

Jeu du loto sonore:

Chaque élève reçoit une carte avec deux cases.

Chacun identifie avec l'aide de l'adulte le nombre de sons à entendre: aucun, un, deux, trois, beaucoup.

Dans un premier temps, l'enseignant peut faire jouer les enfants avec un et deux, puis un et deux et trois, en augmentant progressivement les difficultés. (dans ce cas, se fabriquer de nouvelles cartes selon le niveau de difficulté choisi)

Plusieurs possibilités de jeux :

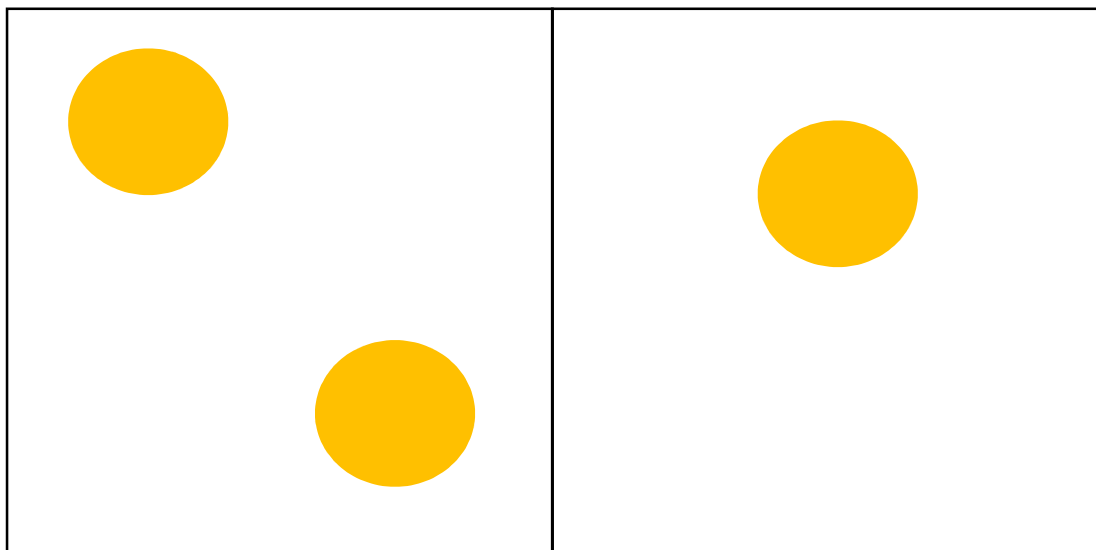
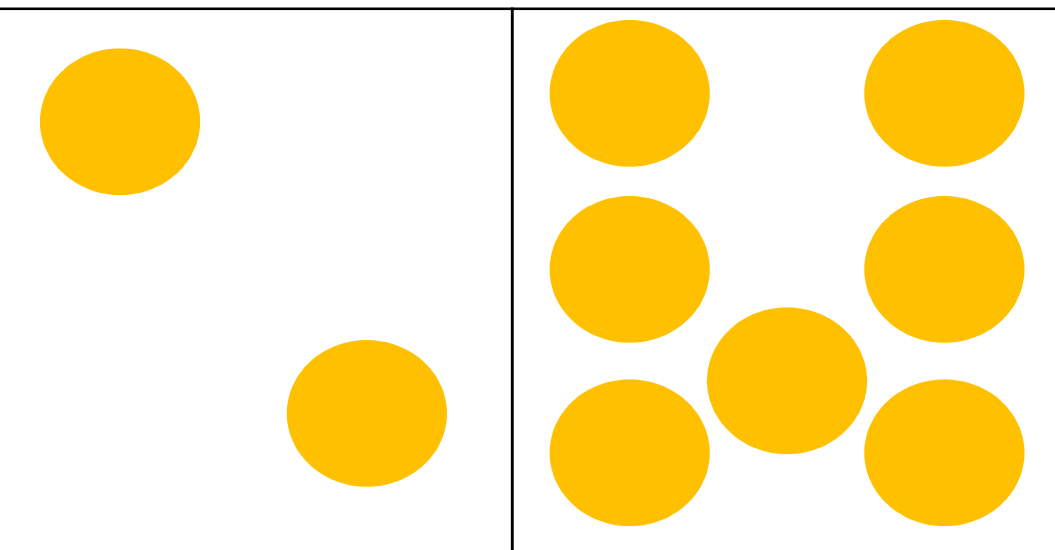
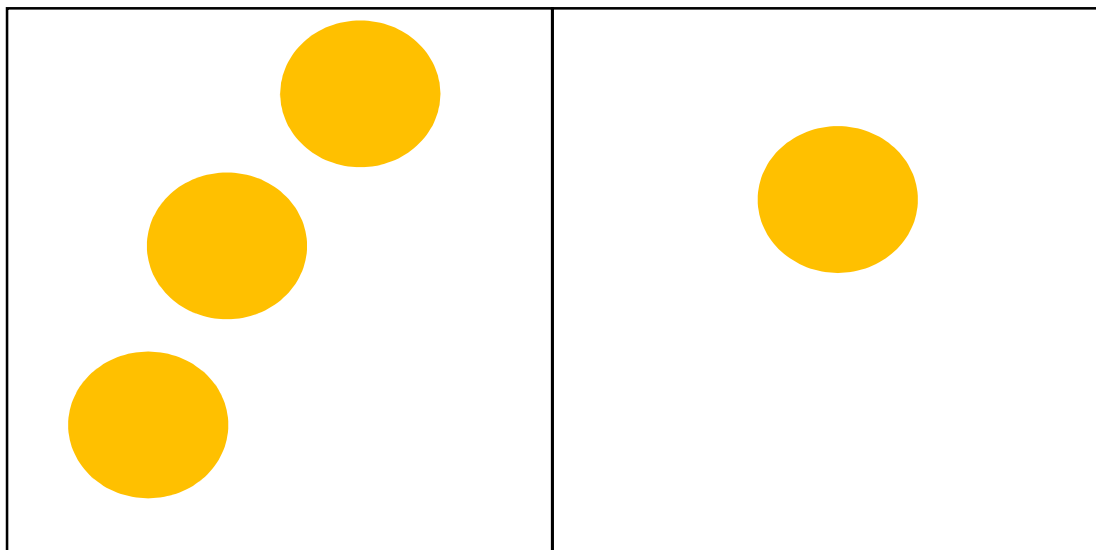
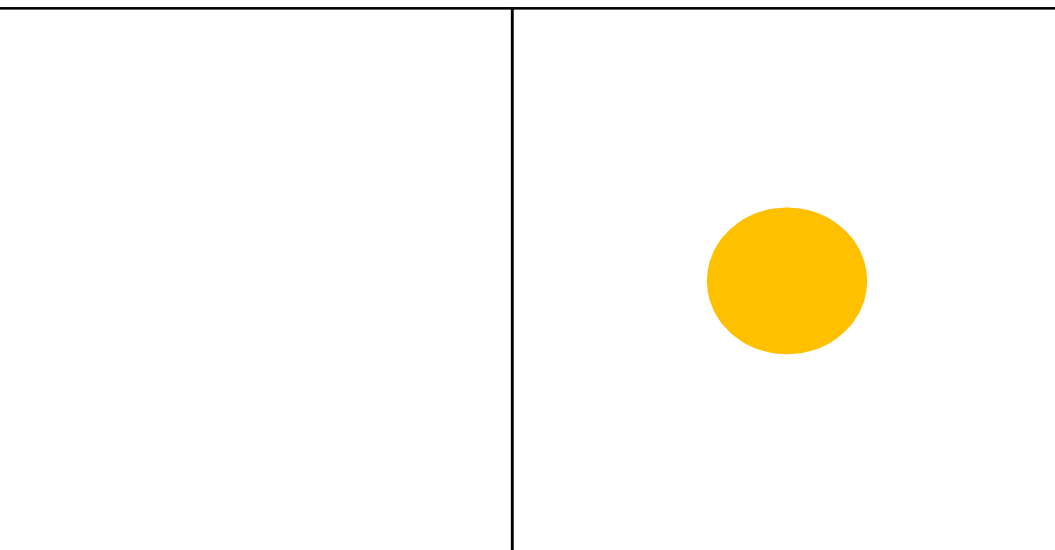
L'enseignant tire une carte sans la montrer et joue le nombre de sons indiqué sur la carte.

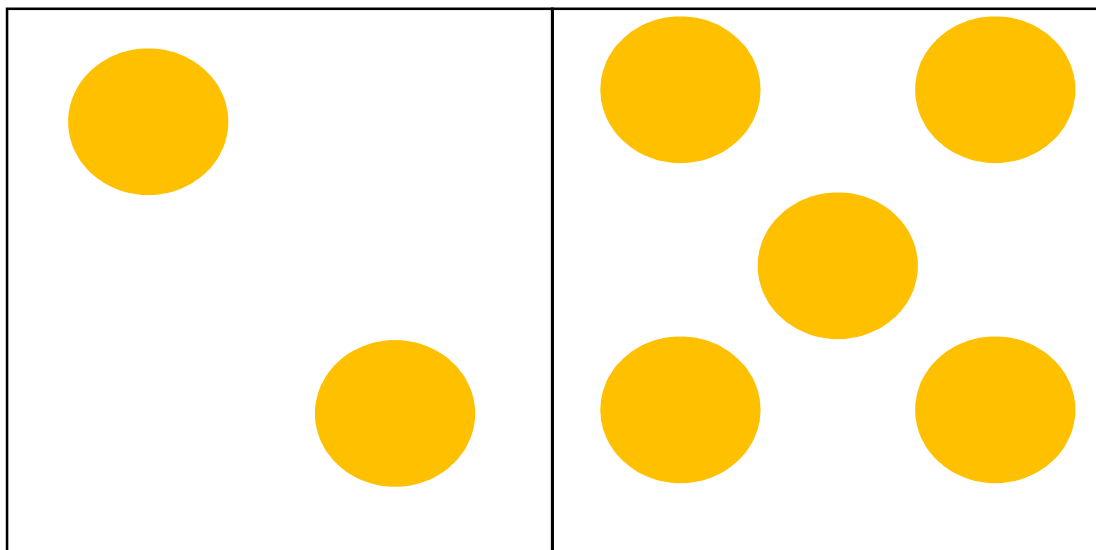
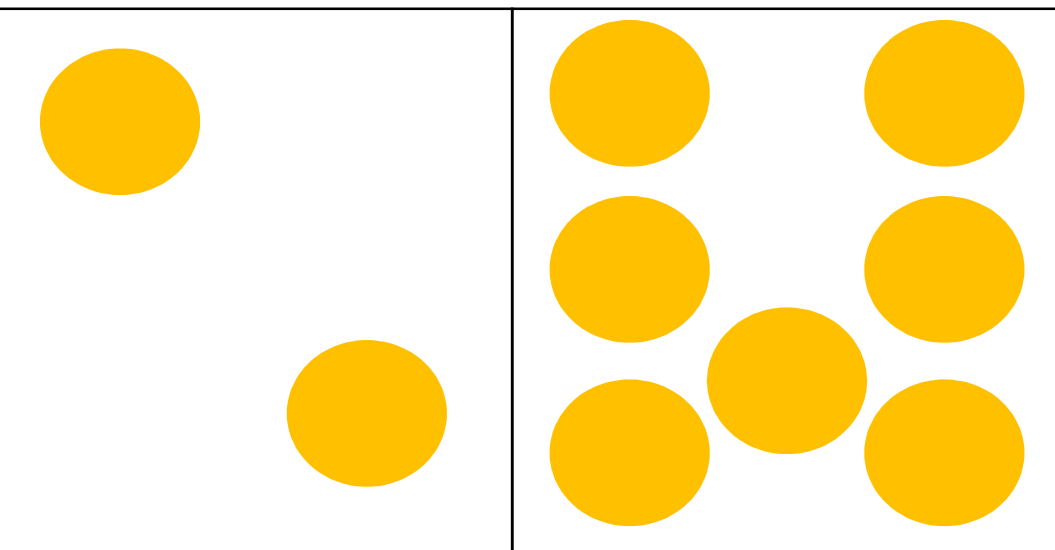
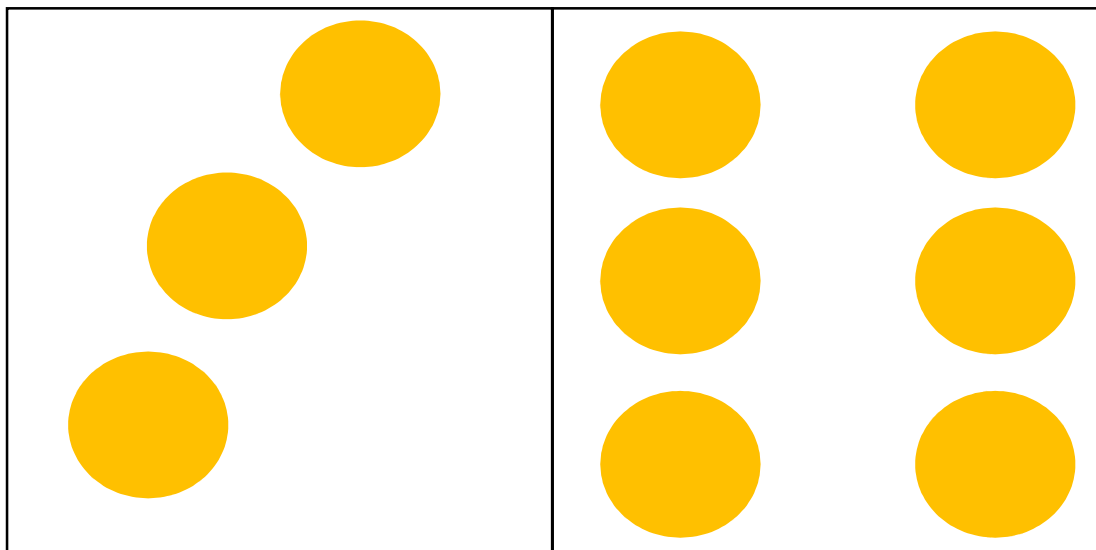
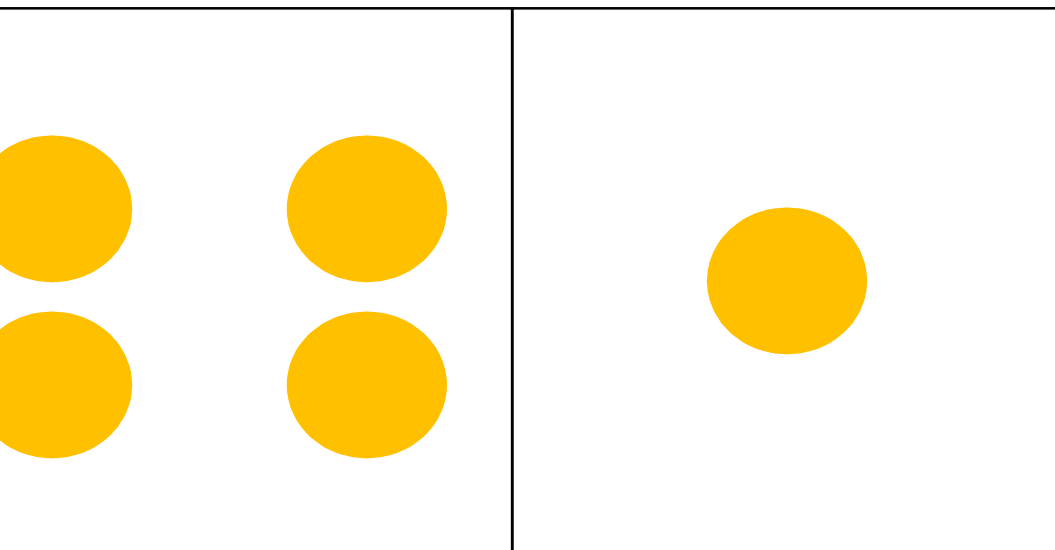
1- Les élèves jouent tous ensemble. Ceux qui pensent avoir reconnu le bon nombre l'indiquent avec le doigt en pointant sur leur case. Si c'est exact, ils reçoivent la carte qu'ils posent pour cacher la case. On joue jusqu'à ce que toutes les cases de tous les enfants soient cachées.

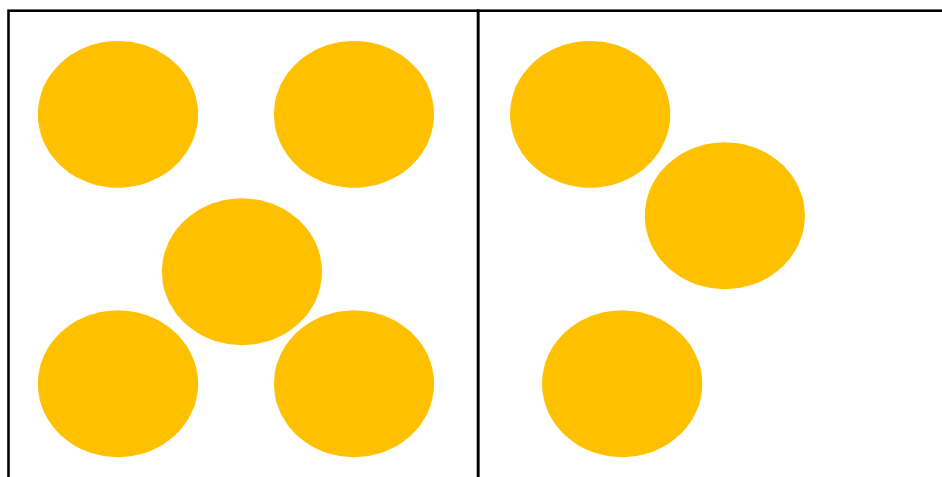
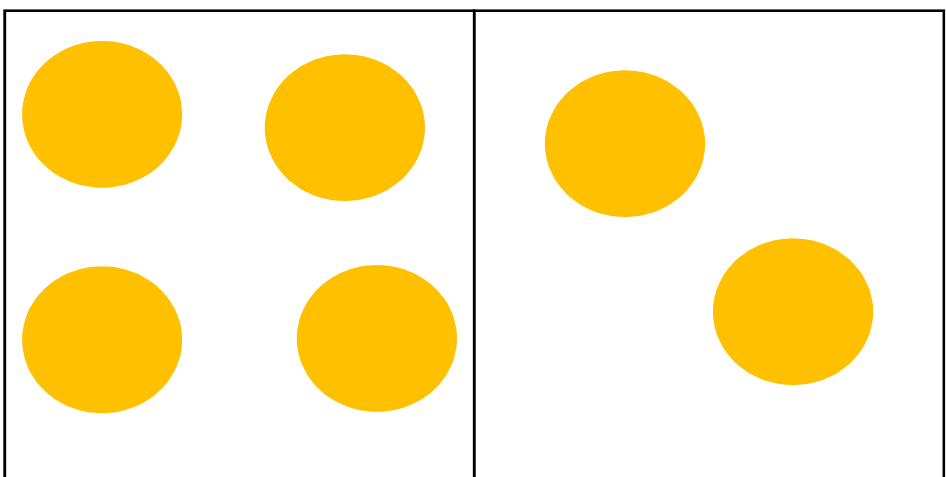
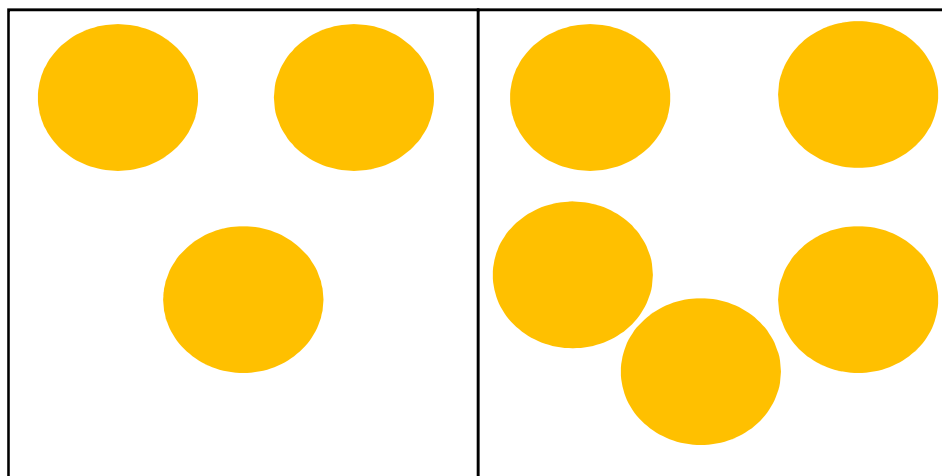
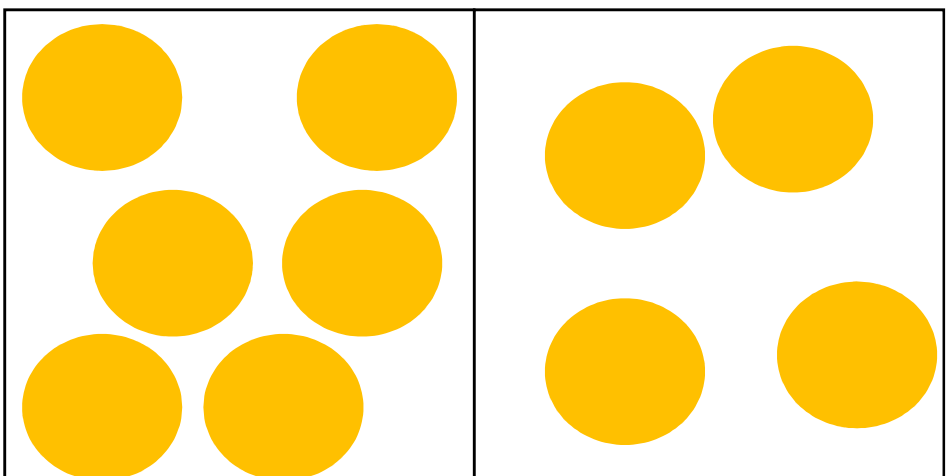
2- L'enseignant sollicite un enfant en particulier et uniquement celui-ci joue et peut gagner une carte.

3- Les élèves jouent au plus rapide. Seul celui qui a reconnu en premier gagne la carte.

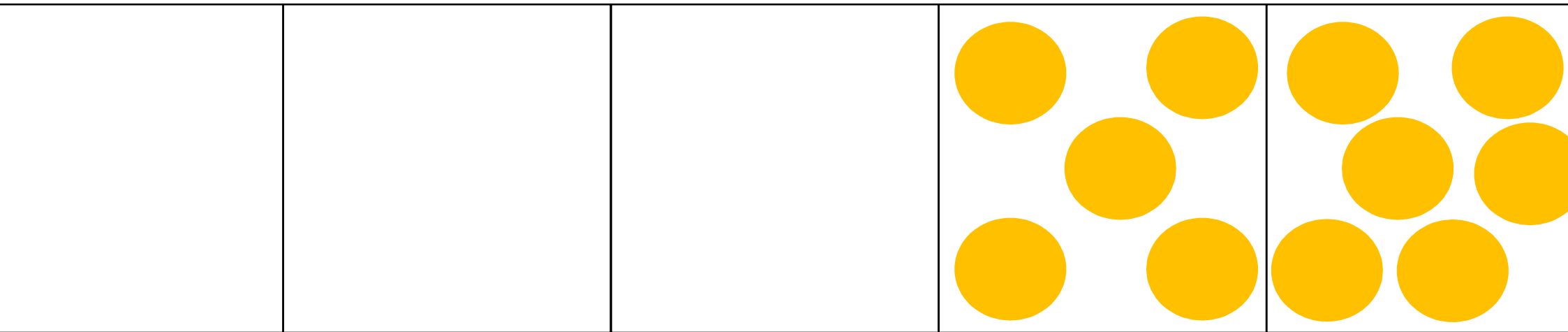
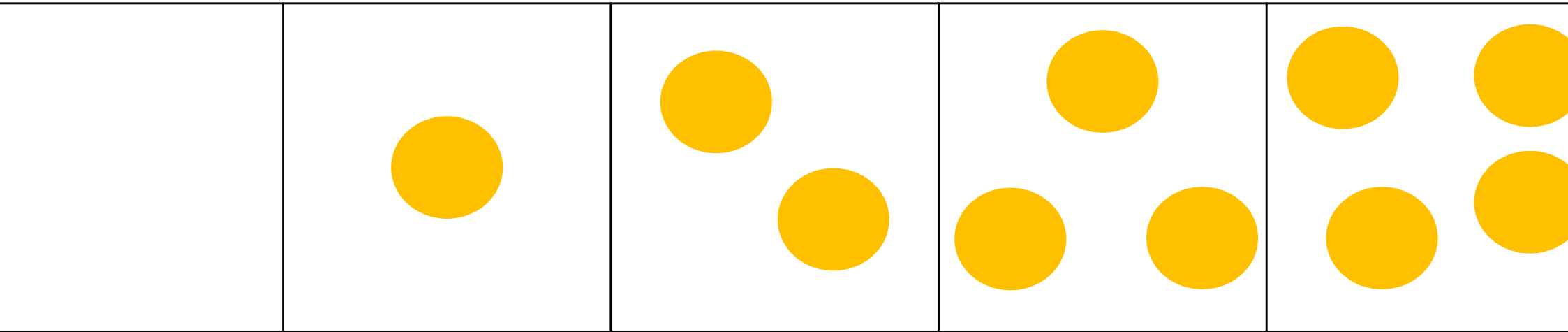
L'enseignant propose en deuxième semaine (24) de fabriquer un loto sonore pour les correspondants. Chacun choisit le nombre de sons qu'il veut faire (peinture + bouchon pour empreinte ou gommettes....)







Cartes à deux cases :
une par enfant



Cartes à découper