



I montre ses dents iiiii.



Y montre ses dents iiiii.

LE JEU DE LA RIVIÈRE

1 MATÉRIEL

- ▶ Un plateau de jeu agrandi à 141% pour 3 ou 4 élèves (matériel page 255).
- ▶ 20 mots-images pour 3 ou 4 élèves (matériel page 256).
- ▶ Un pion par élève.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- ▶ Demander aux élèves de chanter le phonème présent sur la rivière I [i].
- ▶ Montrer ensuite les mots-images (matériel page 256). Demander aux élèves de les nommer afin d'éviter toute ambiguïté lors du jeu.



ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- ▶ Chaque joueur tire un mot-image, nomme et scande le mot représenté puis localise le phonème I [i]. Si le phonème est dans la première syllabe, il avance d'un caillou; s'il est dans la deuxième il avance de 2 cailloux. Si le mot-image ne contient pas le phonème, il passe son tour.
- ▶ Le premier joueur arrivé sur le ponton d'arrivée a gagné.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant scande avec les doigts en insistant sur le phonème recherché.
- Scande avec les doigts afin de localiser le phonème puis avance sur la piste.
- Localise mentalement le phonème.



3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Les élèves les moins performants peuvent utiliser leur ardoise pour coder les syllabes et localiser le phonème plus facilement.
- ▶ Pour complexifier le jeu pour les élèves les plus performants, utiliser des mots de 3 ou 4 syllabes. Des groupes de niveau seront alors plus adaptés.



Proposer l'évaluation *Où sont les phonèmes?* (document élève page 257) en adaptant le niveau en fonction des élèves. Donner les phonèmes O [o] et A [a] pour le niveau 1 (•). Ajouter le phonème R [r] pour le niveau 2 (••) et le phonème L [l] pour le niveau 3 (•••).