

## Lecture - Bouchons

1<sup>er</sup> novembre 2019

*Cette fiche de jeu est inspirée d'un outil pédagogique destiné à reconnaître les lettres de l'alphabet et à former des syllabes. Nous avons créé un jeu à partir de cet outil.*

### Présentation du jeu

- Origine : Sidi Rahal, Maroc
- Nombre de joueurs : par 2 ou 3
- Type : lecture, reconnaissance de graphèmes et syllabes
- Niveau : jeu découvert dans une classe de CE1 (2<sup>e</sup> primaire)
- Matériel : planche, feutre, bouchons en plastique, colle, ciseaux (une couleur pour les bouchons correspondant aux consonnes et une couleur pour les voyelles)

### Règles du jeu (par bike\_2\_school)

Deux ou trois élèves reçoivent chacun une même planche comportant les lettres de l'alphabet. Les bouchons (mêmes lettres que sur la planche) sont disposés à côté de chaque planche. Au top départ donné par l'enseignant, les élèves font correspondre chaque bouchon avec la lettre correspondante sur la planche le plus rapidement possible. Le premier qui a terminé dit « STOP ». Les élèves vérifient ensemble sa production.



### Variantes (par bike\_2\_school)

1. Les lettres sont remplacées par des syllabes.
2. Créer des planches et des bouchons avec les différentes casses (majuscules en cursive/imprimé, minuscules en cursive/imprimé).
3. Deux ou trois élèves reçoivent chacun une même planche comportant des syllabes ainsi que les bouchons correspondants (à côté de la planche). L'enseignant dispose un mot au centre de la table. Les élèves doivent trouver sur leur planche, le plus rapidement possible, les syllabes qui forment le mot présenté et visser les bouchons correspondants.
4. L'enseignant énonce une syllabe. Les élèves doivent la trouver le plus rapidement possible sur la planche et visser le bouchon correspondant.
5. L'enseignant énonce un mot. Les élèves doivent trouver, le plus rapidement possible, les syllabes formant ce mot sur la planche et visser les bouchons correspondants.
6. Les « bouchons-lettres » ou « bouchons-syllabes » (2 ou 3 fois le nombre de lettres) sont disposés dans un petit sac/chapeau/... Au top départ donné par l'enseignant, les élèves piochent un « bouchon-syllabe/lettre » et tentent de trouver la lettre/syllabe correspondante sur leur planche. Ils réitèrent l'opération aussi vite que possible jusqu'à ce qu'ils aient complété leur planche. Lorsqu'ils piochent un bouchon qui se trouve déjà sur leur planche, ils le remettent dans le sac/chapeau/... et en piochent un autre. Le premier qui a complété sa planche dit « STOP ».

### Intérêts didactiques

- Améliorer la reconnaissance des lettres et des syllabes via le canal kinesthésique
- Travailleur la découpe syllabique des mots présentés oralement ou par écrit (variantes n°3 et 5)