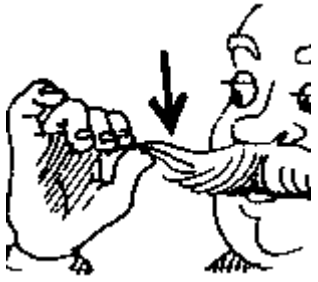

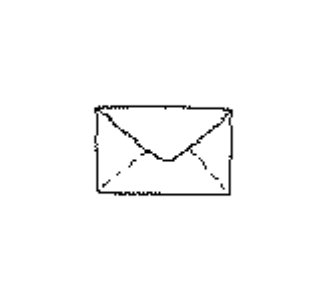

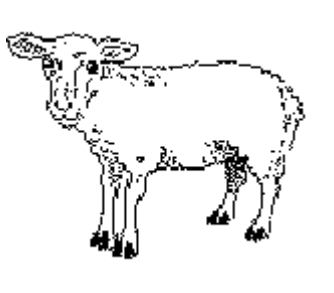






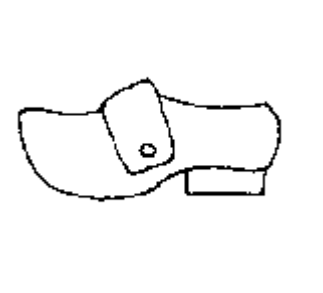
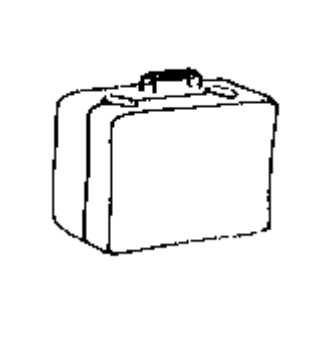




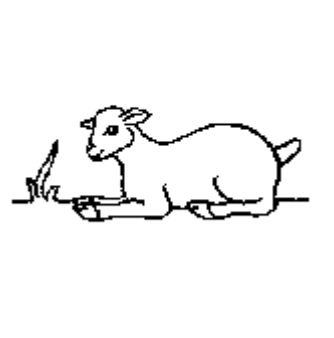
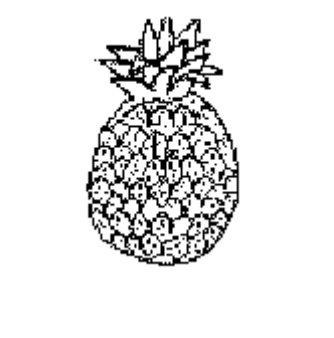























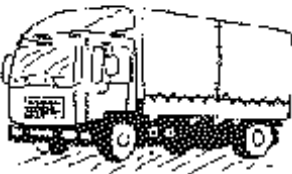

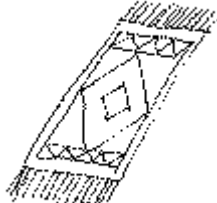



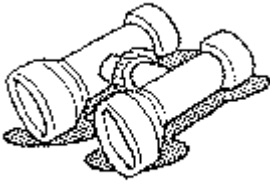

La syllabe demandée est systématiquement en début de ligne , l'intrus est très différent



La syllabe demandée n'est pas systématiquement en début de ligne, intrus quelconque

Le modèle est en début de ligne, l'intrus est proche des autres sons

Dire la première syllabe :

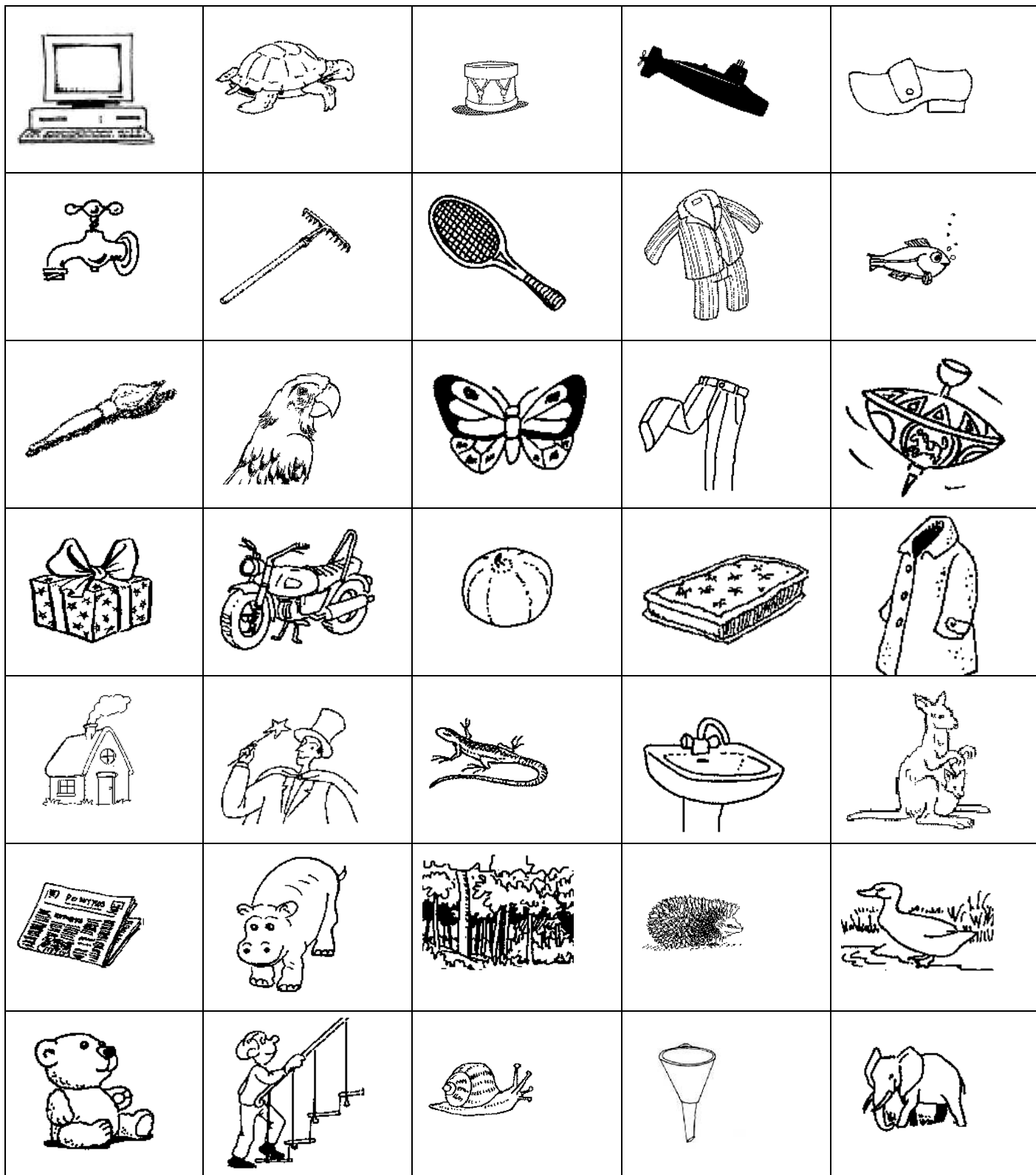
Règle du jeu de cartes : mélange de 2 et 3 syllabes

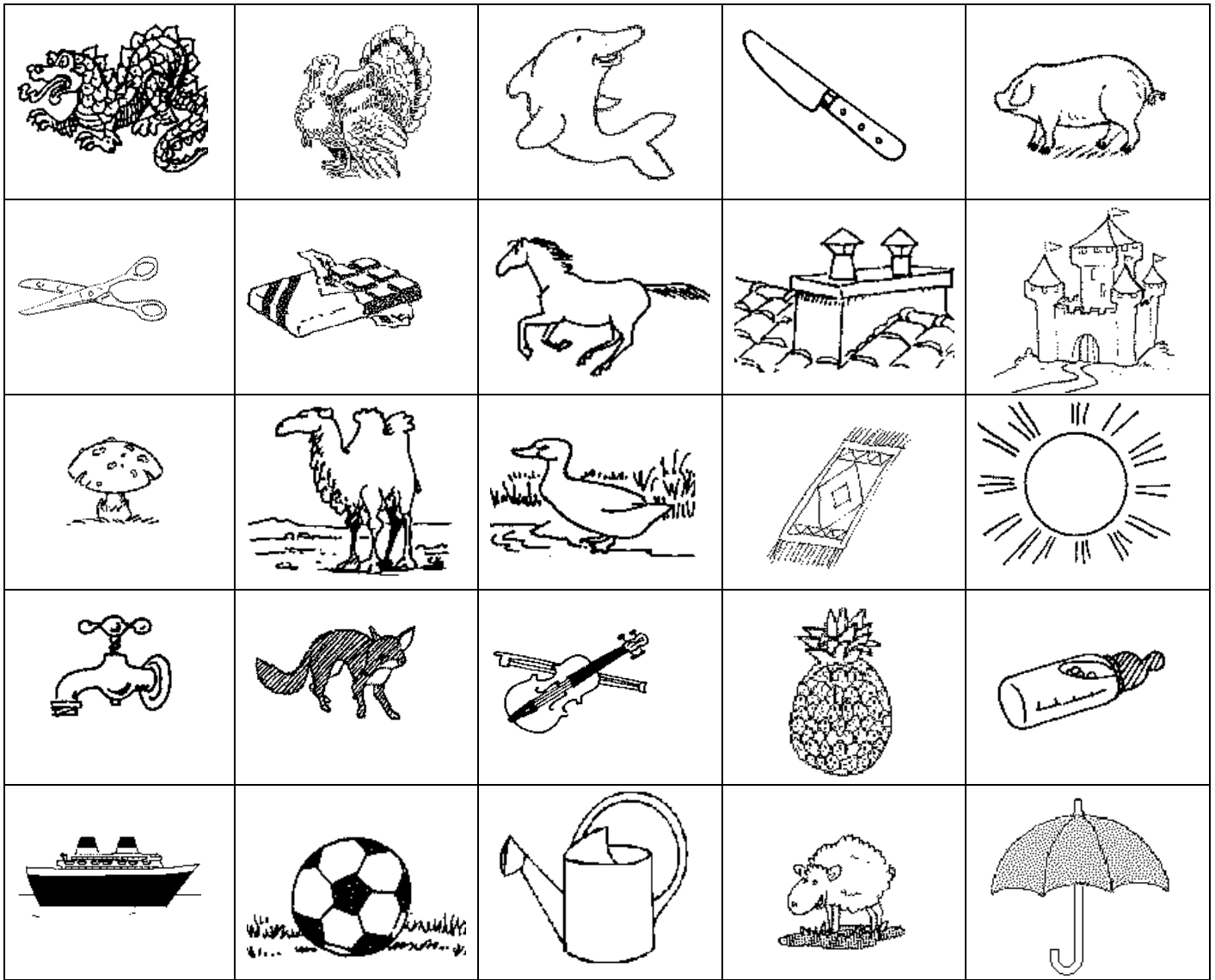
L'enfant pioche une carte dans le sac, il scande les syllabes (à voix haute ou dans sa tête) et dit la première deux fois.

- 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)

Variante : on peut demander à l'enfant de dire uniquement la première syllabe





Règle jeu de l'oie

En tombant sur la case l'enfant doit dire le mot en scandant les syllabes et dire la première. S'il réussit il avance de 1 cases (récompense). S'il se trompe il peut reculer d'une case ou rester sur la sienne selon la règle établie par la classe.

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

→	