
Loto des mots

Compétence sollicitée

Compétence métaphonologique de fusion syllabique : prise de conscience des syllabes constitutives des mots en faisant abstraction du sens lexical de ces derniers, capacité à segmenter des mots connus en syllabes.

But du jeu

Arriver à compléter sa planche de jeu à l'aide des 6 cartes - rébus.

Fonctionnement du jeu

Jeu pour 2 à 5 joueurs.

Chaque joueur reçoit une planche de jeu composée de 6 cases illustrées.

On prendra soin de retirer du jeu les planches non utilisées.

La première fois que les enfants joueront, il sera nécessaire de prendre connaissance avec eux des différentes illustrations représentées sur les planches ainsi que les cartes afin de les identifier en les nommant.

Ensuite, on distribue 6 petites cartes à chaque joueur. Le reste des petites cartes constitue la pioche.

Le but du jeu est d'arriver à appairer les six mots illustrés sur sa planche de jeu à l'aide des 6 petites cartes correspondantes. Les petites cartes sont divisées en deux ou trois cases illustrant chacune un mot. Chaque mot constitue une syllabe d'un mot d'une planche, selon le principe du rébus.

A son tour, le joueur peut déposer une petite carte sur une illustration de sa planche de jeu personnelle à condition que le mot désignant l'illustration de la carte corresponde au mot représenté par l'illustration de la planche.

Exemple : la planche présente une illustration du mot « pompiers », je pourrai déposer la carte illustrant le mot « pont » et le mot « pied ».

Si le joueur ne peut pas déposer de carte, il se débarrasse d'une petite carte qu'il juge inutile pour lui et en pioche une nouvelle.

Le gagnant sera le joueur qui, le premier, aura réussi à compléter correctement sa planche de jeu avec les 6 petites cartes nécessaires.

Planches de jeu

(3 mots constitués de 2 syllabes et 3 mots constitués de 3 syllabes)

Carte 1 : MARELLE (mare – aile) – ANNEAU (âne – eau) – CARTABLE (car – table) – PANIER (pas – nid – haie) – PIANO (pis – âne – eau) – PISCINE (pis – scie – nez)

Carte 2 : RUBAN (rue – banc) – PINCEAU (pain – seau) – CHAPEAU (chat – pot) – DESSINER (dé – scie – nez) – PARAPLUIE (pas – rat – pluie) – DEPANNER (dé – pas – nez)

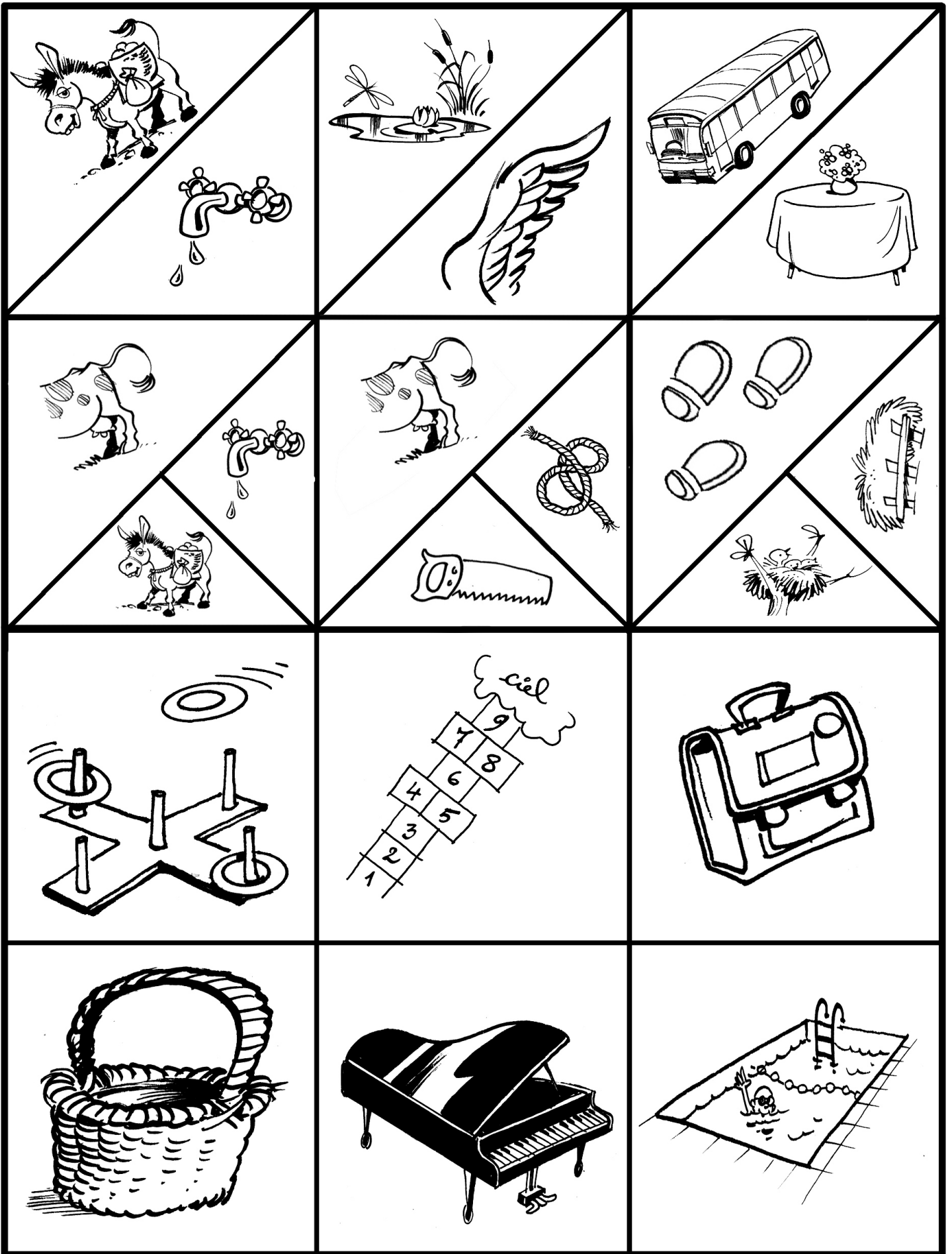
Carte 3 : PINCEAU– RUBAN– CHAPEAU–PISCINE–PAPIER–DEPANNER.

Carte 4 : ANNEAU–CARTABLE – POMPIER– PARAPLUIE–DEPANNER–PAPIER.

Carte 5 : POMPIER– MARELLE– RUBAN–DESSINER– PANIER– PIANO.

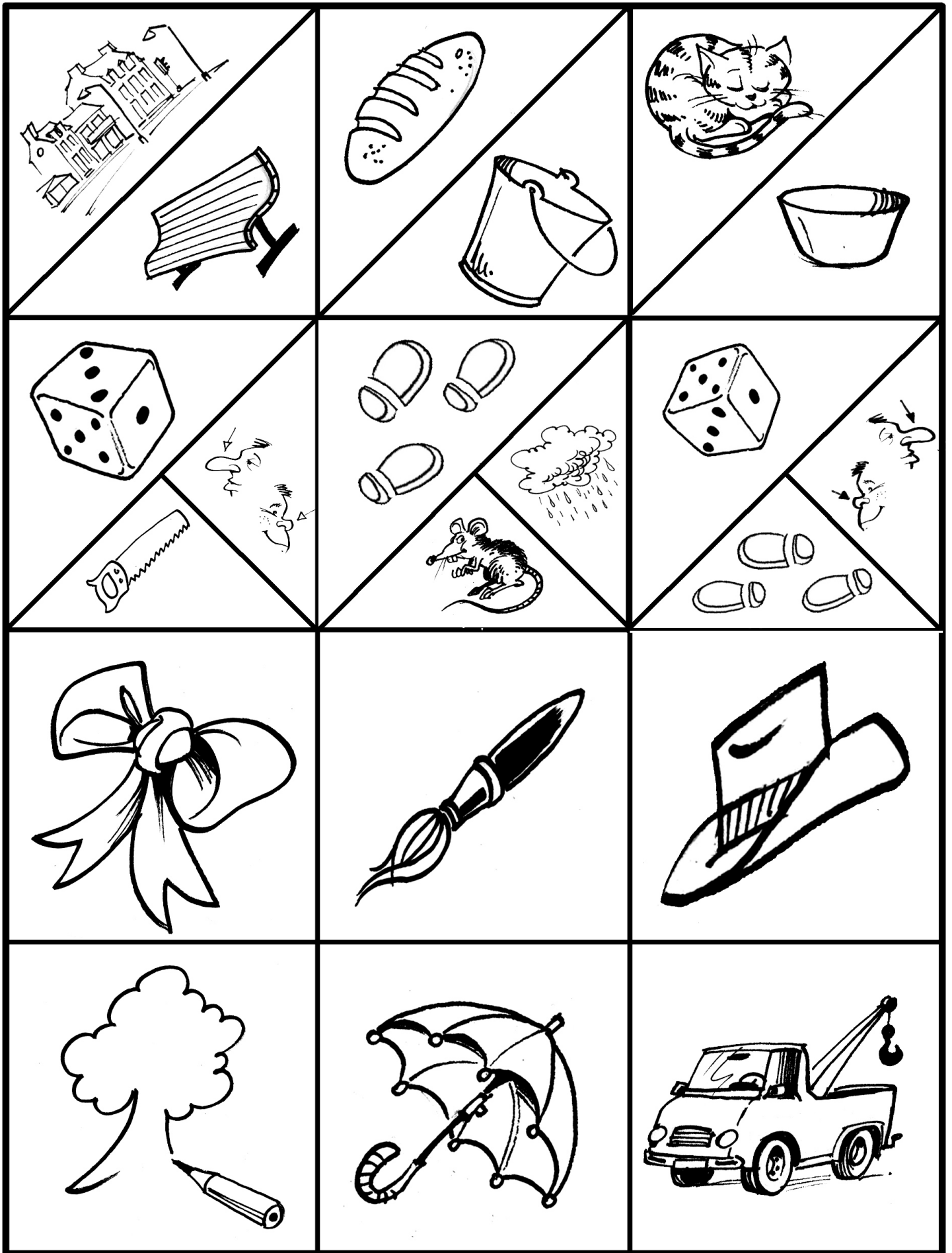
Variante

Lorsque les enfants seront très habiles, on pourra envisager de découper les cartes le long des lignes afin de les scinder en syllabes. Chaque joueur devra alors rassembler les 15 cartes nécessaires pour composer les 6 mots de sa planche de jeu.



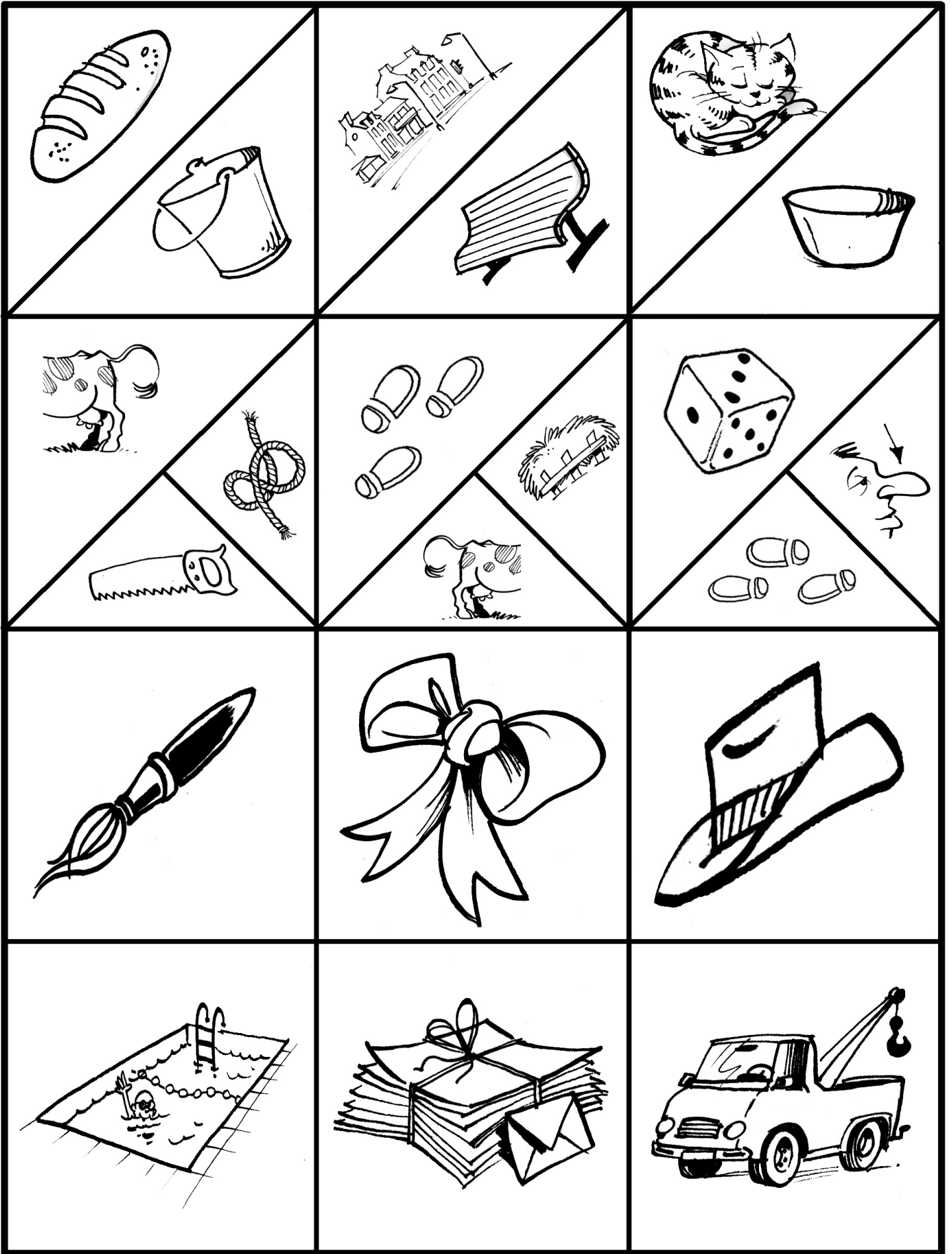
© Ministère de la Communauté française -ULB- H.Defresne

LOTO DES MOTS



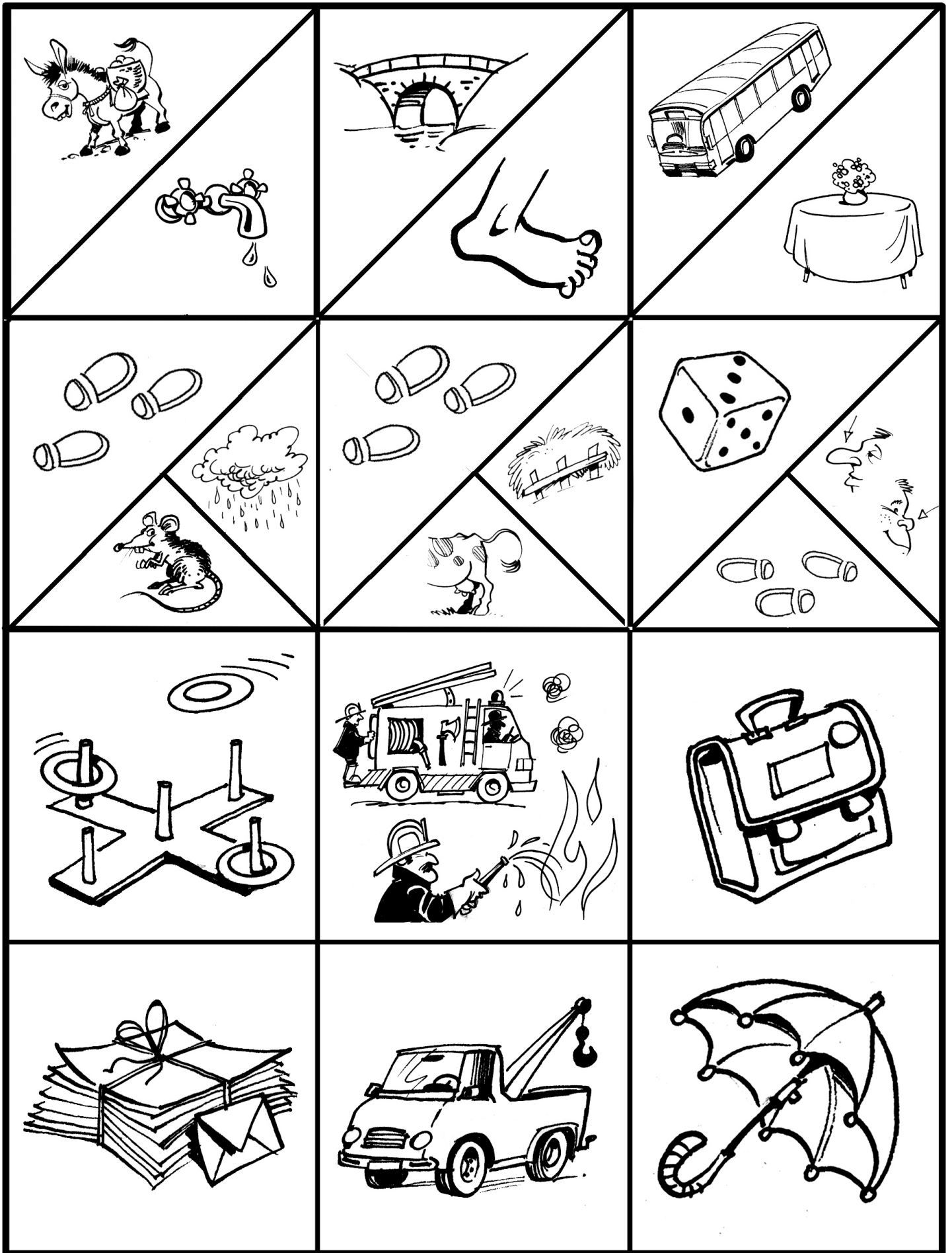
© Ministère de la Communauté française -ULB- H.Defresne

LOTO DES MOTS



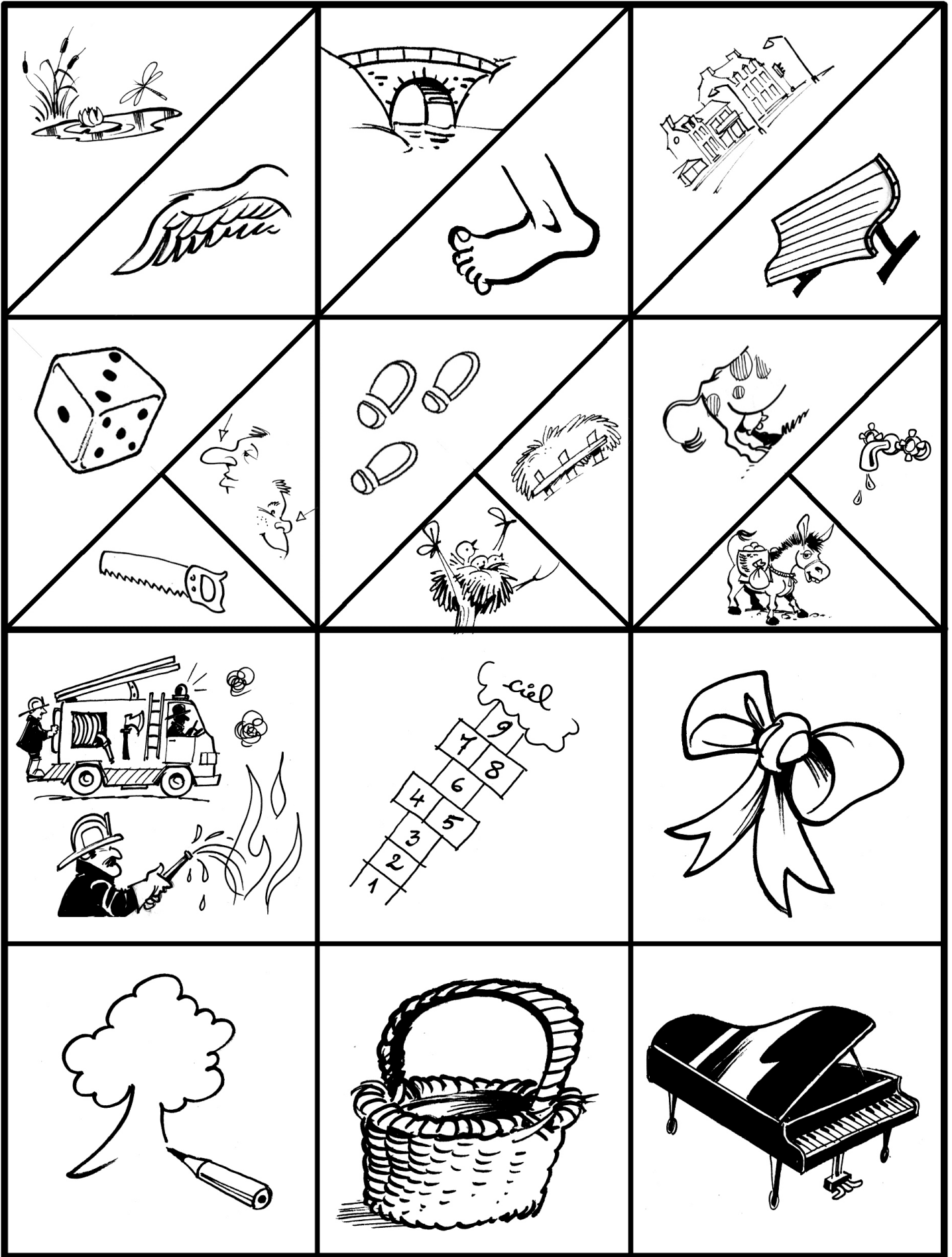
© Ministère de la Communauté française -ULB- H.Defresne

LOTO DES MOTS



© Ministère de la Communauté française -ULB- H.Defresne

LOTO DES MOTS



© Ministère de la Communauté française -ULB- H.Defresne

LOTO DES MOTS