

LE LOTO DES PHONÈMES

MATÉRIEL

une planche de loto
à 141% par élève
matériel pages 222 et

sons.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- ▶ Donner à chaque élève une planche de loto (**matériel pages 222 et 223**).
- ▶ Demander à chacun de nommer les mots-images présents sur sa planche.
- ▶ Placer des jetons au centre de la table dans une barquette.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- ▶ Chanter un des phonèmes étudiés. Demander aux élèves de le chanter à leur tour.
- ▶ Les joueurs regardent alors leur planche de loto. S'ils possèdent un mot-image contenant le phonème donné, ils placent un jeton dessus et disent lentement le mot en insistant sur le phonème recherché.
- ▶ Le premier à avoir placé un jeton sur l'ensemble des mots-images a gagné.

3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Pour les élèves les moins performants, dire lentement les mots de leurs planches en insistant sur le phonème recherché.

Liste des mots-images utilisés classés par phonèmes

B [b]: abeille, banane, banc, bateau, bouteille, hibou, zèbre

D [d]: cadeau, dauphin, dent, dindon, judo

F [f]: café, dauphin, fée, fraise, fusée, girafe

G [g]: gants, gazelle, gomme, grenouille, kangourou, pingouin

J [ʒ]: cage, jouets, judo, juge, jupe, girafe

K [k]: cadeau, café, cage, cochon, kangourou, volcan

L [l]: gazelle, lit, soleil, valise, vélo, volcan

M [m]: chameau, gomme, mouche, mouton, tomate

N [n]: banane, chenille, grenouille, panier, reine

P [p]: épée, jupe, panier, pinceau, pingouin

R [r]: fraise, girafe, grenouille, kangourou, reine, yaourt, zèbre

S [s]: ciseaux, cygne, pinceau, seau, soleil

T [t]: bateau, bouteille, mouton, tomate, yaourt

V [v]: avion, vache, valise, vélo, volcan

Z [z]: ciseaux, fraise, fusée, gazelle, valise, zèbre

CH [ʃ]: chameau, chenille, cochon, mouche, vache

Ce jeu peut être repris en jouant à la fois avec les phonèmes-consonnes et les phonèmes-voyelles.