

Le jeu des paires rimées



Buts du jeu

- Identifier le son final d'une question
- Choisir le prénom de l'ourson qui rime avec le dernier mot de la question

Compétence du PER

PER > LANGUES > FRANÇAIS > COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT > 1ER CYCLE

L1 11-12 : LIRE ET ÉCRIRE DES TEXTES D'USAGE FAMILIER ET SCOLAIRE ET S'APPROPRIER LE SYSTÈME DE LA LANGUE ÉCRITE

en comprenant les liens entre l'oral et l'écrit (segmentation d'une phrase en mots, correspondance phonème-graphème, code alphabétique,...)

en développant la conscience phonologique (rime, syllabe, phonème,...)

en mobilisant et en développant ses connaissances langagières (lexicales, grammaticales, phonologiques, prosodiques,...) et extralangagières (connaissance du monde, références culturelles,...)

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX DE LA LECTURE ET DE L'ÉCRITURE			
PROGRESSION DES APPRENTISSAGES		ATTENTES FONDAMENTALES	INDICATIONS PÉDAGOGIQUES
1 ^{re} - 2 ^e années	3 ^e - 4 ^e années	Au cours, mais au plus tard à la fin du cycle, l'élève...	Ressources, indices, obstacles. Notes personnelles
Conceptualisation de la langue à l'oral			
Découverte de la conscience phonologique: <ul style="list-style-type: none">• segmentation d'un mot oral en syllabes• repérage de phonèmes	Développement de la conscience phonologique: <ul style="list-style-type: none">• segmentation d'un énoncé oral en mots• segmentation d'un mot oral en syllabes• segmentation des syllabes orales en phonèmes	<ul style="list-style-type: none">• identifie une syllabe, un phonème dans un mot	Accompagner des mots ou des syllabes par des mouvements (frappés, scandés, marchés,...)

Déroulement

Chaque élève a un jeu de carte avec la photo et le nom des oursons.

Le meneur de jeu retourne une carte question.

A. Le meneur de jeu lit la question, puis il désigne un élève pour dire le nom de l'ourson cherché ou (selon l'âge des enfants) ...

B. Le meneur de jeu désigne un élève pour lire la question et dire le nom de l'ourson cherché.

Les élèves choisissent la carte avec l'ourson dont le prénom rime avec le dernier mot de la question.

Sur un signe du meneur de jeu, chaque élève montre la carte qu'il a choisie.

Matériel

Un jeu de cartes-oursons par élève

			
Moutakalin	Moutakaline	Moutakino	Petitako

Un jeu de cartes-questions (ci-dessous, exemples à enrichir avec les élèves !)

Qui est malin ?	Qui est rigolo ?
Qui mange une tartine ?	Qui dessine un bateau ?
Qui dessine ?	Qui dessine un crapaud ?

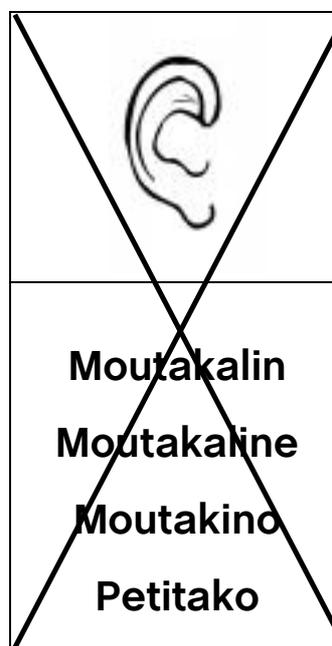
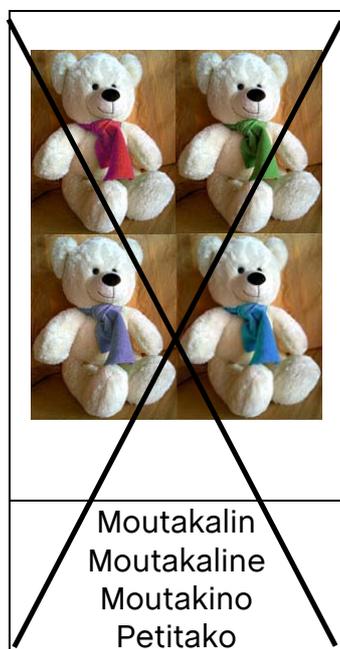
Pour corser la difficulté de l'exercice, vous pouvez ajouter des questions dont le dernier mot ne rime avec aucun nom d'oursin.

Qui mange une orange ?

Qui dessine un renard ?

Dans ce cas, il faut donner à chaque enfant une carte genre "homme noir" qui lui permette de montrer qu'il n'y a aucun nom d'ourson qui rime avec le dernier mot de la question.

Voici deux propositions de cartes.





Moutakalin

Moutakaline

Moutakino

Petitako



Moutakalin

Moutakaline

Moutakino

Petitako



Moutakalin

Moutakaline

Moutakino

Petitako

			
<p>Moutakalin Moutakaline Moutakino Petitako</p>	<p>Moutakalin Moutakaline Moutakino Petitako</p>	<p>Moutakalin Moutakaline Moutakino Petitako</p>	<p>Moutakalin Moutakaline Moutakino Petitako</p>

			
<p>Moutakalin Moutakaline Moutakino Petitako</p>	<p>Moutakalin Moutakaline Moutakino Petitako</p>	<p>Moutakalin Moutakaline Moutakino Petitako</p>	<p>Moutakalin Moutakaline Moutakino Petitako</p>

			
<p>Moutakalin Moutakaline Moutakino Petitako</p>	<p>Moutakalin Moutakaline Moutakino Petitako</p>	<p>Moutakalin Moutakaline Moutakino Petitako</p>	<p>Moutakalin Moutakaline Moutakino Petitako</p>