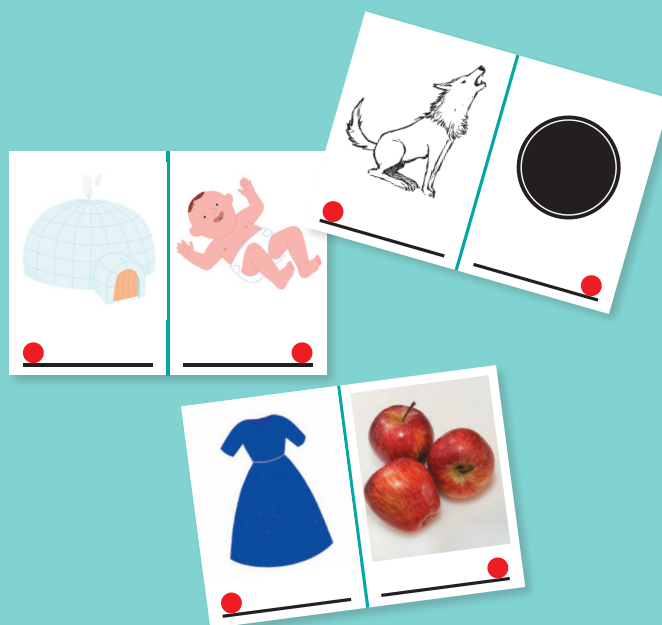
Défi des syllabes



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 3 planches de jeu • 12 cartes de l'imagier : <ul style="list-style-type: none"> – avion, couteau, lapin, toupie, étoile, hiver, pyjama, épée, fourchette, baleine, bouton, orange • 2 intrus : <ul style="list-style-type: none"> – vache, tricycle
Nombre d'élèves	3 élèves
But du jeu	Compléter sa planche de jeu en associant deux mots selon la localisation d'une syllabe commune. Ex : château/couteau.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir une planche de jeu et la poser devant soi. • Mélanger les cartes et les disposer en pile, face cachée, pour former une pioche. • Tirer une carte, énoncer le mot, scander les syllabes. <ul style="list-style-type: none"> – Si sa planche possède une image contenant les arcs de cercle correspondants, c'est-à-dire qui commence ou se termine par la même syllabe, la placer sur la bonne case. – Dans le cas contraire, les autres élèves peuvent demander la carte pour la placer sur leur propre planche. • Les cartes intruses sont replacées sous la pioche.
Fin du jeu	L'élève qui complète sa planche en premier remporte la partie.
Remarques	<p>Association d'images</p> <p>Syllabes initiales : abeille-avion, échelle-étoile, hibou-hiver, fourmi-fourchette, baleine-ballon, oreille-orange.</p> <p>Syllabes finales : château-couteau, sapin-lapin, tapis-toupie, lama-pyjama, poupée-épée, mouton-bouton.</p> <p>Ce jeu existe en version modifiable.</p>

Conscience phonologique : imagier - coffret

Domino des sons



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> 12 cartes de domino : <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> château/pirate abeille/bougie étoile/pull robe/pomme sapin/rouge carotte/griffes </td> <td style="vertical-align: top;"> tortue/bras iglou/bébé loup/noir maison/maracas jupe/moustique forêt/niche </td> </tr> </table> 	château/pirate abeille/bougie étoile/pull robe/pomme sapin/rouge carotte/griffes	tortue/bras iglou/bébé loup/noir maison/maracas jupe/moustique forêt/niche
château/pirate abeille/bougie étoile/pull robe/pomme sapin/rouge carotte/griffes	tortue/bras iglou/bébé loup/noir maison/maracas jupe/moustique forêt/niche		
Nombre d'élèves	2 élèves		
But du jeu	Construire le domino en faisant correspondre le son final d'un mot avec le son initial d'un autre mot.		
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> Poser une carte au hasard pour commencer le domino. Déposer les autres cartes en une seule pile, face cachée. Tour à tour, prendre une carte et nommer le premier mot en marquant le premier son. Comparer avec le dernier son du dernier mot. <ul style="list-style-type: none"> Si les syllabes correspondent, poser la carte. Dans la négative, garder la carte face visible devant soi. La bonne carte est posée par l'élève qui la détient quand vient son tour. 		
Fin du jeu	Le jeu se termine lorsque toutes les cartes sont posées.		
Remarques	Association d'images Niche-château, pirate-tortue, bras-abeille, bougie-iglou, bébé-étoile, pull-loup, noir-robe, pomme-maison, maracas-sapin, rouge-jupe, moustique-carotte, griffes-forêt. Ce jeu existe en version modifiable.		

Conscience phonologique : coffret

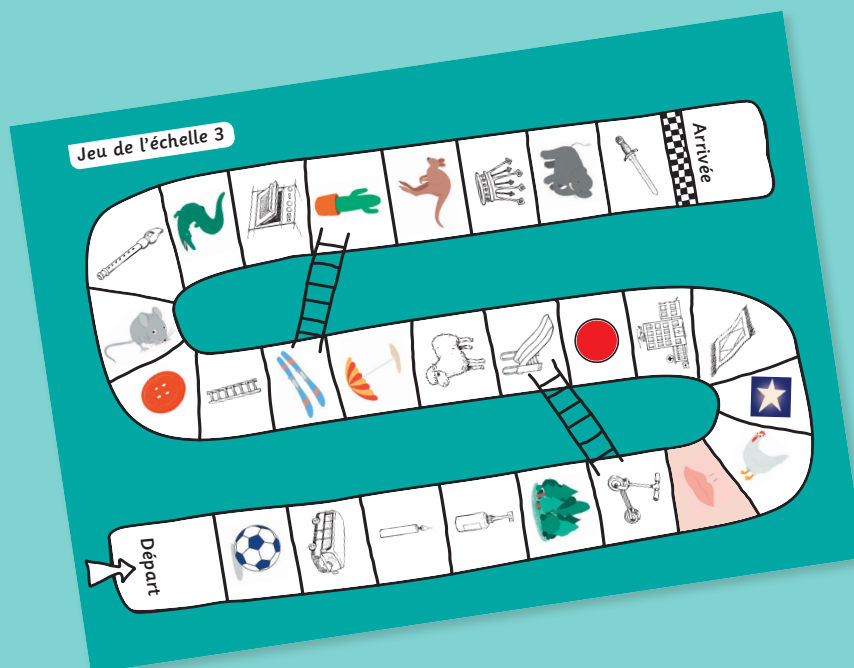
Domino des syllabes



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> 12 cartes de domino : bouton/sapin peinture/tortue tunnel/serpent pantalon/forêt raisins/rideau dauphin/lama marron/tapis pirate/fourmi micro/chocolat lavabo/éléphant fantôme/poussin ceinture/hibou
Nombre d'élèves	2 à 3 élèves
But du jeu	Construire le domino en faisant correspondre la syllabe finale d'un mot avec la syllabe initiale d'un autre mot.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> Poser une carte au hasard pour commencer le domino. Déposer les autres cartes en une seule pile, face cachée. Tour à tour prendre une carte et nommer le premier mot en marquant la première syllabe. Comparer avec la dernière syllabe du dernier mot. Si les syllabes correspondent, poser la carte et sinon, la garder face visible devant soi. La bonne carte est posée par l'élève qui la détient quand vient son tour. Pour apporter une difficulté en plus, le domino peut se compléter dans les deux sens.
Fin du jeu	Le jeu se termine lorsque toutes les cartes sont posées.
Remarques	Association d'images : hibou-bouton, sapin-peinture, tortue-tunnel, serpent-pantalon, forêt-raisins, rideau-dauphin, lama-marron, éléphant-fantôme, fourmi-micro, chocolat-lavabo. Ce jeu existe en version modifiable.

Conscience phonologique : coffret

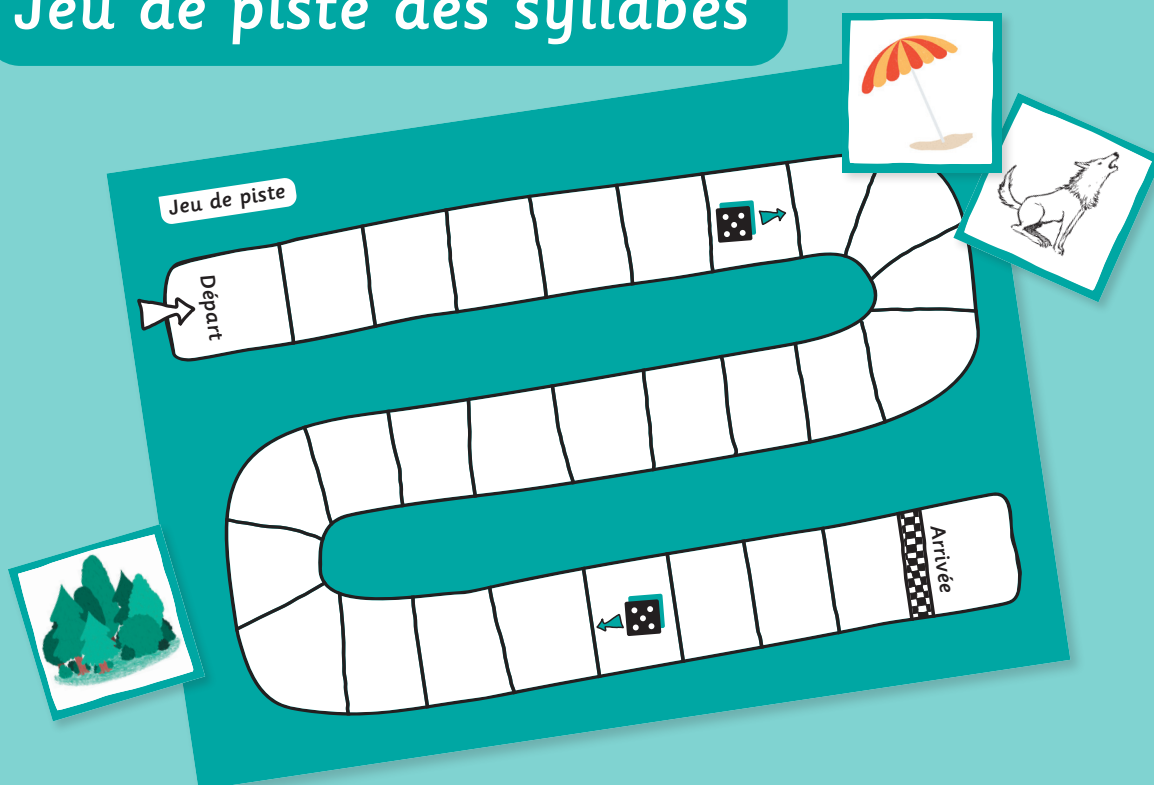
Jeu de l'échelle



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu • 1 dé • Des pions de différentes couleurs
Nombre d'élèves	2 à 4 élèves
But du jeu	Parvenir en premier sur la case <i>Arrivée</i> en identifiant les mots qui contiennent le son cible ([a] – [ʃ] – [i] – [s] – [u] – [l]).
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Placer son pion sur la case <i>Départ</i>. • Lancer le dé et avancer son pion selon le nombre de points indiqués sur le dé. • Énoncer le mot, s'il contient le son cible, relancer son dé. Dans le cas contraire, poursuivre le jeu à tour de rôle. • Si le pion arrive sur la case au bas d'une échelle, monter et placer le pion au sommet. • S'il arrive sur la case au haut d'une échelle, descendre et placer le pion au bas.
Fin du jeu	L'élève qui franchit la case <i>Arrivée</i> en premier gagne la partie.
Remarques	Chaque plateau peut être utilisé pour deux sons cibles indiqués au verso du plan du jeu. Il ne s'agit pas de jouer avec les deux sons en même temps. Ce jeu existe en version modifiable.

Conscience phonologique : coffret

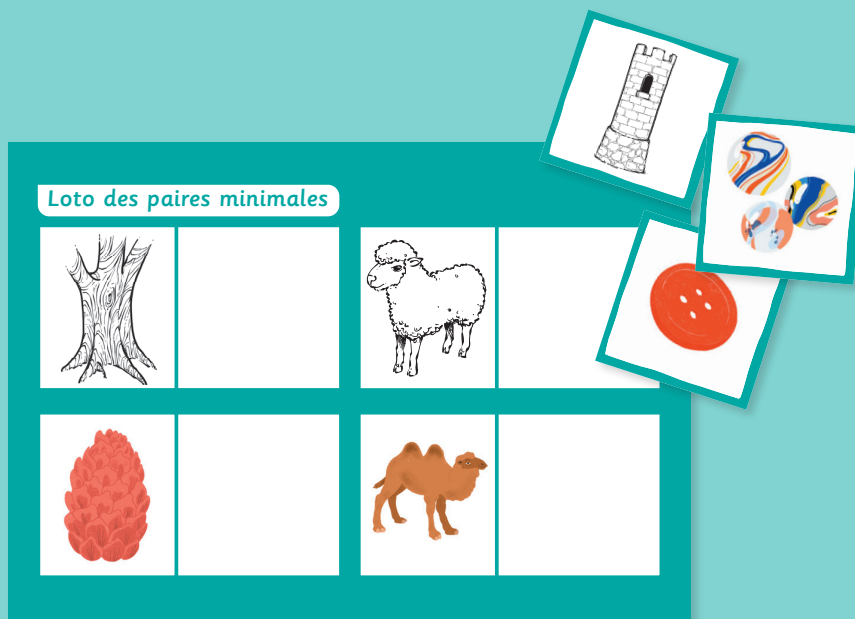
Jeu de piste des syllabes



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu avec <i>Départ</i> et <i>Arrivée</i> • 20 cartes de l'imagier de 1 à 4 syllabes à choix* • Des pions ou des jetons pour chaque élève • 1 dé
Nombre d'élèves	2 à 4 élèves
But du jeu	Dénombrer les syllabes des mots pour parvenir en premier sur la case <i>Arrivée</i> .
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Poser le plateau et choisir un pion. • Mélanger les cartes et les empiler, face cachée, pour former une pioche. • À tour de rôle, retourner une carte et scander les syllabes du mot à l'aide d'un code gestuel. Déplacer son pion du nombre de syllabes obtenu. Replacer la carte sous la pioche. • Poursuivre le jeu. • Si le pion arrive sur la case <i>dé retour</i>, lancer le dé et revenir en arrière selon le nombre de points sur le dé. Idem s'il tombe sur la case <i>dé avant</i>, avancer du nombre de points qu'il y a sur le dé.
Fin du jeu	L'élève qui franchit en premier la case <i>Arrivée</i> gagne la partie.
Remarques	*En sélectionnant le critère <i>syllabes 1-2-3 ou 4</i> dans l'outil de sélection de mots de l'imagier, préparer une collection de cartes pour le jeu. Ce jeu existe en version modifiable.

Conscience phonologique : imagier - coffret

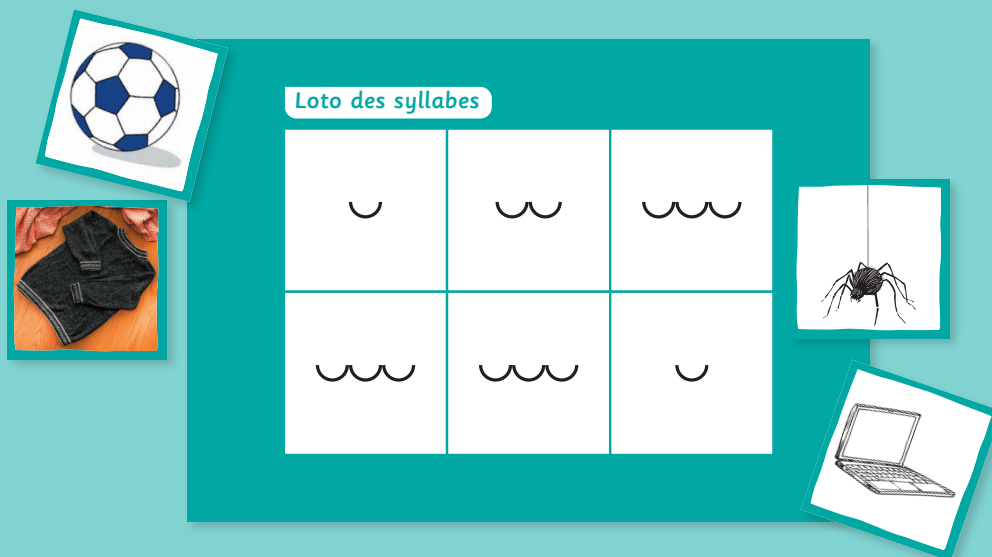
Loto des paires minimales



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 3 planches de jeux • 12 cartes de l'imagier : <ul style="list-style-type: none"> – pomme, lapin, loup, pull, tour, balai, bleu, bille, train, bouton, pipe, chapeau
Nombre d'élèves	2 à 3 élèves
But du jeu	Associer deux mots qui ne se différencient que par un seul son pour compléter le plus rapidement possible sa planche de jeu.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir une planche de jeu et la poser devant soi. • Mélanger les cartes et les disposer en pile, face cachée, pour former une pioche. • À tour de rôle, tirer une carte, énoncer le mot. <ul style="list-style-type: none"> – Si sa planche contient le mot avec un seul son qui change par rapport à celui tiré, placer la carte sur la bonne case. – Dans le cas contraire, replacer la carte sous la pioche.
Fin du jeu	L'élève qui complète sa planche en premier gagne la partie.
Remarques	<p>Paires : gomme-pomme, sapin-lapin, lit-loup, bulle-pull, four-tour, ballon-balai, blanc-bleu, quille-bille, tronc-train, mouton-bouton, pive-pipe, chameau-chapeau.</p> <p>Ce jeu existe en version modifiable.</p>

Conscience phonologique : imagier - coffret

Loto des syllabes



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 4 planches de jeu • 30 cartes de l'imagier de 1 à 3 syllabes à choix : <ul style="list-style-type: none"> – 9 images à 1 syllabe : bol, bottes, gants, joue, pive, pull, etc. – 9 images à 2 syllabes : ballon, chenille, ciseaux, fourmi, etc. – 9 images à 3 syllabes : araignée, bricolage, coccinelle, escargot, etc. – 3 cartes intruses de 4 syllabes : hippopotame, ordinateur, hélicoptère, etc.
Nombre d'élèves	2 à 4 élèves
But du jeu	Dénombrer les syllabes des mots pour compléter le plus rapidement possible sa planche de jeu.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir une planche de jeu et la poser devant soi. • Mélanger les cartes et les disposer en pile, face cachée, pour former une pioche. • À tour de rôle, tirer une carte, énoncer le mot, scander les syllabes en utilisant un code gestuel. • Si sa planche contient le bon nombre d'arcs correspondant, placer la carte sur la bonne case. Dans le cas contraire, replacer la carte sous la pioche et passer son tour. • Poursuivre le jeu. • Si un élève tombe sur une carte intruse, c'est-à-dire un mot à quatre syllabes, il la replace sous la pioche.
Fin du jeu	L'élève qui complète sa planche en premier gagne la partie.
Remarques	Ce jeu existe en version modifiable.

Conscience phonologique : imagier - coffret

Memory des attaques



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 20 à 30 cartes* de l'imagier à choix
Nombre d'élèves	2 à 4 élèves
But du jeu	Apparier des cartes ayant une attaque identique afin de gagner un maximum de paires de cartes.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Mélanger les cartes et bien les ordonner, face cachée, sur la surface de jeu. • À tour de rôle, retourner deux cartes en nommant les images. <ul style="list-style-type: none"> – Si les deux mots ont la même attaque, les cartes sont conservées par l'élève qui les a retournées. Rejouer. – Dans le cas contraire, les cartes sont remises face cachée, sans les déplacer, sur la surface du jeu. • Poursuivre le jeu à tour de rôle.
Fin du jeu	L'élève qui réunit le plus de paires de cartes gagne la partie.
Remarques	*En sélectionnant le critère <i>attaques complexes</i> dans l'outil de sélection des mots de l'imagier, préparer une collection de dix à quinze paires de cartes pour le jeu, contenant ou non des attaques complexes (mots commençant par deux consonnes).

Conscience phonologique : imagier

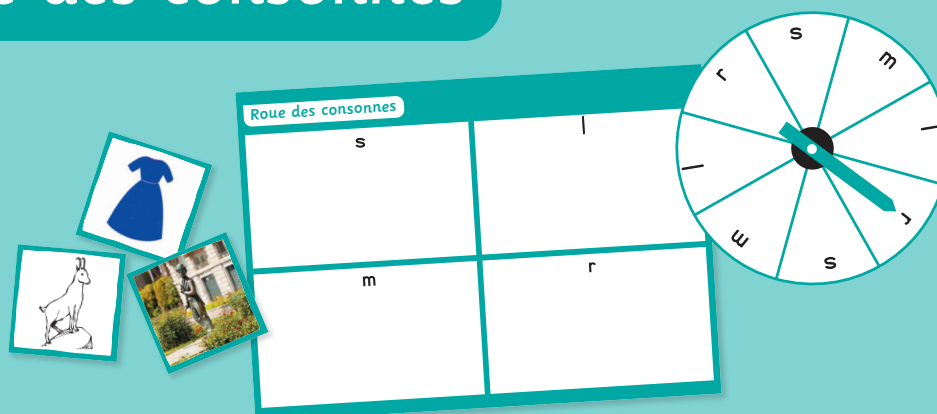
Memory des rimes



Matériel	20 à 30 cartes* de l'imagier à choix
Nombre d'élèves	2 à 4 élèves
But du jeu	Apparier des cartes ayant une rime identique afin de gagner un maximum de paires de cartes.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Mélanger les cartes et bien les ordonner, face cachée, sur la surface de jeu. • À tour de rôle, retourner deux cartes en nommant les images. <ul style="list-style-type: none"> – Si les deux mots ont la même rime, les cartes sont conservées par l'élève qui peut ainsi rejouer. – Dans le cas contraire, les cartes sont remises face cachée, sans les déplacer, sur la surface du jeu. • Poursuivre le jeu à tour de rôle.
Fin du jeu	L'élève qui réunit le plus de paires de cartes gagne la partie.
Remarques	* En sélectionnant le critère <i>rimes</i> dans l'outil de sélection des mots de l'imagier, préparer une collection de dix à quinze paires de cartes pour le jeu.

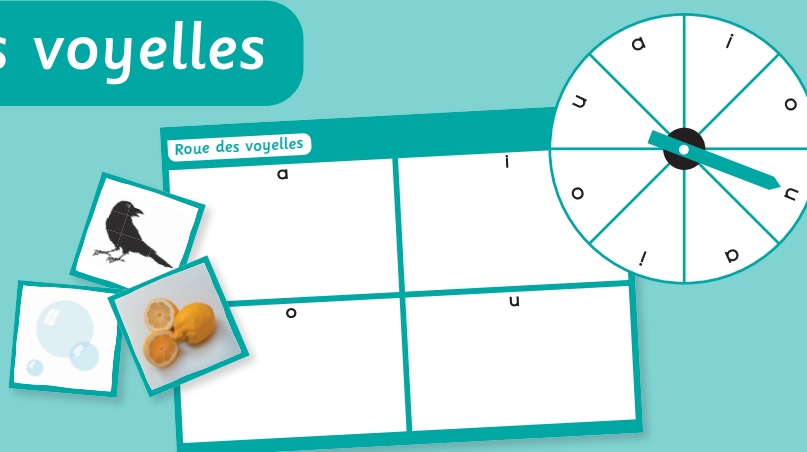
Conscience phonologique : imagier

Roue des consonnes



Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 roue des consonnes avec flèche mobile • 4 planches de jeu individuelles divisées en 4 cases contenant les consonnes s - m - l - r • 20 à 40 cartes de l'imagier à choix selon les propositions ci-dessous : <ul style="list-style-type: none"> – Mots contenant le son [s] : Début : sapin, ski, statue Intérieur : buisson, pinceau, poussin, dessin, veste Fin : brosse, bus – Mots contenant le son [m] : Début : main, maison, mouton, moto Intérieur : pyjama, chamois, bermuda Fin : pomme, hippopotame, gomme – Mots contenant le son [l] : Début : lavabo, lapin, loup Intérieur : flute, éléphant, ballon Fin : bol, pull, échelle, cheval – Mots contenant le son [r] : Début : robe, rose, roi, raisin Intérieur : bras, carré, couronne, Fin : beurre, guitare, poire
Nombre d'élèves	2 à 4 élèves
But du jeu	Identifier des sons consonantiques dans des mots. Faire la correspondance entre les graphèmes et les phonèmes.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Poser la roue au centre des élèves. • Choisir une planche individuelle et la poser devant soi. • Placer les images face visible autour de la roue. • À tour de rôle, faire tourner la flèche. Nommer le son de la lettre visée par la flèche et retrouver une image contenant ce son. Nommer l'image et la déposer dans la bonne case de sa planche de jeu. • Remplir chaque case d'une ou de deux images contenant le son transcrit par la lettre. • Le jeu continue jusqu'au moment où l'une des quatre planches de jeu est remplie.
Fin du jeu	L'élève qui remplit sa planche de jeu en premier remporte la partie.
Remarques	Les sons proposés au début et à la fin du mot sont généralement plus perceptibles que ceux proposés à l'intérieur du mot. Il s'agira de faire des choix selon le niveau des élèves. Ce jeu existe en version modifiable.

Roue des voyelles



<p>Matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 roue des voyelles avec flèche mobile • 4 planches de jeu individuelles divisées en 4 cases contenant les voyelles a - i - o - u • 20 à 40 cartes de l'imagier à choix selon les propositions ci-dessous : <ul style="list-style-type: none"> – Mots contenant le son [a] : Début : âne, arbre, araignée, armoire Intérieur : sac, camion, ballon, gare, cabane, cage, carré, banane, bâton, baskets, casquette, dragon, écharpe, lapin, sapin, cheval, etc. Fin : panda, bras, chat – Mots contenant le son [i] : Début : iglou, immeuble, hibou, hiver Intérieur : hérisson, pipe, pive, biche, citron, billes, chemise, ficelle, livres, piquet, piscine, prison, etc. Fin : lit, ski, souris, fourmi, bougie, toupie – Mots contenant le son [o] : Début : automne Intérieur : chaussettes, épaule, sauterelle, rose, fantôme, fauteuil, etc. Fin : corbeau, couteau, pinceau, préau, oiseau, dos, enclos – Mots contenant le son [u] : Intérieur : bus, bulle, pull, ceinture, flute, fusée, jumelles, jupe, lune, nuque, plume, sucre, tunnel Fin : tortue
<p>Nombre d'élèves</p>	<p>2 à 4 élèves</p>
<p>But du jeu</p>	<p>Identifier des sons vocaliques dans des mots. Faire la correspondance entre les graphèmes et les phonèmes.</p>
<p>Déroulement</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Poser la roue au centre des élèves. • Choisir une planche individuelle et la poser devant soi. • Placer les images face visible autour de la roue. • À tour de rôle, faire tourner la flèche. Nommer le son de la lettre visée par la flèche et retrouver une image contenant ce son. Nommer l'image et la déposer dans la bonne case de sa planche de jeu. • Remplir chaque case d'une ou de deux images contenant le son transcrit par la lettre. • Le jeu continue jusqu'au moment où l'une des planches de jeu est remplie.
<p>Fin du jeu</p>	<p>L'élève qui remplit sa planche de jeu en premier remporte la partie.</p>
<p>Remarques</p>	<p>Les sons proposés au début et à la fin du mot sont généralement plus perceptibles que ceux proposés à l'intérieur du mot. Il s'agira de faire des choix selon le niveau des élèves. Ce jeu existe en version modifiable.</p>

Conscience phonologique : imagier - coffret

IMPRESSUM

Coffret 1 - 2

Directeur de publication: David Bürki
Coordinateur: Gaël Blanchet
Rédactrice en chef adjointe: Claire Detcheverry

Rédactrices: Anne-Claude Grisel, Marie-Claire Jaquier,
Anne Knuchel, Floriane Lathion Gillioz, Isabelle Lugon,
Véronique Rosselet.

Collaboratrice administrative: Magali Buehler
Éditeur numérique: Joram Vuille
Iconographe: Laura Pierini

Conseillères didactiques régulières:
Sandrine Aeby Daghé, Roxane Gagnon,
Patricia Groothuis, Catherine Martinet.

Conseillères didactiques spécifiques:
Loyse Ballif, Carole-Anne Deschoux.
Expertes: Caroline André, Valentine Perrelet.

Groupe de validation: Rachel Bieri, Nicole Degoumois
Boesiger, Virginie Geiser, Françoise Häfliger, Giselène
Humbert Trinchan, Nathalie Jaccard, Marina Lim, Tiffany
Lonfat, Astrid Marmy Balestra, Françoise Monney, Esther
Pittet, Dominique Racine, Andreas Dutoit-Marty (CIIP).

Illustrateur.trice: François Maret, Vamille.
Graphiste: actalis, Fribourg.
Relecteur.trices: Marie Béguin, Magali Buehler,
Steve Richard.
Imprimerie du Moléson, Genève.

ISBN: 978-2-88500-414-4
CATARO: 011546 – 2023

Édition:1
Copyright: Neuchâtel, 2023
© CIIP, Conférence intercantonale
de l'instruction publique de
la Suisse romande et du Tessin
Faubourg de l'Hôpital 68,
case postale 556,
2002 Neuchâtel
www.ciip.ch

Tous droits réservés pour tous les pays.

CRÉDITS

Coffret 1 - 2

Illustrations couleurs: Vamille
Illustrations noir/blanc: François Maret
Pictogrammes: actalis
Photographies: actalis

Le récit d'aventure

B1 *Moi, Milton* © La Joie de lire, Haydé, 2007.
B2 *Les vacances de Milton* © La Joie de lire, Haydé, 2012.
B3 *Milton en pension* © La Joie de lire, Haydé, 2013.
B4 *Moi, Milton* © La Joie de lire, Haydé, 2007.
B5 *Milton en pension* © La Joie de lire, Haydé, 2013.
B6 - B17 *Milton chez le voisin* © La Joie de lire,
Haydé, 2022.
B18 *Moi, Milton* © La Joie de lire, Haydé, 2007.
B19 *Milton quand j'étais petit* © La Joie de lire,
Haydé, 2012.
B20 *Les vacances de Milton* © La Joie de lire,
Haydé, 2012.
B21 *Milton chez le vétérinaire* © La Joie de lire,
Haydé, 2007.
B22 *Milton en pension* © La Joie de lire, Haydé, 2013.
B23 *Mais où est passé Milton ?* © La Joie de lire,
Haydé, 2001.
B24 *Le Noël de Milton* © La Joie de lire, Haydé, 2001.
B25 *Milton et le corbeau* © La Joie de lire, Haydé, 2007.
B26 *Milton chez le voisin* © La Joie de lire, Haydé, 2022.

Le documentaire

E14 Photo © Commune de Collombey-Muraz,
Bureau d'études Impact SA Sion.
E15 Photo © Ville du Locle.
E16 Photo © St-Martin Fribourg, Toni et Charlotte Fisler.

La présentation de soi

F1 - F3 © Picquier jeunesse, 2017.

La recette

H3 © PEMF iMagazine
H4 La classe de Maõam
<http://laclassedemaoam.eklablog.com/>
H7 © Flammarion, Père Castor 2002.
H8 © Flammarion, 2014.
H9 © ICEM – Pédagogie Freinet.
H10 © MATTEL.
H28 - H30 © Flammarion, Père Castor 2002.
H31 - H36 © ICEM – Pédagogie Freinet.

Stratégies de compréhension

M11 - M16 © Éditions LEP Loisirs et Pédagogie SA, 2006,
in *Ciboulette et Léon, Le bateau*, Catherine Louis.
M27 - M30 MARET François, *La girafe et l'enfant*, 2015
© 2020, ProLitteris, Zurich.

Fiches cartonnées élèves

p.1 PASQUIER Clotilde et Noël: *Petits curieux,
grand panier*, 1970 © ProLitteris, Zurich.
pp.5-6 © La Salamandre.
p.15 © SEJER / Retz, 2001.
p.16 HEFTI Suzanne © Éditions à la carte, 2010.

Sommaire

Jeux de base

Bingo	3
Devine et c'est gagné!	4
Domino	5
J'ai... Qui a... ?	6
Jeu de familles	7
Jeu de Kim	8
Jeu de piste	9
Loto	10
Memory	11
Portrait chinois!	12
Si je t'attrape, je te garde	13
Soupe contre salade de fruits	14

Jeux de conscience phonologique

Bataille des syllabes	15
Cache-cache des syllabes	16
Carré rigolo	17
Course des attaques	18
Course des rimes	19
Défi des syllabes	20
Domino des sons	21
Domino des syllabes	22
Jeu de l'échelle	23
Jeu de piste des syllabes	24
Loto des paires minimales	25
Loto des syllabes	26
Memory des attaques	27
Memory des rimes	28
Roue des consonnes	29
Roue des voyelles	30