

1 plateau pour 3 ou 4

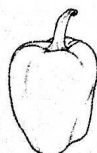
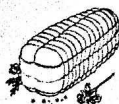
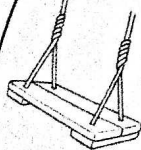
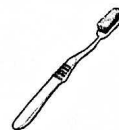
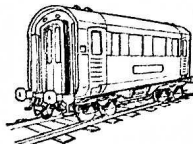
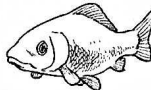
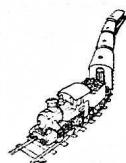
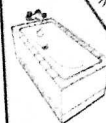
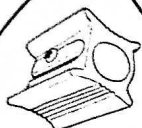
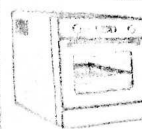
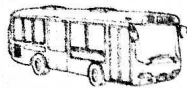
LE JEU DE L'OIE DU SON S [s]

A4 - A3  
141%

MATÉRIEL

217

DÉPART



ARRIVÉE

...ent - soleil - coccinelle - loupe - soucoupe volante - sucette -  
riore - brosse à dents - échasses - wagon





# LE JEU DE L'OIE DU SON **S** [s]

## 1 MATÉRIEL

- ▶ Un plateau de jeu pour 3 ou 4 élèves (matériel page 217).
- ▶ Un pion par élève.
- ▶ Des jetons.

## 2 DÉROULEMENT

### ÉTAPE 1 DÉCOUVERTE DU PHONÈME **S** [s]

- ▶ Montrer le phonème **S** [s] aux élèves. Leur demander de le décrire, puis prononcer le nouveau phonème.
- ▶ L'ensemble du groupe chante alors le phonème **S** [s].
- ▶ Afin de s'assurer qu'ils sont connus de tous, demander aux élèves de nommer les différents mots-images présents sur la planche de jeu (matériel page 217).
- ▶ Donner un pion à chaque joueur.

### ÉTAPE 2 JEU DE L'OIE DU SON **S** [s]

- ▶ Les joueurs lancent le dé à tour de rôle, avancent leur pion du nombre de cases indiqué par le dé et nomment le mot-image de la case sur laquelle ils arrivent. Si celui-ci contient le phonème **S** [s], ils reçoivent un jeton. Sinon, c'est au joueur suivant.
- ▶ À la fin du jeu, celui qui a le plus de jetons a gagné.



## 3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Si le niveau des élèves le permet, il est possible de leur proposer de recevoir 2 ou 3 jetons si le mot-image sur lequel ils tombent contient 2 ou 3 fois le phonème **S** [s].

