



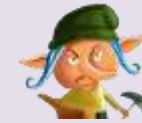
CLE



ANNEAU



GROTTE



KORRIGAN



TRESOR



DOLMEN



REINE



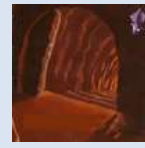
BOUGIE



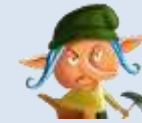
CLE



ANNEAU



GROTTE



KORRIGAN



TRESOR



DOLMEN



REINE



BOUGIE



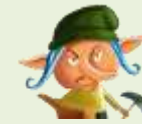
CLE



ANNEAU



GROTTE



KORRIGAN



TRESOR



DOLMEN



REINE



BOUGIE



CLE



ANNEAU



GROTTE



KORRIGAN



TRESOR



DOLMEN



REINE



BOUGIE

BOUGIE

REINE

DOLMEN

TRESOR

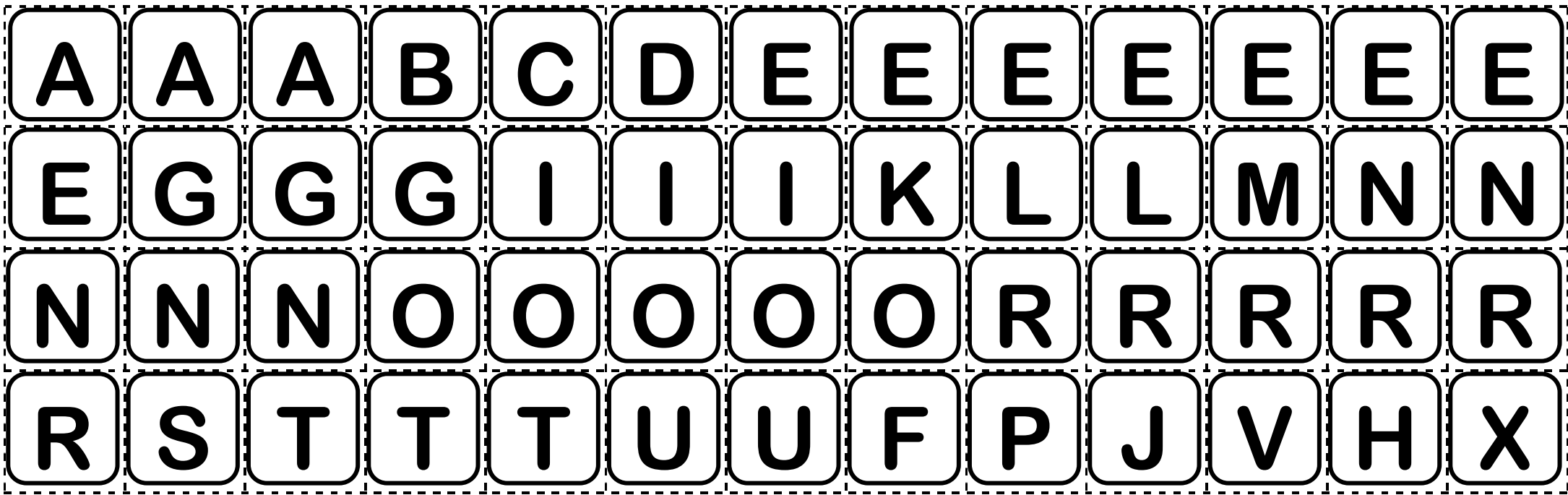
KORRIGAN

GROTTTE

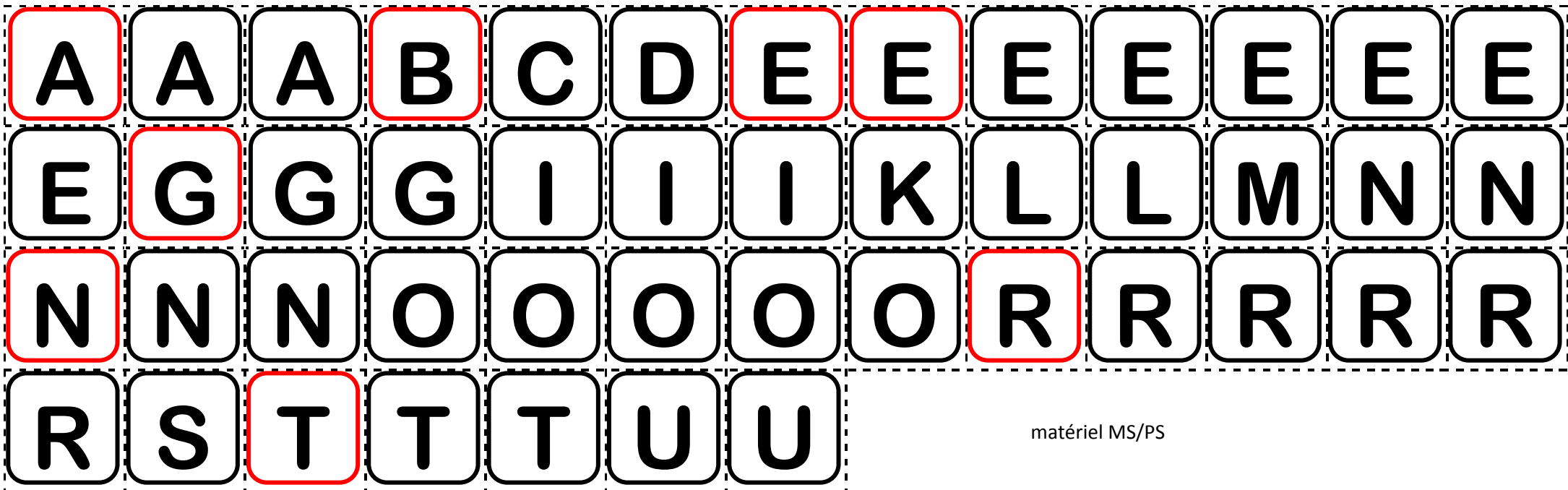
ANNEAU

CLE

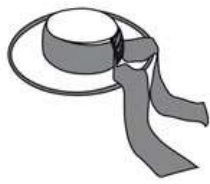
Bretagne



matériel GS



matériel MS/PS



LES LETTRES DE BRETAGNE

but du jeu et objectifs pédagogiques : associer et nommer les lettres de l'alphabet - initiation aux mots placés : placer des lettres pour composer des mots qui, positionnés d'une certaine façon, en forment un nouveau à découvrir - lecture horizontale (g. à d.) et verticale (h. en b.)

matériel : une grille (pré-remplie ou muette) - les lettres servant à faire les mots (+ 7 lettres intruses dans le matériel GS) - des fiches individuelles de mots référents (GS) - prévoir des jetons (GS)

nombre de joueurs : de 2 à 4 et un meneur de jeu (un adulte ou un enfant en GS)

déroulement en PS : (s'assurer que toutes les images/mots sont reconnues)

la grille pré-remplie est posée sur la table et les lettres posées faces visibles

à tour de rôle chaque enfant choisit une lettre, essaie de la nommer s'il la reconnaît et trouve l'endroit où la poser dans le bon sens sur la grille en nommant le mot qu'il complète (support imagé)

déroulement en MS : (après expérimentation, les MS peuvent utiliser le matériel GS)

la grille pré-remplie est posée sur la table et les lettres posées faces cachées

à tour de rôle, chaque enfant tire une lettre au hasard, la nomme ainsi qu'un mot de la grille qui la contient et la pose au bon endroit

déroulement en GS (après expérimentation avec le matériel PS/MS):

chaque joueur a devant lui la carte avec les référents et reçoit 5 jetons

les lettres sont placées faces cachées à côté de la grille muette

le meneur de jeu tire une lettre au hasard et la nomme (sans la montrer dans un 2^{ème} temps, pour compliquer un peu) ; le premier qui réagit et donne un des mots référents contenant cette lettre puis, la pose à la bonne place, gagne 2 jetons, mais si la lettre est mal placée, il rend 1 jeton.

si le mot qui a été donné est bon mais la lettre déjà placée, le joueur ne gagne qu'1 jeton

si le mot qui a été donné ne contient pas la lettre, le joueur ne gagne rien.

si le joueur place une lettre du mot mystère (case rouge) il gagne 3 jetons

quand tous les mots sont complétés, on compte les jetons et celui qui en a le plus a gagné la partie.