



JE COMMENCE COMME ... LA FUSEE



Matériel :

- 1 plan de jeu représentant une fusée
- des étiquettes sur lesquelles on trouve des images d'objets dont les noms commencent ou ne commencent pas par le son recherché

Règles du jeu :

- 1) en atelier individuel : chaque enfant pose dans la fusée uniquement les étiquettes des objets qui commencent par le son recherché.
- 2) en jeu commun : Le plan de jeu est posé au centre de la table. Chaque joueur, à tour de rôle, pioche une étiquette. Il nomme ce qu'il voit sur l'étiquette. Si ce mot commence par le son recherché, il pose son étiquette sur une des cases vide, sinon c'est le joueur suivant qui pioche. Le jeu se termine quand il n'y a plus de cases vides dans la fusée.



