

Contenu de la valise :

- 3 MOUFLES rouges
- 10 images animaux (2 souris – 2 hérissons – 2 lapins – 2 renards – 2 ours)
- 12 mots images
- 2 feuilles lexique (une en MAJUSCULES et une en script)
- 1 alphabet avec les différentes graphies

Durée du prêt : 2 jours

Compétences travaillées :

Utiliser des référents écrits

Reconnaître un mot à partir d'un modèle

Associer des lettres identiques (script – MS)

Associer différentes graphies (majuscule et script – GS)

Règles du jeu :

Un jeu fabriqué à partir de notre album La Moufle. Chaque joueur a une moufle. Les cartes mots sont retournées sur la table (mots et images sont cachées). Les images des animaux sont sur le côté.

Le premier joueur tire une carte mot, il doit reconnaître le mot en s'aidant des référents. Quand il pense avoir reconnu le mot, il peut soulever le cache afin de voir l'image et vérifier son idée.

Le joueur peut nommer les lettres de son mot.

Si c'est SOURIS – HÉRISSON – LAPIN – RENARD ou OURS, le joueur prend l'image correspondante et la met dans sa moufle.

Si jamais le joueur tire la carte fourmi, il doit vider sa moufle et remettre tous les animaux déjà présents dans la pioche.

Différenciation, si c'est trop facile ou trop difficile

Niveau 1 : utiliser les référents en script (même écriture que les cartes mots). Les enfants ont juste à trouver les mêmes lettres

Niveau 2 : utiliser les référents en MAJUSCULES (écriture différentes des cartes mots). Les enfants doivent associer les différentes écritures pour reconnaître les lettres.