

Quand les enfants se sont familiarisés avec les mots avec un seul son, vous pouvez ajouter les jetons avec 2 couleurs au verso.

Lorsque la flèche désigne un son : le joueur cherche parmi les jetons un mot où il entend ce son. Il prend le jeton, le retourne pour vérifier que la couleur du son est bien présente au verso.

Puis il le pose sur sa planche, sur la pastille correspondante.

Pour les plus grands : si la flèche désigne par exemple le son [a] et que le joueur a déjà un jeton [a] sur sa planche, il peut choisir un jeton-mot qui comporte le son [a] et un deuxième son, comme « radis » et le poser sur la pastille jaune de sa planche.

JEU 5 « J'entends, j'entends pas » [ +  + ]

Jeu collaboratif

Posez tous les jetons côté image au centre. Le plus jeune choisit une image, par exemple « moulin » et lance la flèche tournante sur la roue des sons :

• **J'entends.** La flèche désigne le son [ou] :

« [ou], j'entends le son [ou] dans « moulin ».

Tous les joueurs cherchent ensemble des mots où l'on entend le son [ou] et posent les jetons en étoile à côté du son correspondant.

« [ou], j'entends le son [ou] dans... »

• **J'entends pas.** La flèche désigne le son [a] :

« [a], j'entends pas le son [a] dans « moulin ».

Tous les joueurs cherchent ensemble des mots où l'on n'entend pas le son [a] et posent les jetons en étoile à côté des sons correspondants.

« [a], j'entends pas le son [a] dans... »

Puis c'est au tour du joueur suivant de faire tourner la flèche.

JEU 6 Le jeu des paires [ + ]

• Distribuez dix jetons à chaque joueur. Les autres jetons sont posés en pile, c'est la pioche. Chacun pose ses jetons côté image visible devant lui et trouve des mots qui ont le même son pour faire des paires.

• Le plus jeune prend le premier jeton de la pioche, par exemple, « lapin ».

- s'il a un jeton avec le son [a] ou le son [in], il prend le jeton « lapin » pour faire une paire,

- s'il n'a pas de jeton avec ce(s) son(s), il le met dans la boîte.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

• La partie est finie quand il n'y a plus de jetons dans la pile.

Celui qui a fait le plus de paires a gagné.

Les sons

[a]: ananas, ballon, cactus, carotte, chat, crabe, dragon, koala, lapin, radis, sapin, savon, tomate, vache

[é]: bébé, clé, dé, épée, épi, fée, fusée, poupée, vélo

[i]: citron, épi, hibou, kiwi, livre, nid, radis, souris, tigre, toupie, tulipe, usine

[o]: bol, carotte, cochon, coq, dauphin, koala, moto, pomme, robot, tomate, tortue, vélo

[u]: cactus, cube, fusée, luge, lune, lutin, plume, ruche, tortue, tulipe, usine

[ou]: hibou, loup, moulin, mouton, ours, poule, poupée, poussin, souris, toupie

[in]: dauphin, dindon, lapin, lutin, moulin, pain, poussin, prince, sapin, singe

[on]: ballon, bonbon, citron, cochon, dindon, dragon, mouton, pont, rond, savon

GRANDIR avec NATHAN.com

Conseils, activités, jeux et coloriages pour vos enfants



▶ La lecture en grande section

▶ Le langage en grande section

▶ La grande école, ça se prépare !

▶ Fabriquer son tableau noir

♥ www.grandiravecnathan.com

Nathan

© 2019 Diset, S.A.

Conception et réalisation Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.

Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne

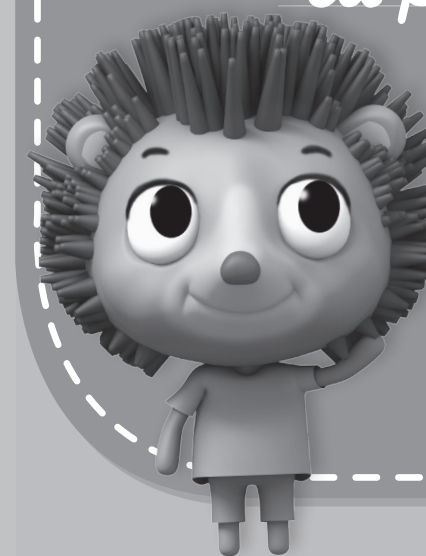
Groupe Jumbodiset - www.diset.fr

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

service consommateurs : info.france@diset.com

la petite école

la roue des sons



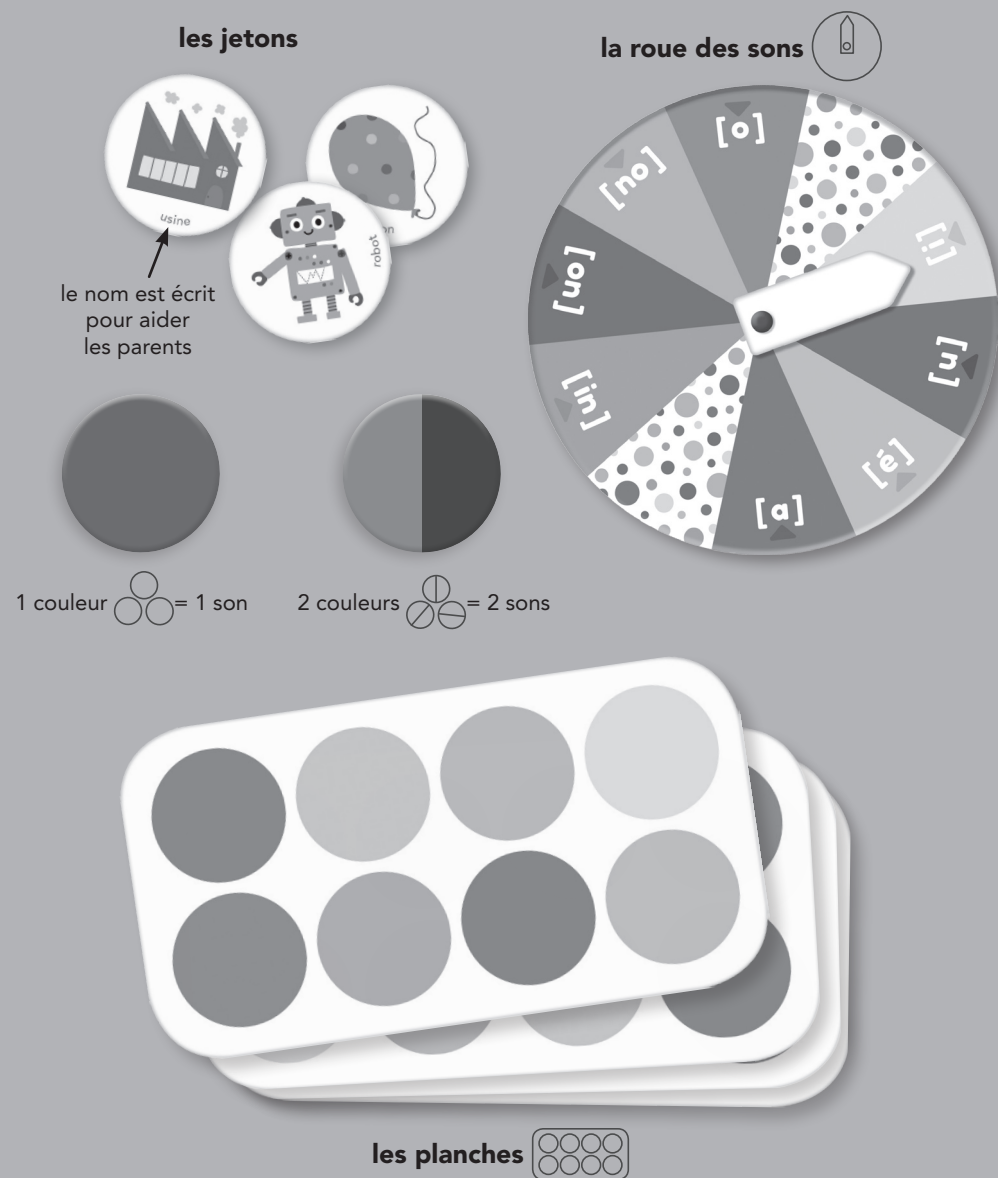
5-7 ans

Nathan

La roue des sons

Contenu :

- 60 jetons-mots : recto image/verso couleurs,
- 4 planches avec 8 pastilles de couleur,
- 1 roue des sons avec flèche tournante



Lettre aux parents

La petite école propose à l'enfant à partir de 5 ans un jeu très complet et évolutif sur le thème des sons dans les mots, avec des objectifs très clairs :

- 1 identifier les sons
- 2 associer une image à un ou plusieurs sons
- 3 se préparer à la lecture

Pour jouer seul :

JEU 1 Le soleil des sons

Pour commencer, choisissez les jetons avec une seule couleur au verso. Posez devant l'enfant quelques jetons côté image et la roue des sons. L'enfant choisit une image, par exemple celle du chat : « j'entends le son [a] dans « chat ». Avec la flèche, il montre le [a] sur la roue des sons, il retourne le jeton pour vérifier que la couleur est la même et le pose côté image visible, à côté du [a] de la roue. À son rythme, l'enfant trouve le son de chaque mot et pose le jeton près du son pour former le « soleil des sons ».



JEU 2 Les boîtes aux sons

Quand l'enfant s'est familiarisé avec les mots avec un seul son, vous pouvez jouer avec les jetons qui ont 2 couleurs au verso.

- Posez devant l'enfant les jetons côté image et une ou plusieurs planches.
- L'enfant choisit une image, par exemple celle de la fusée : « j'entends le son [u] et le son [é] dans « fusée ».
- Il choisit de poser le jeton sur la pastille bleu clair ou la pastille violette de sa planche.
- À son rythme, l'enfant trouve les 8 sons et pose les jetons sur sa ou ses planches.

JEU 3 Le jeu des rimes

En partant des mots du jeu, demandez à votre enfant de repérer les mots qui finissent par le même son : le mot « dragon » rime avec « mouton » car ils finissent tous les deux par [on].

« Quels autres mots finissent par [on] ? Bonbon, pont, dindon, rond... Et qui rime avec tortue ? Personne ! »

Pour jouer à plusieurs :

JEU 4 La roue des sons

Pour commencer, choisissez les jetons avec une seule couleur au verso et posez-les côté image visible, au centre de la table. Distribuez les planches (si vous jouez à 2, chaque joueur reçoit 1 ou 2 planches, si vous jouez à 3 ou 4, chaque joueur reçoit 1 planche). Le plus jeune fait tourner la flèche de la roue des sons :

- **La flèche désigne un son :** le joueur cherche parmi les jetons un mot où il entend ce son. Il prend le jeton, le retourne pour vérifier que la couleur du verso correspond bien à la couleur du son, puis le pose sur la pastille de même couleur sur sa planche. S'il s'est trompé, il repose le jeton avec les autres. Puis c'est au tour du joueur suivant.
- **La flèche désigne une case multicolore :** le joueur choisit le jeton qu'il veut et le pose sur sa planche, sur la pastille de la couleur correspondant au son. Puis c'est au tour du joueur suivant.
- **La flèche désigne un son qu'il a déjà :** le joueur passe son tour. Le premier qui a complété sa ou ses planches a gagné.