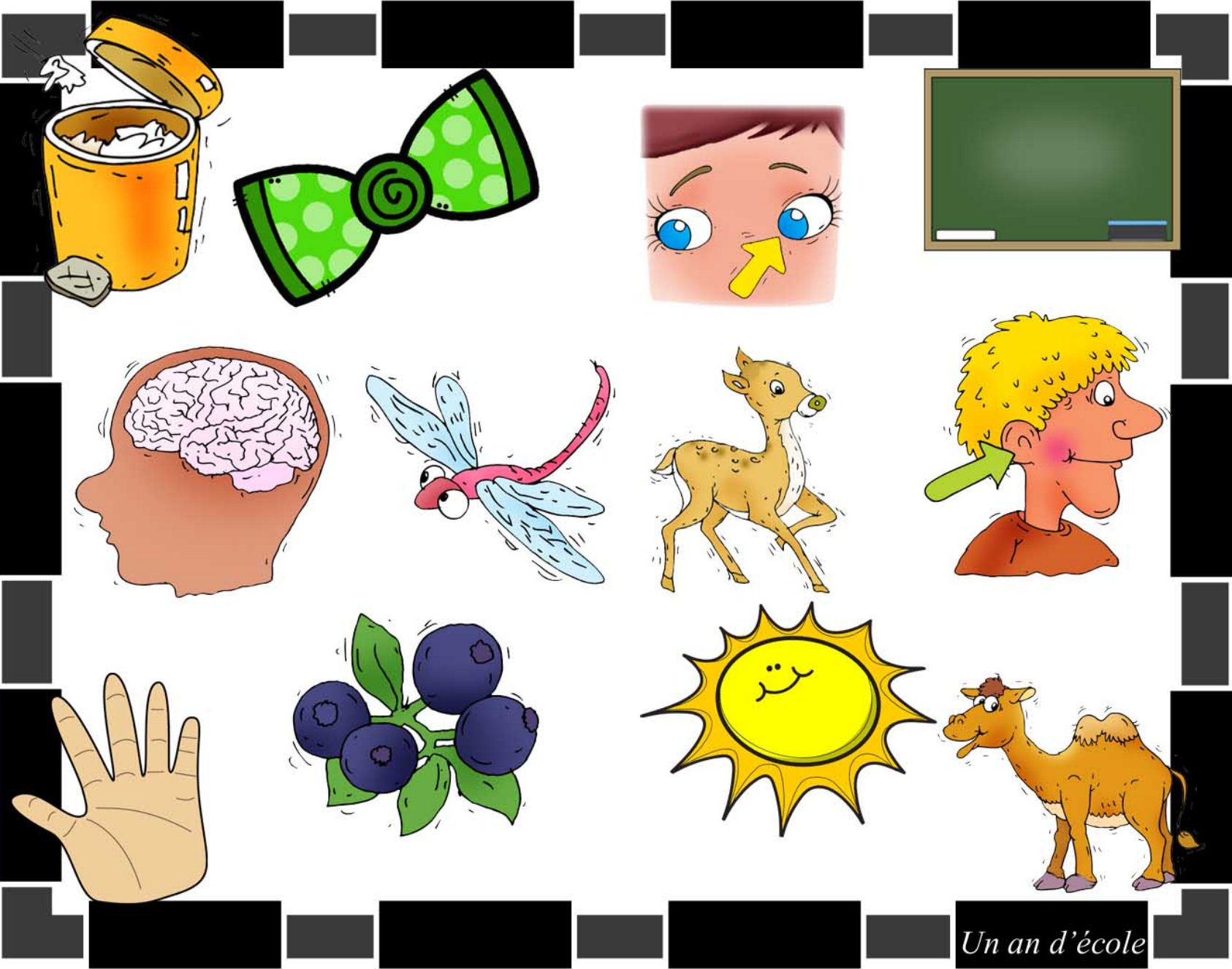


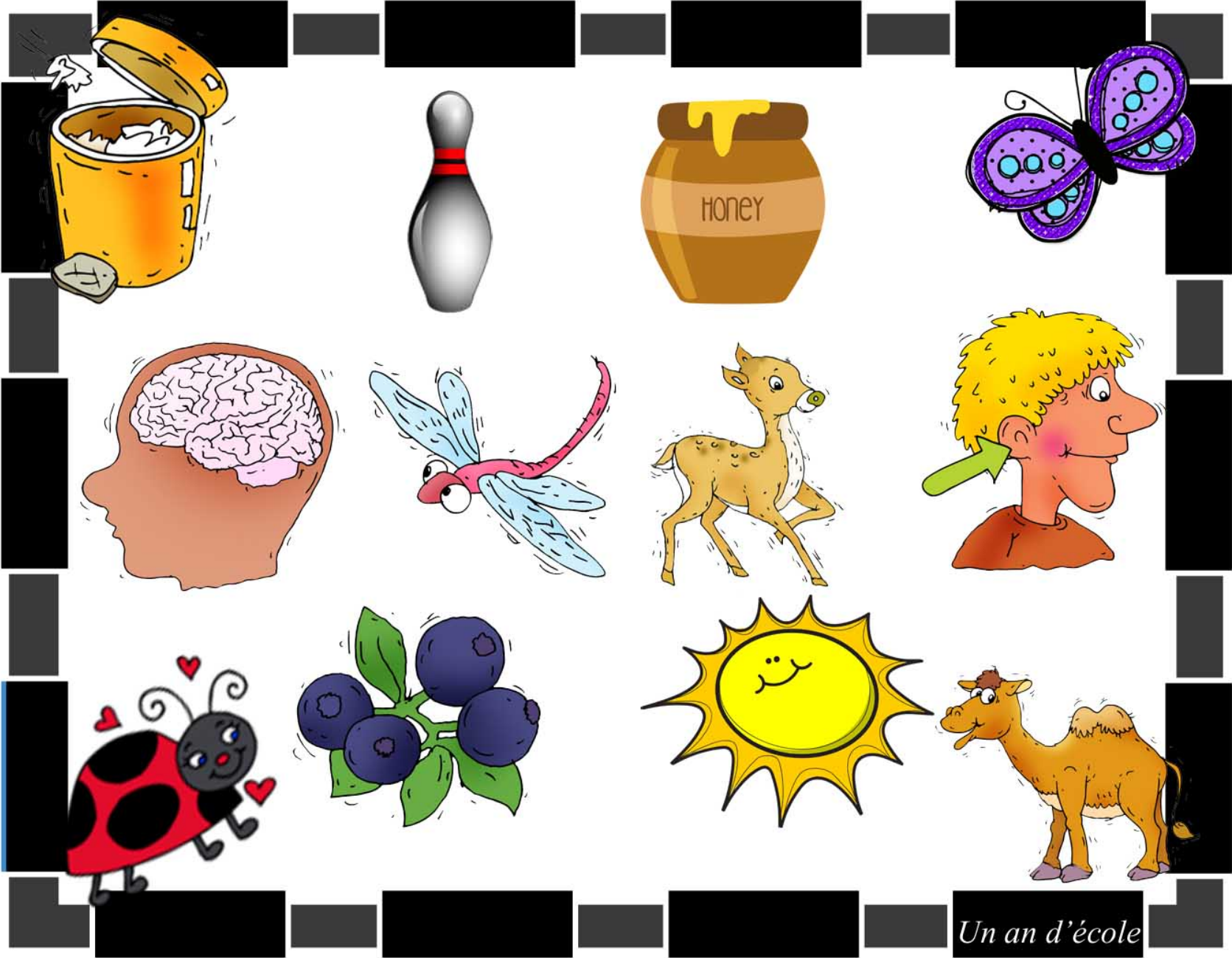
Un an d'école



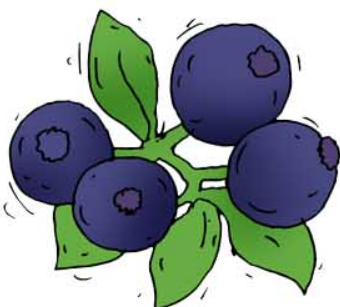
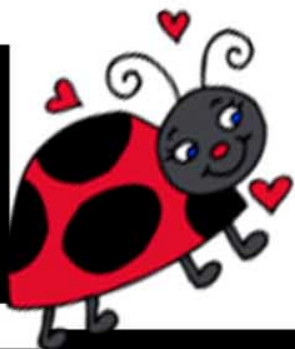
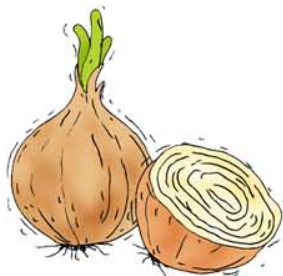
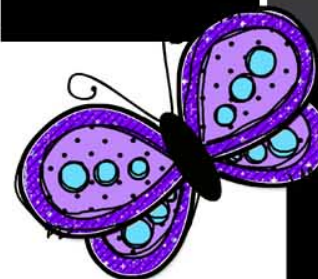
Un an d'école



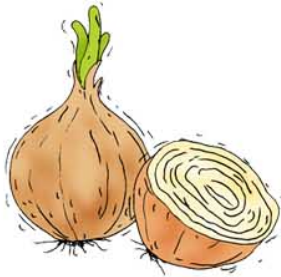
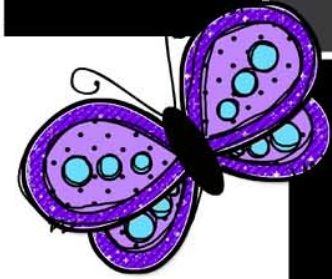
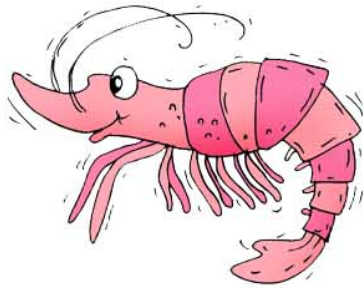
Un an d'école



Un an d'école



Un an d'école



Un an d'école

L e l o t o d e l e c t u r e

niveau noir

Objectifs : avoir une lecture fluide, s'entraîner au déchiffrage, s'aider de l'image (et donc du sens) pour mieux déchiffrer tout en s'amusant.

Compétences travaillées : Identifier les mots de manière de plus en plus aisée, correspondances graphophonologiques, combinatoire, mémorisation des composantes du code, mémorisation de mots fréquents.

Niveau noir : sons très complexes 3 lettres ill, eil ...

Niveaux : ULIS école, début CP

Matériel : - 1 planche par élève

- les étiquettes noires
- des jetons

Pré-requis : s'assurer que les élèves connaissent tous les mots représentés et soient d'un niveau de lecture suffisant.

Déroulement pour 1 joueur

L'enseignant ou parent donne à l'enfant une planche et 8 étiquettes – il fait bien attention que les mots correspondent tous à la planche. L'enfant doit lire les étiquettes et placer un jeton sur chaque image correspondante.

4 mots ne doivent pas être couverts.

Ne pas donner les 12 étiquettes évitera que l'enfant se contente de placer un jeton sur chaque mot ou de travailler au hasard.

Déroulement pour 2 à 6 joueurs

Chaque joueur a une planche et des jetons. Chacun à son tour tire une étiquette rose et la lit. Tous les élèves ayant l'image du mot mettent un jeton. Le joueur vainqueur est celui qui termine sa planche en premier.

Ce jeu peut aussi être utilisé par des élèves de maternelle tel un vocabulon. Dans ce cas, l'enseignant lira le mot. Un élève non lecteur peut par conséquent jouer avec les autres, à la différence près qu'il ne lira pas les étiquettes.