

A tirer en format A3 éventuellement.









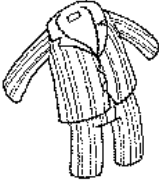




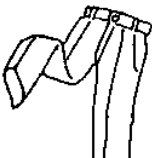


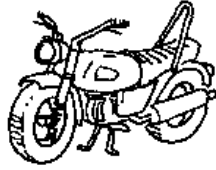









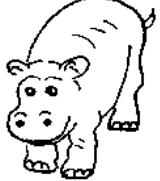




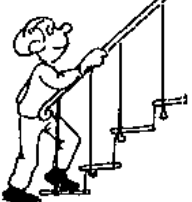



La plastifieuse permet la longévité du matériel

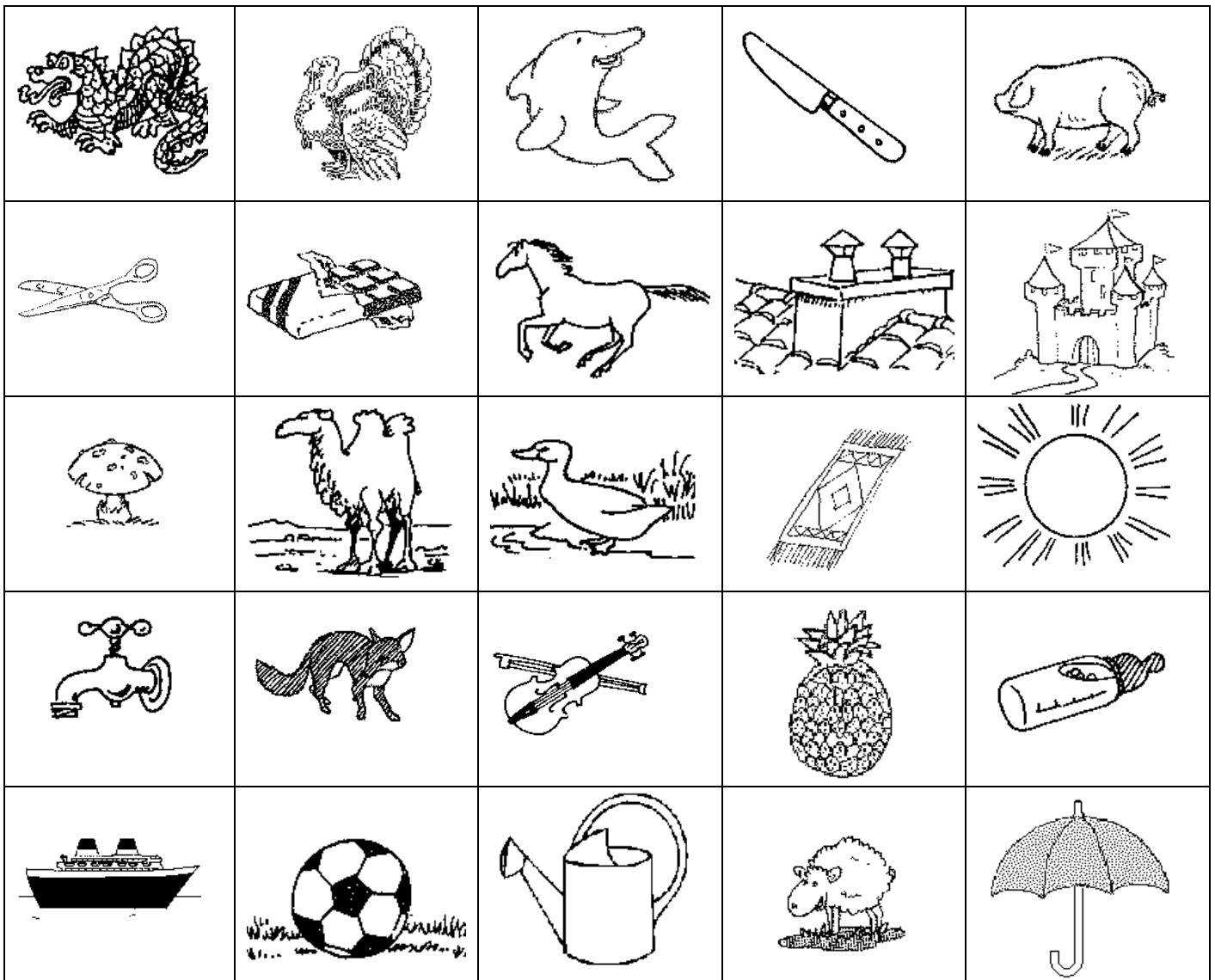
Règle du jeu de cartes : mélange de 2 et 3 syllabes

L'enfant pioche une carte dans le sac, il scande les syllabes (à voix haute ou dans sa tête) et dit la dernière :

- s'il a juste il garde la carte (ou reçoit un pion) sinon il la remet dans le sac.

A la fin chacun compte ses gains (cartes ou pion)



Règle jeu de l'oie

En tombant sur la case l'enfant doit dire le mot en scandant les syllabes et répéter la dernière. S'il réussit il avance de 2 cases (récompense). S'il se trompe il peut reculer d'une case ou rester sur la sienne selon la règle établie par la classe.

Les images choisies ne présentent pas de e à la fin pour qu'il n'y ait pas d'ambiguïté.

Un des plateaux est composé de mots à 2 syllabes, l'autre de mots à 2 ou 3 syllabes

