1 MATÉRIEL

- Des escargots en pâte à modeler.
- Les mots-images (matériel page 259).
- Des jetons.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 JEU DE L'ESCARGOT

- Demander aux élèves de décrire la démarche d'un escargot.
- Leur expliquer qu'ils vont parler comme des escargots, c'est-à-dire très lentement.
- Prendre un morceau de pâte à modeler, en faire un escargot et le faire avancer lentement sur la table. Dire alors un mot en séparant chaque phonème.
  Exemple : pour le mot poulet, dire « p ou l et » en faisant avancer l'escargot.
- Demander alors aux élèves de faire de même avec leur prénom à tour de rôle.
- Dans un second temps, les élèves pourront choisir un mot-image et utiliseront le même procédé.

ÉTAPE 2 JEU DES JETONS

- Les joueurs tirent à tour de rôle un mot-image **(matériel page 259)**. Ils le nomment en langage escargot.
- Ils vont désormais transformer les mots en jetons, chaque jeton représentant un phonème.
- Donner un exemple avec le mot requin : segmenter le mot en phonèmes et poser un jeton pour chaque phonème prononcé. Ainsi le mot sera représenté par 4 jetons.
- Les joueurs gagnent alors ces jetons. Au bout de 4 tours, on les compte. Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons.

3 DIFFÉRENCIATION

- Proposer des mots courts aux élèves les moins performants et des mots plus longs aux élèves les plus performants.
- Pour aider ceux qui auraient du mal à segmenter un mot en phonèmes, dire le mot très lentement et leur demander uniquement de placer les jetons.

Solutions 3 jetons pour F OU R, M U R, N EI G, P OU L

4 jetons pour : M I è L, M OU L IN, M A R ON, N U A G, P OU L è, R E Q IN

5 jetons pour : P OU B è L, S A L A D

On peut continuer en lui donnant des mots à l'oral, avec la même règle : chaque son correspondra à un jeton.