

1 color printing : blue PANTONE 303C

- Le plus jeune pioche une pièce et regarde si elle complète un de ses mots. Si elle ne complète aucun de ses mots, il la replace sous la pioche et c'est au tour du joueur suivant.
- Le premier qui a complété tous ses mots a gagné.

JEU 6 Rapido-mots

- Mélangez toutes les pièces de puzzle et mettez-les face cachée sur la table.
- On pioche une pièce et on la retourne : le «tu» de «voiture» par exemple.
- Le premier joueur qui trouve un mot commençant par cette syllabe gagne la pièce de puzzle : «Tulipe!»
- Le premier joueur à avoir 6 pièces a gagné la partie.

la
petite
école

Découvrez toute la collection :



Grandir avec Nathan .com

des articles, des conseils, des activités...



- Vers la lecture en moyenne section
- Vers l'écriture en moyenne section
- La grande école, ça se prépare !
- Fabriquer une jolie trousse

www.grandiravec Nathan.com

le + Internet

Nathan

© 2011 Nathan
Fabriqué et distribué sous licence par Diset S.A.
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelona - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur
www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

Nathan

la
petite
école

premières
lectures



4+
ans

Contenu : 20 cartes-mots et 1 guide des jeux.

Conception : Nathan - Illustrations du jeu : Marion Bilet
Mascotte écoreuil : Fred Péault - Photo d'enfant © Shutterstock

Premières lectures

20 cartes-mots de 1 à 4 syllabes à reconstituer.

Mot de 1 syllabe :

Bol

Mots de 2 syllabes :

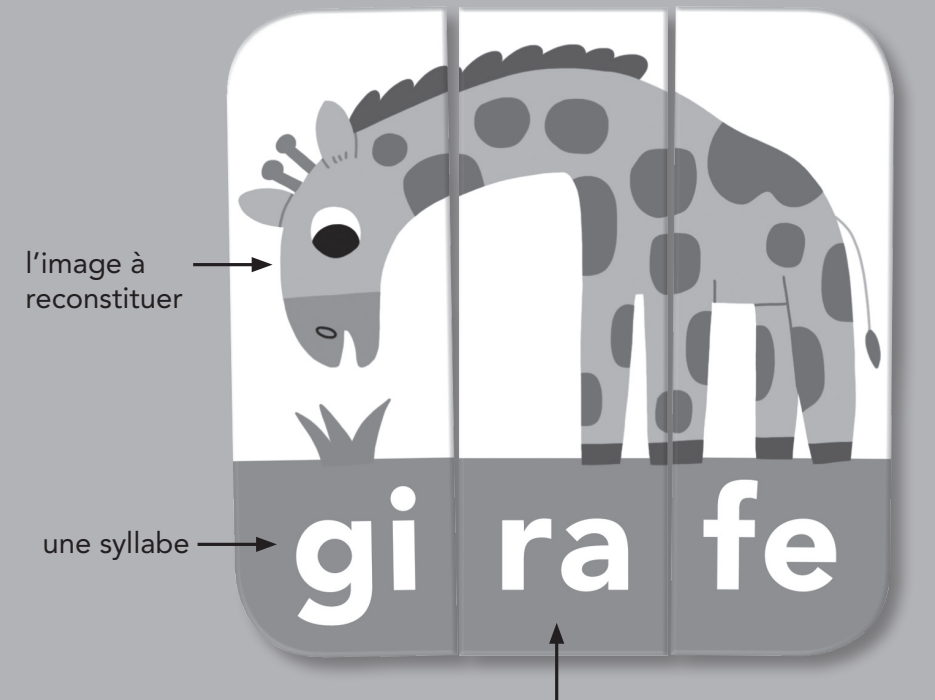
Mou-ton	Tor-tue	Pou-pée	Mai-son	La-pin
Va-che	Che-val	Lu-tin	Ra-dis	
Sou-ris	Gla-ce	Dra-gon	Ro-bot	

Mots de 3 syllabes :

Gi-ra-fe	Ba-lei-ne
Ce-ri-se	Voi-tu-re
Pi-ra-te	

Mot de 4 syllabes :

Cro-co-di-le

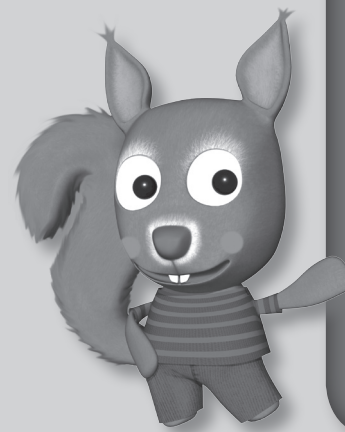


une couleur auto-correctrice différente pour chaque carte-mot.

Lettre aux parents

Votre enfant découvre très tôt le plaisir de jouer avec les mots et les sonorités de la langue. **La petite école** lui propose un jeu très complet et évolutif sur le thème de la lecture avec des objectifs clairs :

- 1 découvrir un mot de 1, 2, 3 ou 4 syllabes
- 2 repérer les sons
- 3 ordonner et scander les syllabes
- 4 identifier des syllabes identiques

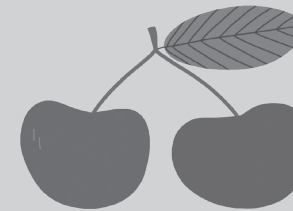


Pour jouer seul :

JEU 1 Je découvre les syllabes

- Avant de jouer, montrez les mots entiers à l'enfant pour qu'il se familiarise avec eux.
- Pour commencer, choisissez quelques cartes-mots à reconstituer en commençant par les mots de 2 syllabes et mettez les autres de côté. Quand votre enfant les aura reconstitués, vous pourrez lui donner les mots de 3 ou 4 syllabes.
- Posez les pièces de puzzle face visible, mélangées sur la table.
- L'enfant assemble les pièces de chaque puzzle en s'aidant de la couleur, différente pour chaque mot.
« Regarde maman, **bol** n'a qu'une syllabe et **cro-co-di-le** en a 4 ! »

Pour que votre enfant prenne conscience des syllabes, vous pouvez taper des mains en prononçant chaque syllabe des mots que votre enfant a reconstitué.



JEU 2 Le jeu des sons

- Demandez à votre enfant de chercher les mots où il entend... « CHE »
« vache ! cheval ! »
- Demandez à votre enfant de chercher les mots où il entend... « RA »
« radis ! pirate ! girafe ! »
- Demandez à votre enfant de chercher les mots où il entend... « RI »
« cerise ! souris ! »
- Vous pouvez lui poser la question pour les sons suivants :
A, B, C, CH, D, E, É, I, IN, L, O, OI, ON, OU, P, R, T, U, V.

JEU 3 Le jeu des mots qui commencent comme...

- En partant des mots du jeu, demandez à votre enfant s'il connaît d'autres mots qui commencent par la même syllabe :
 - Quels mots commencent comme « mou-ton » ?
 - Mouchoir ! Moufles ! Moulin !
 - Et comme « va-che » ?
 - Valise ! Vacances ! Valérie !

JEU 4 Le jeu des rimes

- En partant des mots du jeu, demandez à votre enfant s'il connaît d'autres mots qui finissent par le même son :
 - Quels mots finissent comme « dragon » ?
 - Maison ! Wagon ! Ballon !
 - Et comme « lutin ? »
 - Jardin ! Lapin ! Martin !



Pour jouer à plusieurs :

JEU 5 Le jeu des mots

- Distribuez les pièces où figure la première syllabe du mot :
 - si vous jouez à 4, chaque joueur reçoit 5 pièces.
 - si vous jouez à 3, chaque joueur reçoit 6 pièces (2 mots sont mis de côté, dont le mot « bol »).
 - si vous jouez à 2, chaque joueur reçoit 10 pièces.
- Posez sur la table les pièces où figurent les autres syllabes, face cachée.