

Donner oralement le nom des mots-images [F] et [V] (pièce jointe)

Se rappeler des 2 histoires et chanter les 2 phonèmes (voir le 11 et 12 mai, phonèmes et leur histoire en pièce jointe)

A. Placer les 2 images des phonèmes séparément sur la table.

Placer les mots-images au bon endroit près du phonème : [F] ou [V], (l'élève peut choisir de ne faire que le {V} puis ensuite les mots-images restants seront à vérifier (voir s'ils contiennent tous l'autre phonème [F]) ou inversement).

B. Mettre les mots-image en tas pour faire une pioche. L'élève a les images des 2 phonèmes [F] et [V]. L'adulte pioche une carte et dit le mot, l'élève montre le phonème correspondant.

C. Donner oralement le nom des mots-images [S] et [Z] (pièce jointe). Faire une pioche avec ces mots-images.

Se rappeler des 2 histoires et chanter les 2 phonèmes (voir le 11 et 12 mai, phonèmes et leur histoire en pièce jointe)

A 2 joueurs, choisir 1 phonème chacun.

Piocher à tour de rôle, si le mot-image que l'on pioche contient son phonème, on gagne un point. Exemple, j'ai choisit [Z], si j'ai pioché zèbre j'obtiens 1 point, si j'ai pioché sucette je ne gagne pas de point.

On peut changer les règles du jeu, par exemple, faire la règle de jeu A. avec les phonèmes [S] et [Z] et règle du jeu B. avec les phonèmes [S] et [Z] et la règle C. avec les phonèmes [F] et [V].