

# R gles des jeux - CP

## **Jeu de l'ascenseur** (Jeu individuel)

*Objectif: lire syllabes et non-mots, pour pouvoir les garder en m moire – Entra ner sa m moire imm diate*

Mat riel et disposition :

- un ascenseur par  l ve
- les  tiquettes syllabes et non-mots plac s   quelque distance

Pour  viter les confusions d' tiquettes, photocopier les s ries sur des feuilles de couleurs diff rentes.

D roulement :

- chaque  l ve lit individuellement la syllabe du premier  tage ;
- il va chercher l' tiquette syllabe qui correspond ;
- il revient, v rifie s'il a la bonne  tiquette et la place sur le premier  tage ;
- il passe ensuite au deuxi me  tage, etc.

Variante :

- si un adulte accompagne cette activit , chaque joueur vient lui demander   voix basse l' tiquette qu'il souhaite (au lieu de la r cup rer seul) → contr le du d codage.

## **Les petits chevaux**

*Objectif: d coder et lire des syllabes   haute voix – V rifier la lecture des autres joueurs.*

R gle du jeu identique au jeu traditionnel.

Quelques diff rences toutefois :

- Un plateau (  photocopier en format A3), avec une syllabe par case.
- Un seul cheval par joueur + un jeton marqueur.
- Lorsqu'on fait 6 on sort de l' curie, on se place sur la case noire et on rejoue.
- Lorsqu'on se d place, on lit   voix haute la syllabe de chaque case.

Pour  viter la double t che « compter et lire », proposer de compter d'abord avec le jeton marqueur, puis d placer le cheval en lisant les syllabes.

- Si on se trompe en lisant, les autres joueurs corrigent, le joueur relit sa syllabe et reste sur cette case.
- On ne souffle pas les pions, on passe au-dessus.
- Lorsqu'on a fini son tour, on avance sur la derni re ligne droite en comptant les points du d , comme pr c demment dans le jeu, jusqu'  la victoire.

## **Le mange-mots**

*Objectif: Reconna tre les mots qu'on sait lire – D chiffrer des mots encore inconnus.*

Mat riel :

- un plateau photocopie en format A3, avec une trentaine de mots  parpill s
- une bande « Mange-mot » pour marquer les points
- un crayon de couleur par  l ve
- 35 jetons

D roulement :

-   tour de r le chaque  l ve choisi un mot sur le plateau et il le lit   haute voix ;
- si le mot est bien lu, l' l ve place son jeton sur ce mot et colorie ses points ;
- s'il a lu sans aide il colorie 2 points ;
- s'il a eu besoin de l'aide des autres joueurs, il colorie 1 point ;
- celui qui termine en premier de nourrir son Mange-mot a gagn .

## **Le lynx**

*Objectif: Lire des mots et montrer sa compréhension en les associant à une image.*

### Matériel:

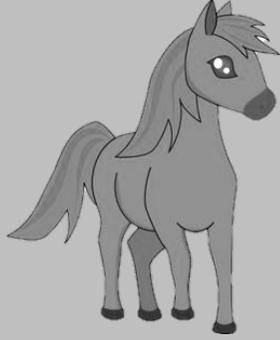
- un plateau photocopié en format A3, avec 36 images
- une série de 36 étiquettes-mots, étalées à l'envers sur la table
- des jetons pour compter les points

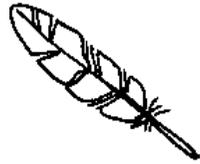
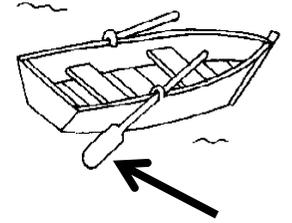
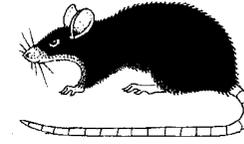
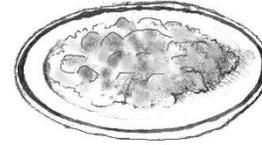
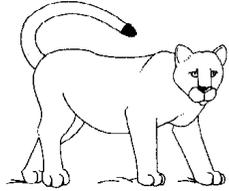
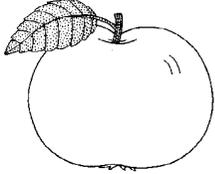
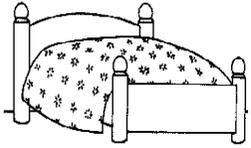
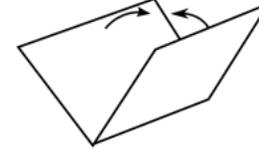
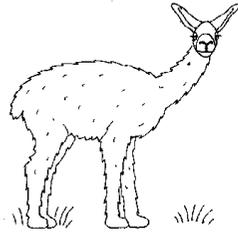
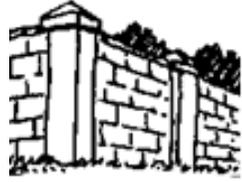
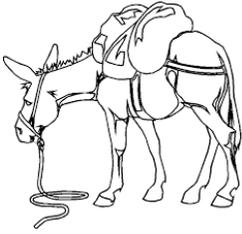
### Dispositif:

- à tour de rôle, chaque élève retourne une étiquette et lit à haute voix le mot ;
- il recherche l'image correspondante sur le plateau et place son étiquette dessus ;
- s'il a lu le mot et trouvé l'image sans aide il reçoit 2 jetons ;
- s'il a eu besoin de l'aide des autres joueurs, il reçoit 1 jeton ;
- lorsqu'il n'y a plus d'étiquettes, on compte les jetons de chacun.

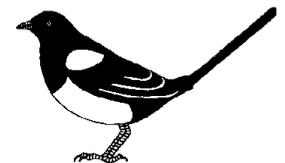
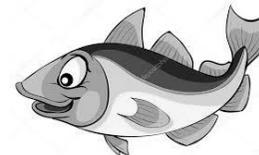
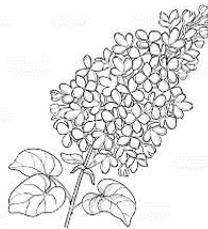
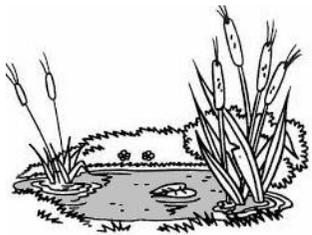
### Variante:

- pour se familiariser avec le jeu, commencer par un travail collectif d'association mots/images

					lé	pro						
					mo	pal	ma					
					ul	pré	li					
					ri	plu	pu					
					pu	por	or					
	lo	ap	ro	mu	pi	pur	pi	lu	mé	ru	al	po
ple	pal	pré	plu	por	pur		pur	por	plu	pré	pal	pra
la	ré	po	mi	ur	pu	pur	pu	ra	lo	mu	ir	
					il	por	pa					
					me	plu	mo					
					ra	pré	ur					
					lu	pal	le					
						plo	ré					



1000



le lit

le papi

le mari

une pie

un lama

une larme

la mamie

une pipe

un pli

la mare

une pile

une palme

une rame

une île

le lilas

un ami

un mur

une momie

lire

le rat

allo

une rue

un pull

la morue

une mule

Paris

un pot

mille

la plume

un puma

il rit

la purée

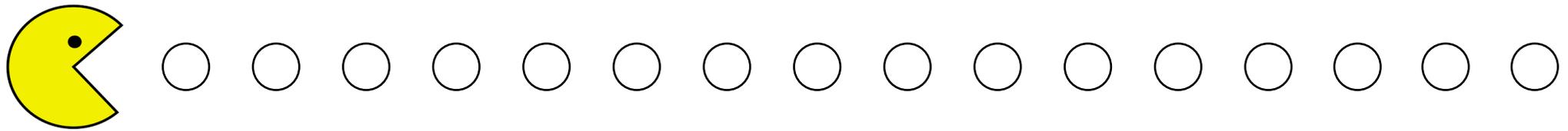
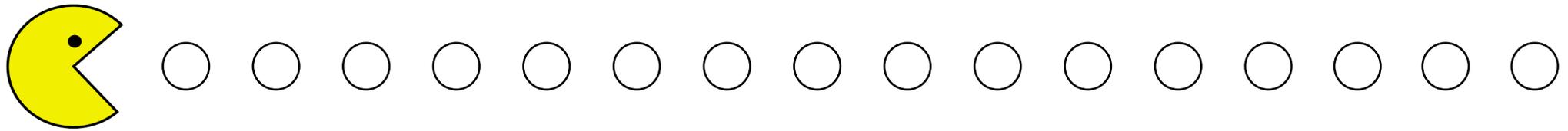
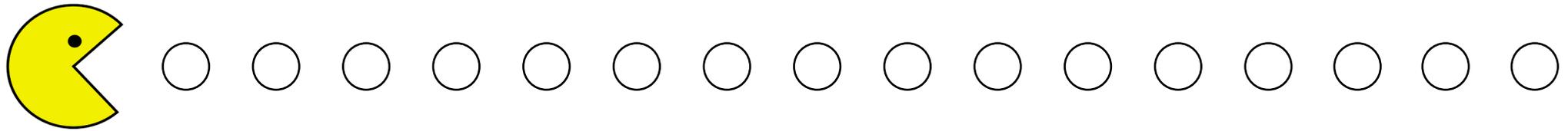
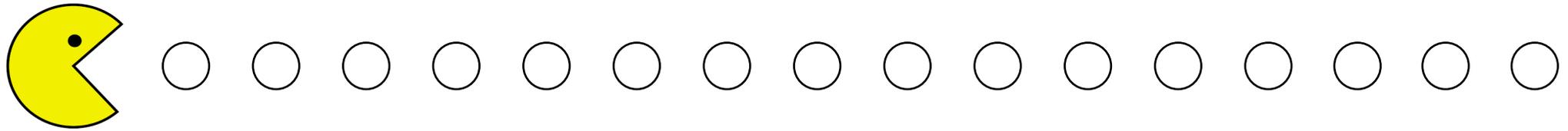
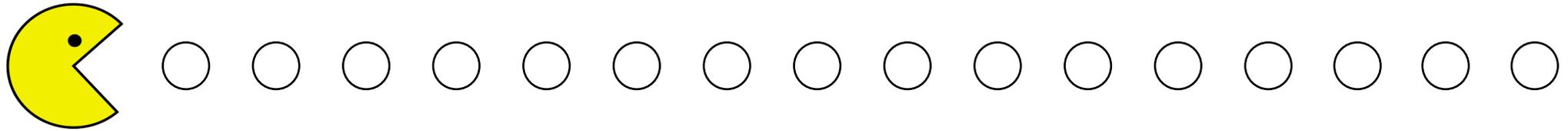
un mulot

une lime

une pomme

la malle





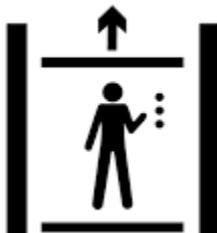
# Jeu de l'ascenseur

Série 1

8	rupa
7	mulo
6	lapi
5	mira
4	lo
3	pa
2	ir
1	mu
0	

# Jeu de l'ascenseur

Série 1

8	rupa
7	mulo
6	lapi
5	mira
4	lo
3	pa
2	ir
1	mu
0	

rupa

mulo

lapi

mira

lo

pa

ir

mu

rupa

lima

mula

rupa

mulo

lapi

mira

lo

pa

ir

mu

rupa

lima

mula

# **Jeu de l'ascenseur**

Série 2

8	repimo
7	mura
6	pimu
5	mipa
4	lali
3	mumo
2	pa
1	ri
0	

# **Jeu de l'ascenseur**

Série 2

8	repimo
7	mura
6	pimu
5	mipa
4	lali
3	mumo
2	pa
1	ri
0	

repimo
mura
pimu
mipa
lali
mumo
pa
ri
muro
mipu
mimo

repimo
mura
pimu
mipa
lali
mumo
pa
ri
muro
mipu
mimo

# Jeu de l'ascenseur

Série 3

8	lipuro
7	pami
6	ripo
5	ulri
4	mola
3	orma
2	or
1	pu
0	

# Jeu de l'ascenseur

Série 3

8	lipuro
7	pami
6	ripo
5	ulri
4	mola
3	orma
2	or
1	pu
0	

lipuro

pami

ripo

ulri

mola

orma

or

pu

roma

piro

luri

arlipur

palmi

ripro

ulri

mola

orma

pri

plu

roma

piro

luri