

da

da

da

da

da

da

da

da

de

de

de

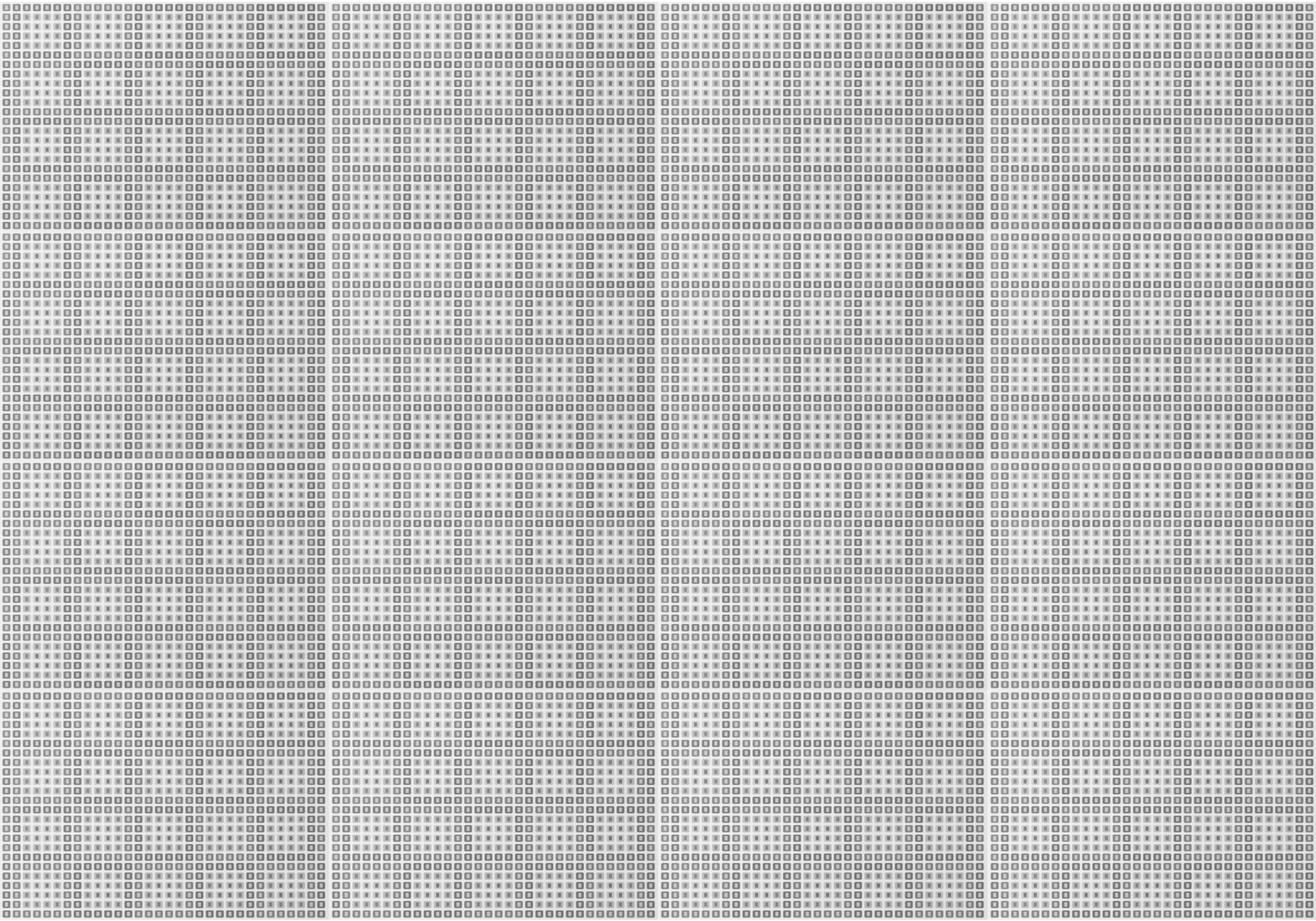
de

de

de

de

de



de

de

de

de

de

de

de

di

di

di

di

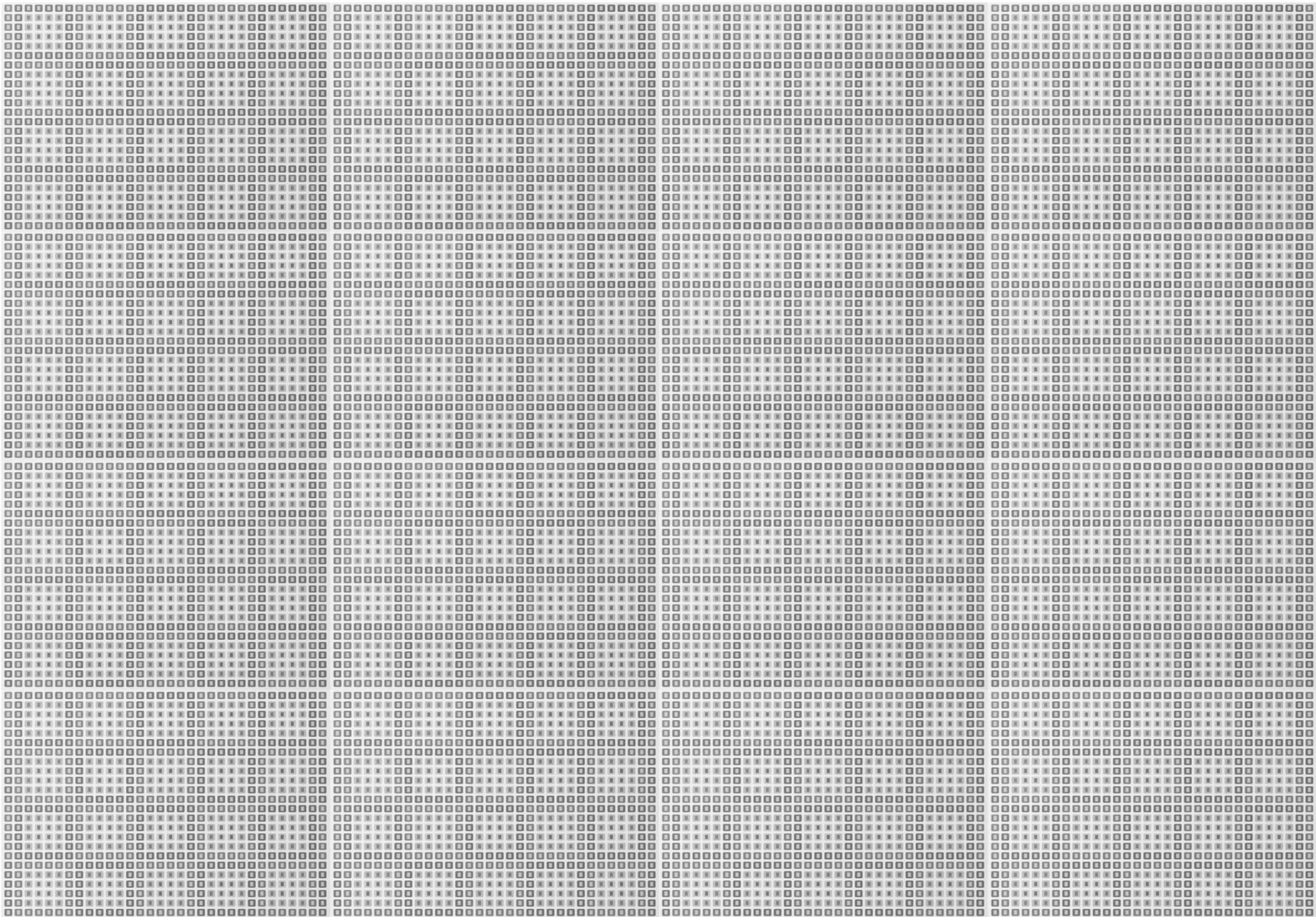
di

di

di

di

di



di

di

do

do

do

do

do

do

do

do

do

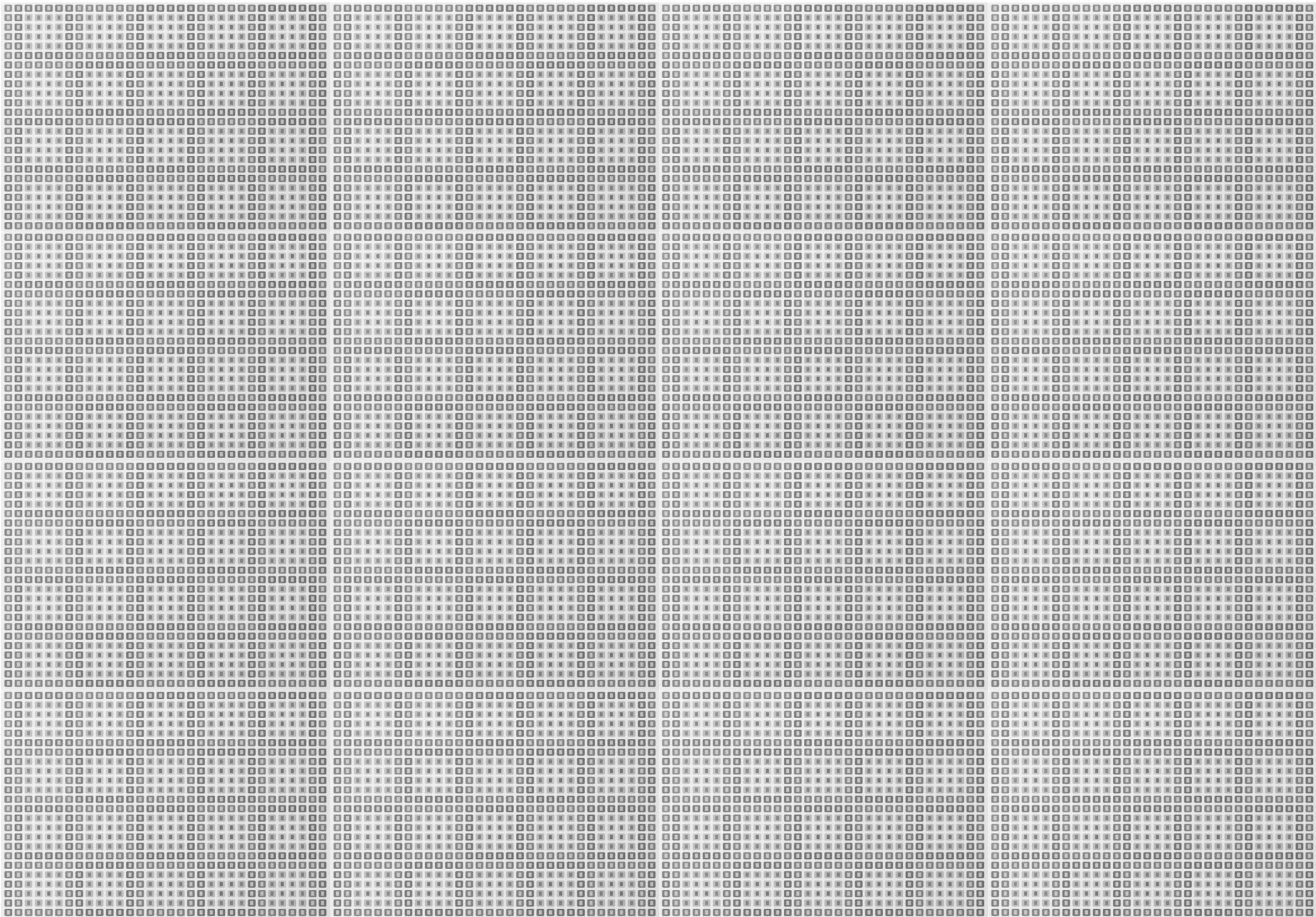
do

du

du

du

du



du

du

du

du

du

du

du

du

du

du

dé

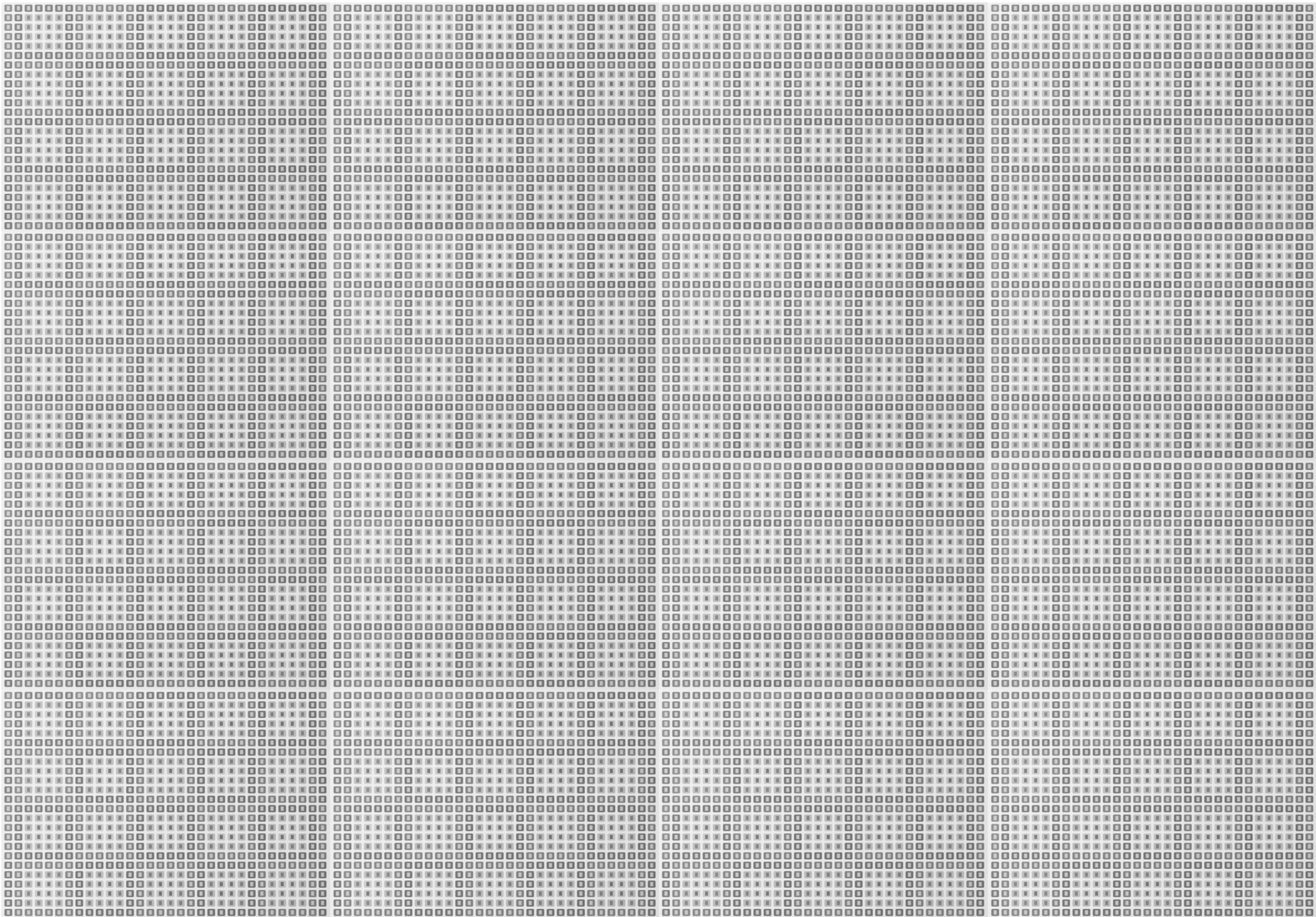
dé

dé

dé

dé

dé



dé

dé

dé

dé

dé

dé

dé

dan

dan

dan

dan

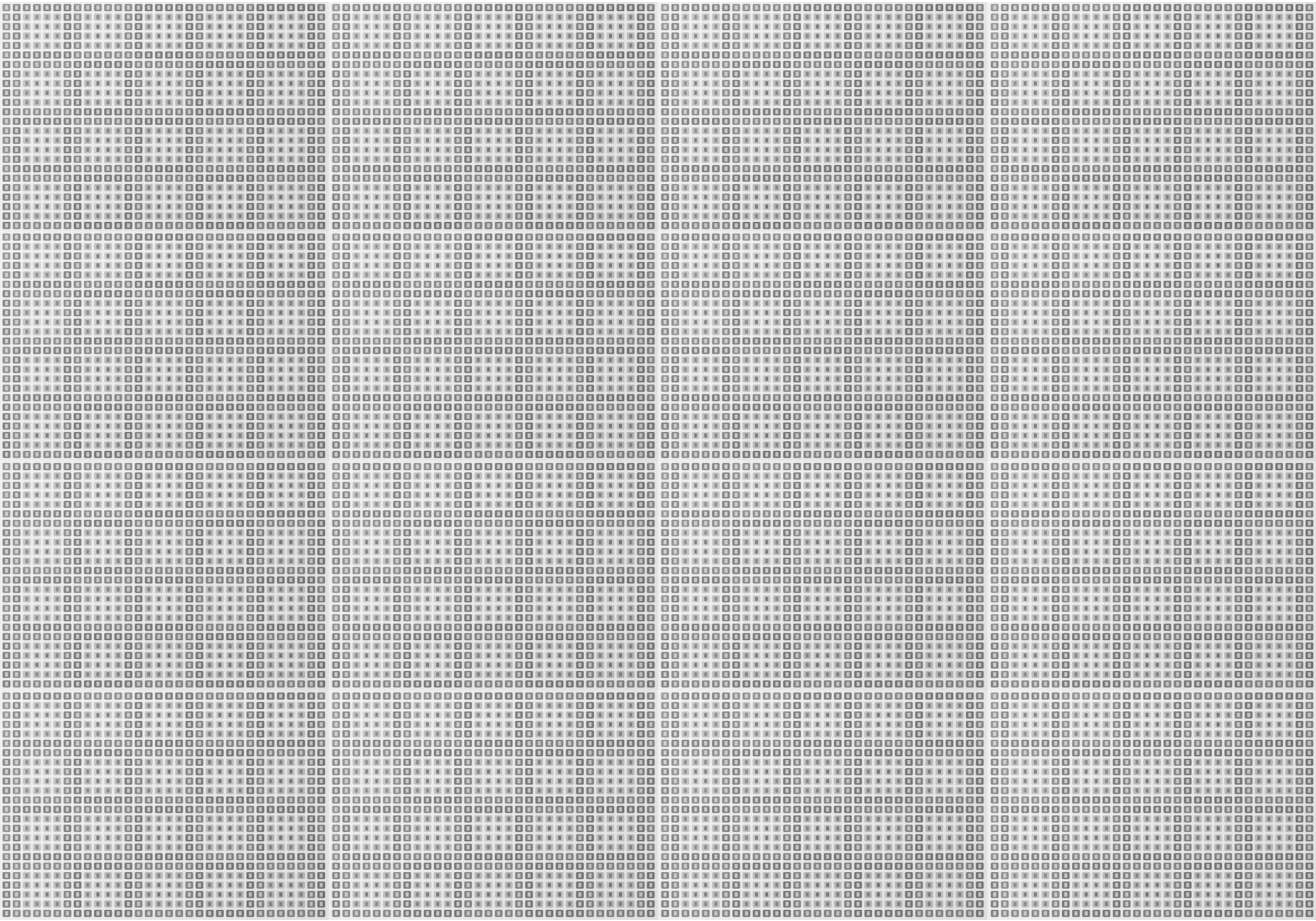
dan

dan

dan

dan

dan



dan

den

den

den

den

den

den

den

den

den

den

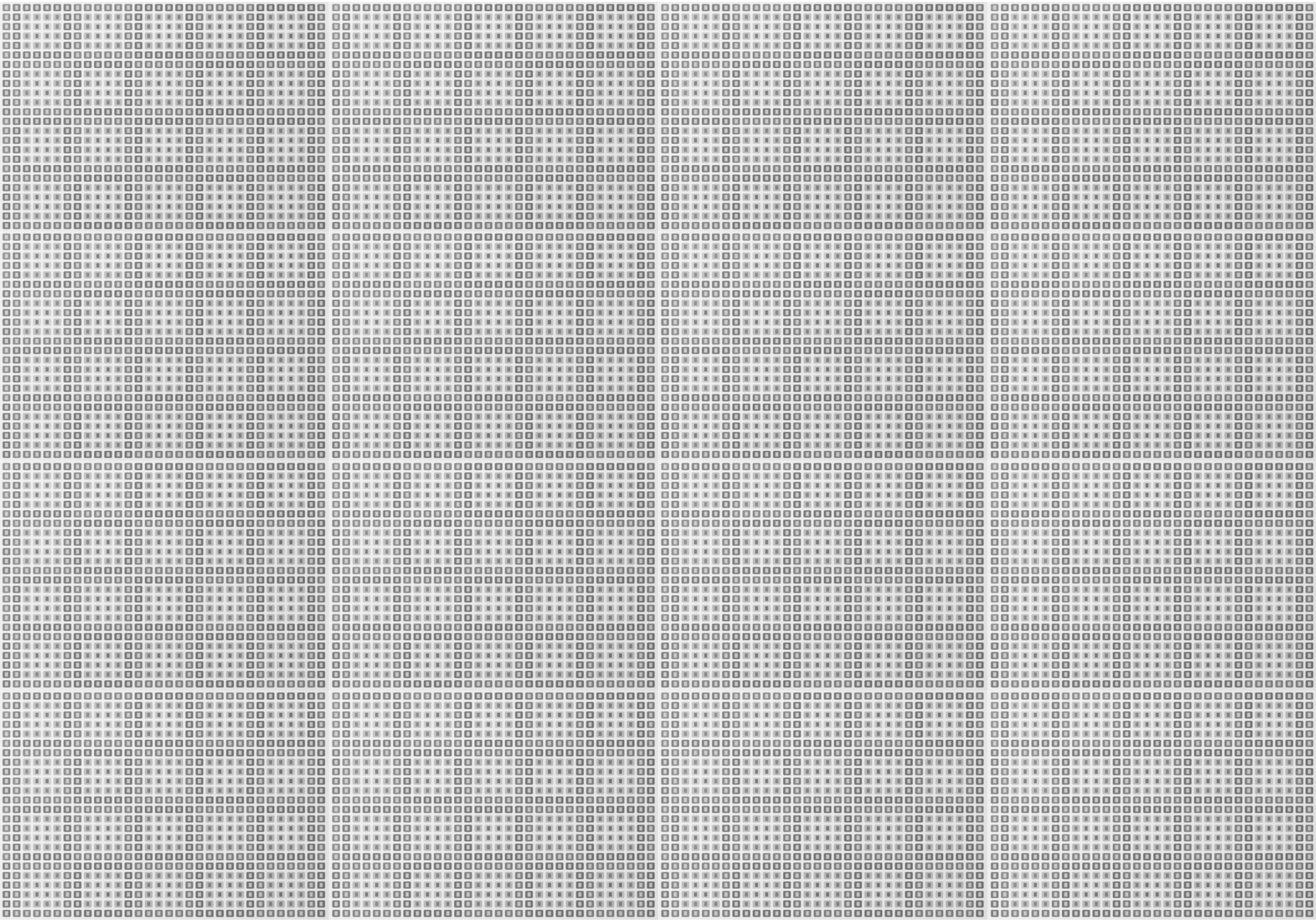
dre

dre

dre

dre

dre



dre

dre

dre

dre

dre

din

don

dou

deau

dra

din

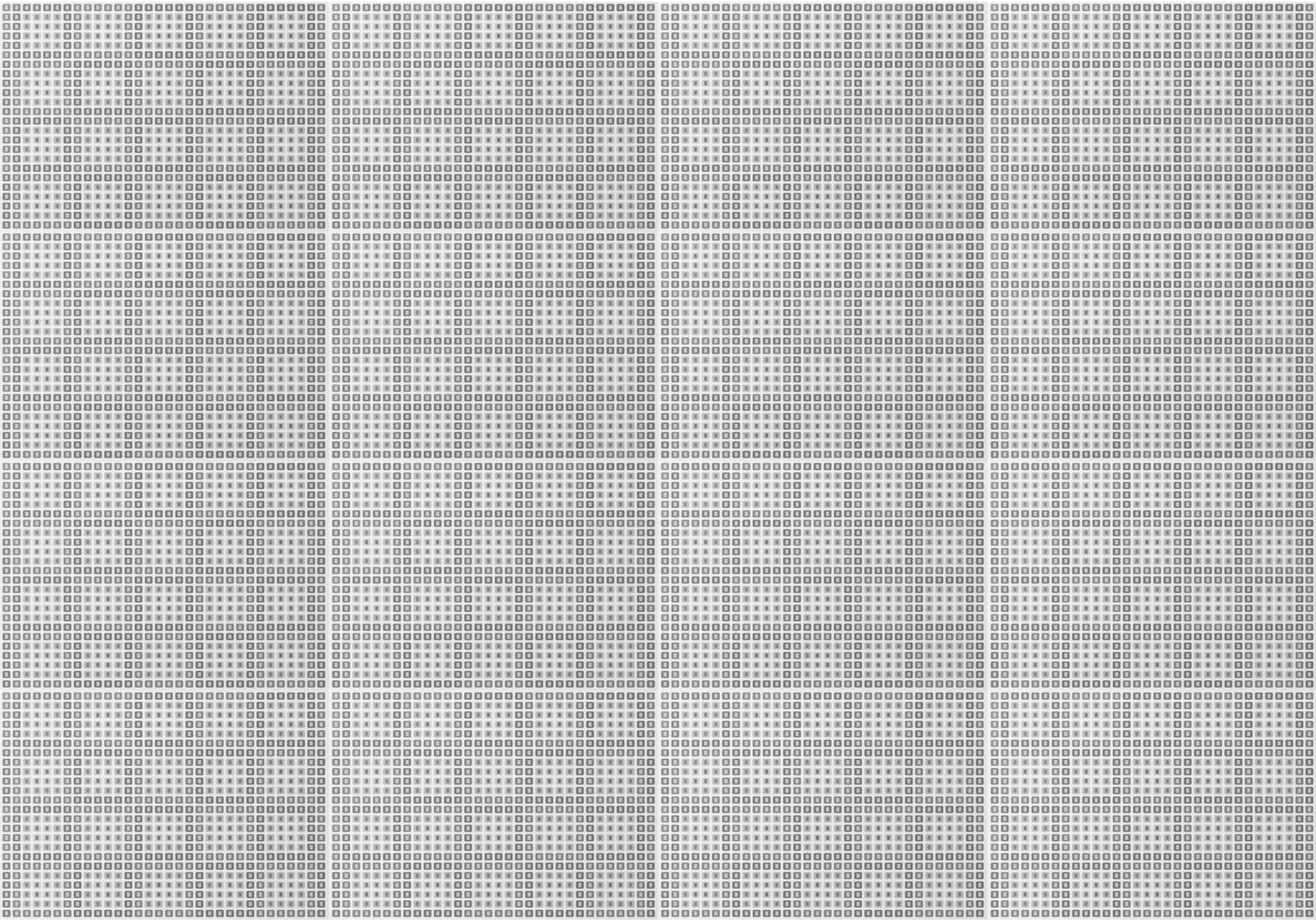
don

dou

deau

dra

dro



1 Les [d] à la benne !

Comme le titre l'indique, le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes. Le premier qui les a toutes mises à la benne a gagné.

Vous distribuez six, huit ou dix cartes-syllabes par joueur, en fonction du temps dont vous disposez. Les élèves les étalent sur la table, face visible devant eux. Les cartes-mots sont mélangées et retournées sur la table. Le premier en prend une et la lit, sans autre commentaire. Les joueurs doivent trouver la syllabe du mot contenant [d]. Si l'un d'eux l'a dans son jeu, il la jette à la benne. Au début, on peut décider que tous ceux qui la possèdent peuvent s'en débarrasser. Par la suite, ce sera le premier à réagir qui seul pourra le faire. Le jeu s'arrête au premier qui n'a plus de carte.

Variante : Vous inversez les cartes. C'est-à-dire que les élèves ont des mots devant eux et on tire des cartes syllabes.

2 Collections de syllabes.

Le but est d'obtenir le plus grand nombre de syllabes d'une même série. Le jeu se déroule selon un temps imparti.

La règle est simplissime : les cartes syllabes sont triées et étalées sur la table par famille (da, de, di...), face visible. Les cartes-mots sont mélangées et retournées. Le premier joueur en tire une, la lit, puis prend la carte-syllabe qui correspond. Le suivant fait de même et ainsi de suite. Quand le temps est écoulé, chacun compte combien il a de cartes dans ses séries de syllabes. Celui qui a la plus grande collection a gagné. En général, ça se joue à une ou deux cartes.

Variante : pour rompre la monotonie, on peut utiliser un dé. Les joueurs tirent autant de cartes-mots que de points sur le dé.

3 Familles de mots

Cette fois c'est l'inverse : chaque élève se voit remettre trois cartes syllabes tirées au hasard parmi les 11. Dans la mesure du possible, il vaut mieux que les joueurs aient tous des syllabes différentes. Mais s'il y a quatre joueurs ou plus, il peut y avoir des doublons. À tour de rôle, chacun tire une carte-mot, la lit et la met sous la syllabe correspondante de son jeu. Si ce n'est pas possible, la carte va dans le sabot. À la fin du jeu, celui qui a le plus de cartes a gagné.

Variante : là encore, on peut utiliser le dé.

4 lecture flash

Chaque mot sera montré assez vite, entre deux et quatre secondes.

J'utilise pour ça deux techniques :

- Avec le chronomètre : chaque élève a 30 secondes pour lire autant de mots qu'il le peut. On comptabilise ensuite le nombre de cartes gagnées. Le but n'est pas ici de faire mieux que son voisin, mais d'améliorer son propre score au tour suivant ou à la séance du lendemain.
- Histoire de mettre un grain de hasard, on joue avec le dé. L'élève doit lire autant de mots que de points sur le dé. Il garde les cartes qu'il a réussi à lire. A la fin, on compte le nombre de cartes de chacun et celui qui en a le plus a gagné. J'aime assez cette version car le rythme est plus soutenu, les joueurs n'attendent pas leur tour trop longtemps et il n'est pas rare que les moins performants sortent quand-même vainqueurs de la partie.

