

lè z-animô du sirc

Les animaux du cirque

Âge : 4 et 5 ans.

Nombre de joueurs : 2 ou 3.

Autonomie : l'aide d'un adulte est requise pour expliquer les consignes.

But : identifier « an », « on », « in » et « un » au début, à la fin et en milieu de mot.

Règle du jeu

1. Découper les cartes.
2. Disposer face aux joueurs le tableau représentant les quatre sentiers (rassembler avec du papier collant les deux morceaux du tableau).
3. Faire une pioche avec les cartes découpées. La carte « public » doit être pliée de manière à constituer un pion.
4. Le principe : les animaux du cirque se sont échappés ! Aidons le directeur du cirque à les rassembler avant l'arrivée du public (jeu coopératif).
5. Le déroulement :
 - a. Quatre sentiers permettent aux animaux de revenir au cirque, près du directeur : les sentiers des phonèmes « in », « on », « an » et « un ».
 - b. Tour à tour, chaque joueur pioche une carte et dit tout haut le nom de l'animal. Si le joueur entend une voyelle nasale, il pose la carte sur le sentier concerné. Si le mot ne comporte pas de voyelle nasale, le joueur défausse la carte.
 - c. Petite astuce : certaines cartes contiennent plusieurs voyelles nasales : le joueur peut choisir le sentier sur lequel il va le placer (*dindon, chimpanzé*).
 - d. Pendant ce temps, à chaque tour, les spectateurs se rapprochent d'un pas vers le cirque : un sentier à part représente le public.
 - e. Les animaux reviendront-ils à temps ? Si le pion du public arrive avant les joueurs jusqu'au chapiteau, les joueurs ont perdu. Mais si les joueurs ont rempli de cartes tous les sentiers vers le chapiteau, ils ont gagné.
6. Les cartes imagées accompagnées des mots en alfonic permettent aux joueurs de vérifier s'ils ont correctement identifié les sons entendus.

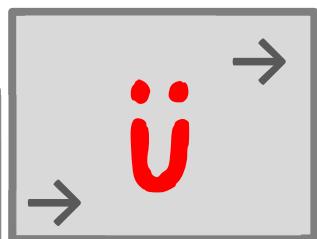
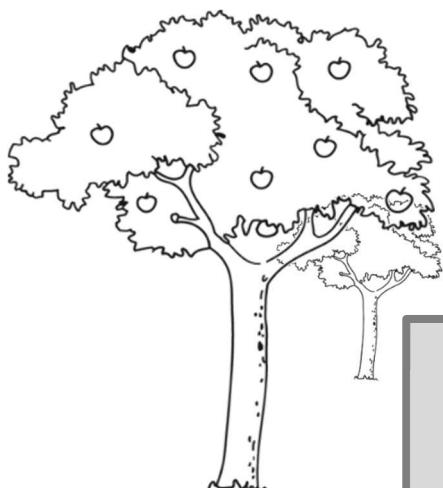
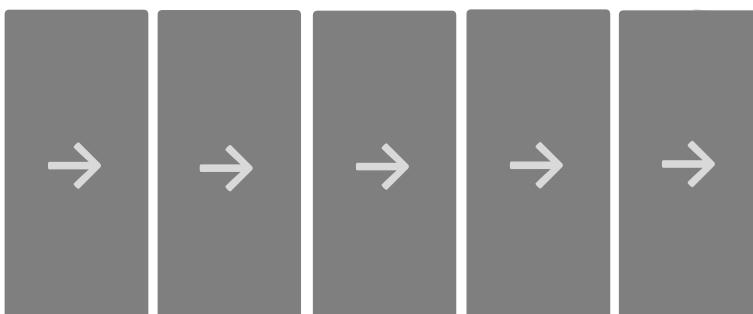
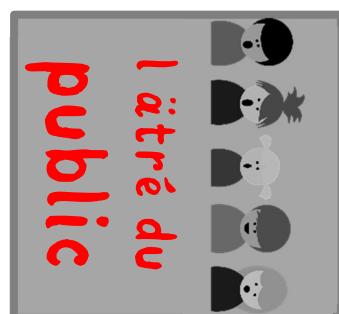
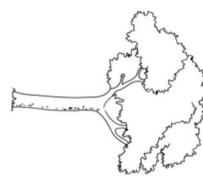
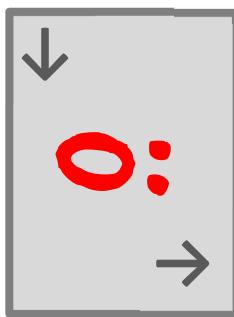
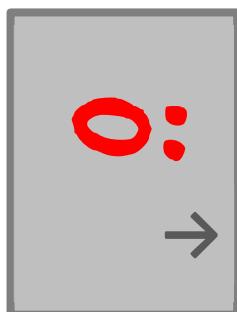
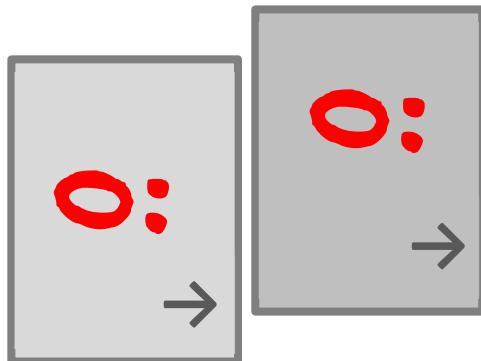
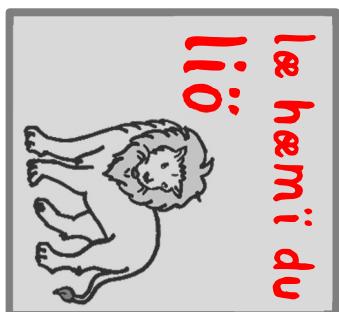
Bon amusement !



Apprendre à lire et à écrire le français avec l'alfonic
Pour un apprentissage plus logique et plus décontracté. • Je parle donc j'écris !
www.alfonic.org

RETRouver les animaux du cirque : jeu de classement des voyelles nasales.

En alphabet phonétique international (API) : repérer et distinguer « an » (/ã/), « on » (/ɔ/), « in » (/ɛ/) et « un » (/œ/).

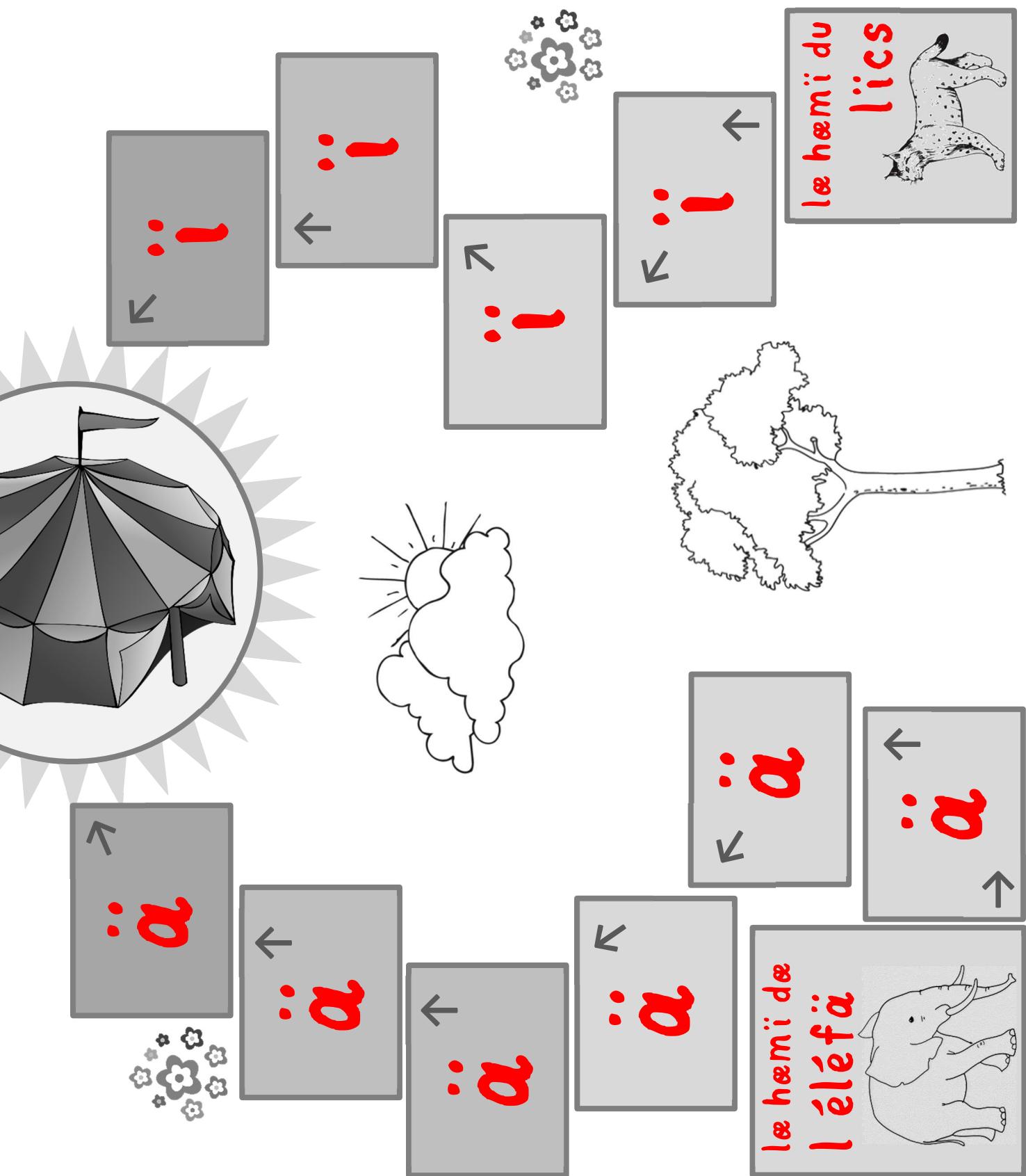


Apprendre à lire et à écrire le français avec l'alfonic
Pour un apprentissage plus logique et plus décontracté. • Je parle donc j'écris !
www.alfonic.org



RETRouver les animaux du cirque : jeu de classement des voyelles nasales.

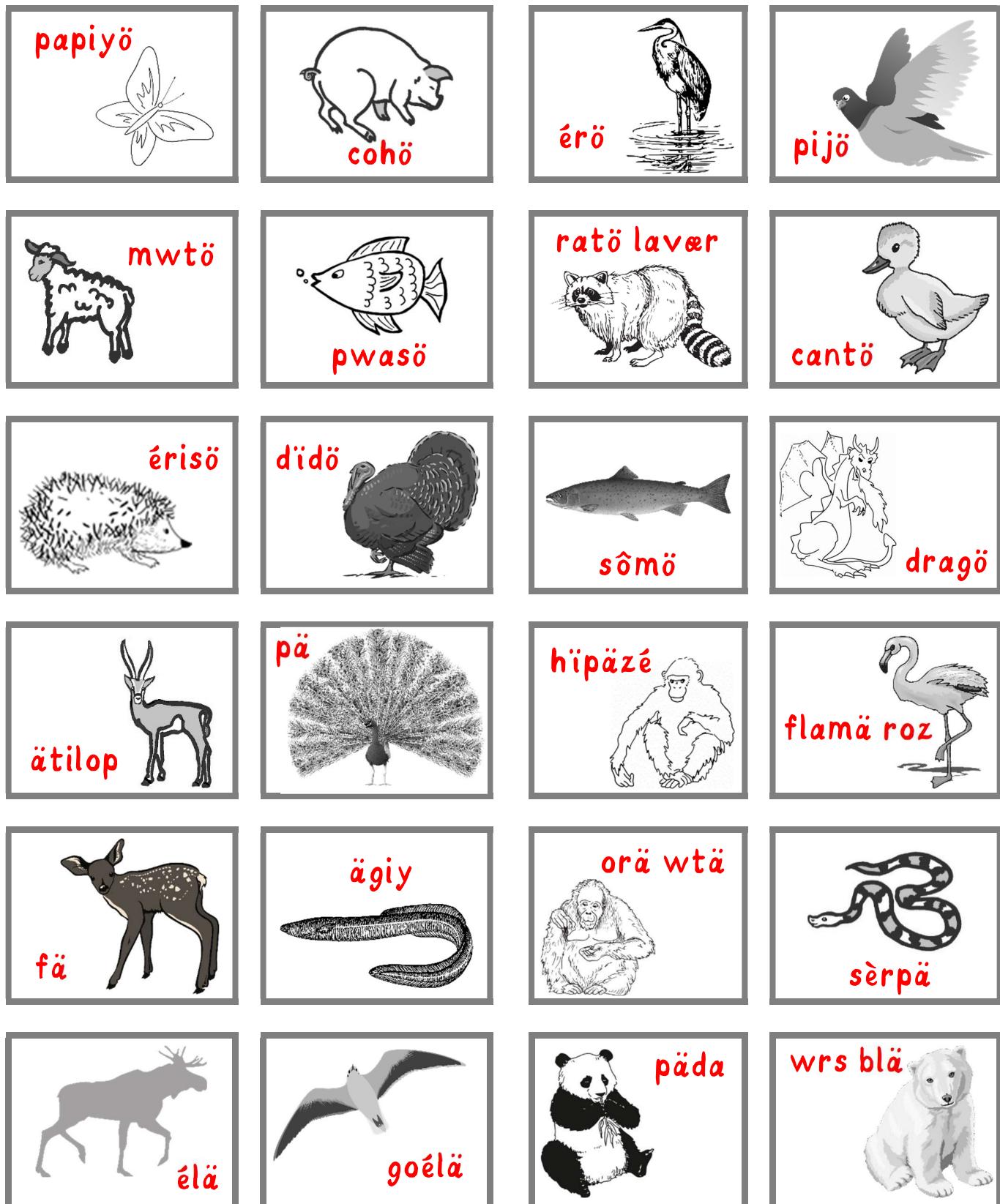
En alphabet phonétique international (API) : repérer et distinguer « an » (/ã/), « on » (/ɔ̃/), « in » (/ɛ̃/) et « un » (/œ̃/).



RETRouver les animaux du cirque : jeu de classement des voyelles nasales.

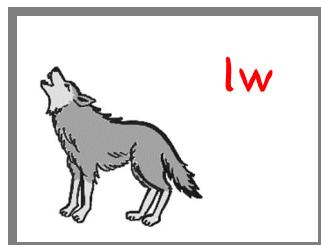
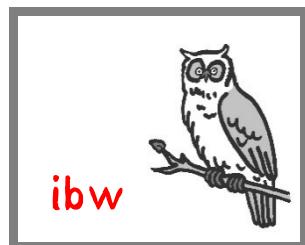
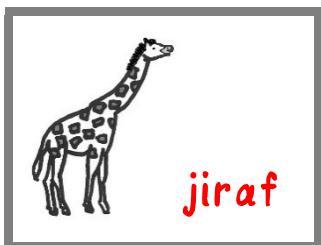
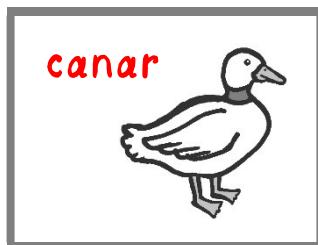
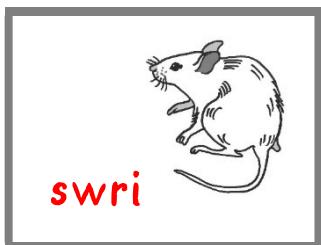
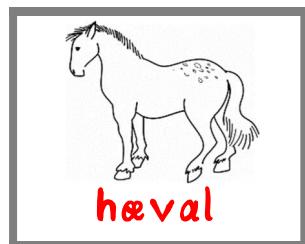
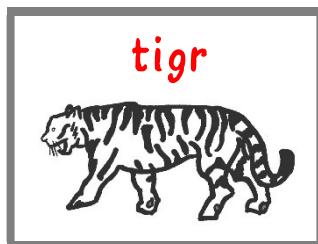
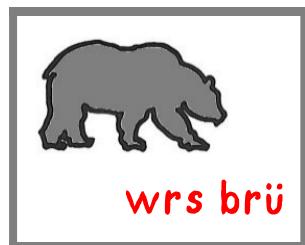
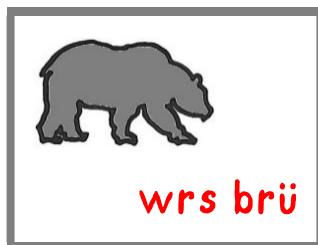
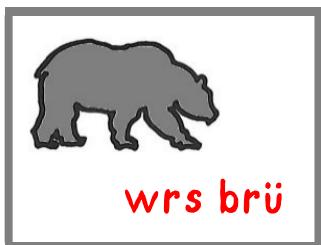
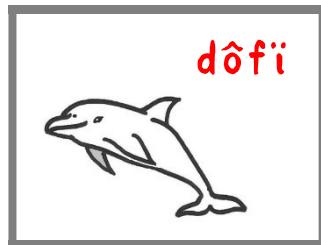
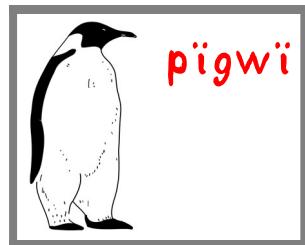
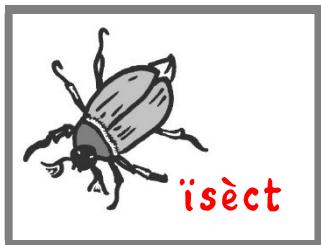
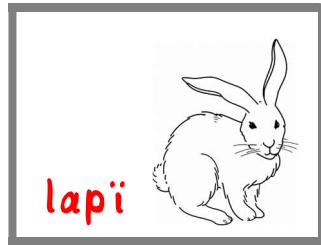
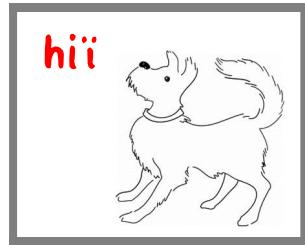
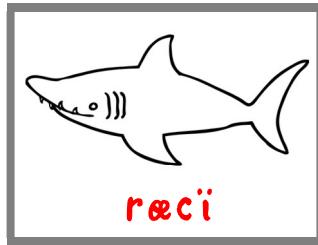
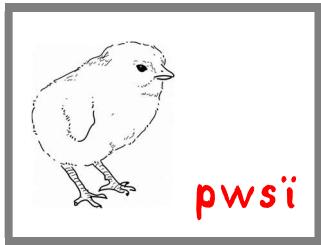
En alphabet phonétique international (API) : repérer et distinguer « an » (/ã/), « on » (/õ/), « in » (/ɛ/) et « un » (/œ/).

Les cartes à découper



RETRouver les animaux du cirque : jeu de classement des voyelles nasales.

En alphabet phonétique international (API) : repérer et distinguer « an » (/ã/), « on » (/ɔ̃/), « in » (/ɛ̃/) et « un » (/œ̃/).

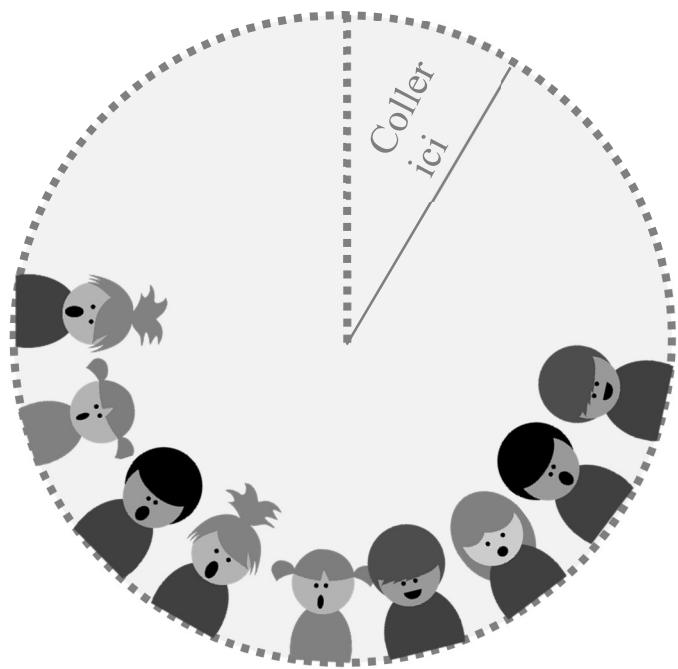


RETRouver les animaux du cirque : jeu de classement des voyelles nasales.

En alphabet phonétique international (API) : repérer et distinguer « an » (/ã/), « on » (/õ/), « in » (/ɛ̃/) et « un » (/œ̃/).

Le pion du public

Découper la forme selon les pointillés. Plier le papier en un cône et le coller.



Dessins : © CRPD Dijon (Clic Images), Pixabay et Wendy Nève.



*Apprendre à lire et à écrire le français avec l'alfonic
Pour un apprentissage plus logique et plus décontracté. • Je parle donc j'écris !
www.alfonic.org*