

matériel contenu dans la ressource:

Le jeu de l'oie et les règles du jeu,
à imprimer en recto verso en A3 ou
A4.

2 pages
en PDF

description des activités:

Une activité pour s'approprier le
vocabulaire:

Tirer une carte du vocabulaire
(image ou écriture), lancer le dé et
réaliser l'action demandée sur la
case.

matériel non-fourni:

- les cartes de vocabulaire
- le dé
- les pions

payez 2-



avec

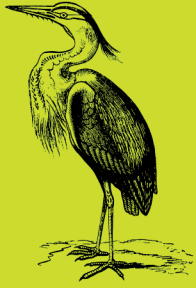


TWINT

au



ARRIVÉE



Utilise le mot dans une phrase!

Choisis!

Trouve un mot qui rime... Tim! gym! cime!	Combien de phonèmes? 1 2 3
Epelle le mot mot	Combien de syllabes? 1 2 3
Epelle le mot tom à l'envers!	Utilise le mot dans une phrase!

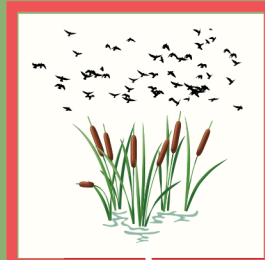
Trouve un mot qui rime...
Tim! gym! cime!



Rejoins le joueur **le moins** avancé.



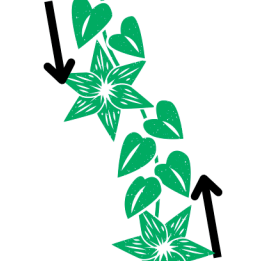
Combien de syllabes?
1 2 ?



Combien de phonèmes?
1 2 ?

Utilise le mot dans une phrase!

Epelle le mot
mot



Rejoins le joueur **le plus** avancé.

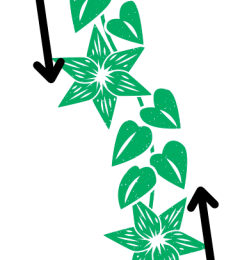


Epelle le mot
tom
à l'envers!



Epelle le mot
tom
à l'envers!

Rejoins le joueur **le moins** avancé.



Combien de syllabes?
1 2 ?

DÉPART



Epelle le mot
mot

Combien de phonèmes?
1 2 ?



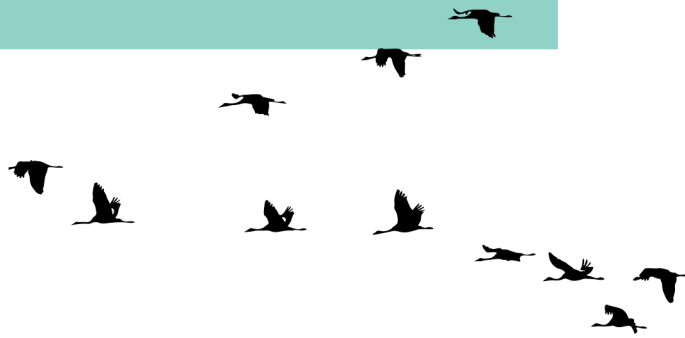
Utilise le mot dans une phrase!

Règles du jeu

Lorsqu'on arrive sur une case noire, tirer une carte mot-image (non fournie ici) du vocabulaire à travailler puis réaliser l'action.

règle optionnelle:

Lorsque la réponse n'est pas correcte, reculer d'une case.



Les actions:

