



LES LABYPHONÈMES

1 MATÉRIEL

- ▶ 8 planches de jeu plastifiées agrandies à 141% (matériel pages 226 et 227).
- ▶ Un feutre non permanent par élève.
- ▶ Des jetons.

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- ▶ Montrer le départ et l'arrivée sur une planche de jeu (**matériel pages 226 et 227**). Expliquer le principe du jeu.
- ▶ Donner à chaque joueur un feutre non permanent et une planche de jeu.
- ▶ Demander à chacun de chanter le phonème illustré sur sa planche.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- ▶ Chaque joueur trace un chemin dans le labyrinthe en fonction du phonème donné en haut de sa planche. Il se déplace dans le labyrinthe en passant uniquement par des mots-images contenant le phonème demandé.
- ▶ Ainsi, un joueur possédant la planche du phonème **R** [r] n'aura le droit de passer que par le chemin sur lequel se trouvent des mots-images qui possèdent ce phonème.
- ▶ Lorsqu'un élève a terminé, il procède à la vérification avec l'enseignant et reçoit un jeton s'il a trouvé le bon chemin.
- ▶ Il peut alors échanger sa planche avec celle d'un camarade.
- ▶ Le joueur qui a le plus de jetons à la fin du jeu a gagné.

3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Donner en priorité les planches des phonèmes **R** [r] et **CH** [ʃ] aux élèves les moins performants et les planches des phonèmes **V** [v] et **M** [m] aux élèves les plus performants.

Labyphonèmes

Le chemin du phonème **R** [r]:

râteau, four, renard, biberon, raisin, castor. Intrus : igloo, épée, clown, cage.

Le chemin du phonème **CH** [ʃ]:

chaise, bouche, moustache, chaussette, mouche, cornichon, vache. Intrus : table, crêpes, bouclier.

Le chemin du phonème **S** [s]:

sablier, brosse à dents, scorpion, maracas, poisson, sorcière, sous-marin. Intrus : phoque, couronne, loupe, luge.

Le chemin du phonème **Z** [z]:

vase, oiseau, chaise, Zorro, fusil, pizaiolo, cerises. Intrus : wagon, taille-crayon, réfrigérateur, biberon, boule.

Le chemin du phonème **J** [ʒ]:

journal, orange, nuage, bijoux, fromage, genou, asperges. Intrus : coq, footballeur, drapeau, crevette, bus.

Le chemin du phonème **F** [f]:

phoque, xylophone, fourchette, confiture, figue, coiffeur, téléphone. Intrus : caméra, âne, bol, carotte, livre.

Le chemin du phonème **V** [v]:

vache, endives, poivron, viande, éventail, cheveux, couverts. Intrus : crayon, gants, parasol, harpe, cygne, chemise, cuisinier.

Le chemin du phonème **M** [m]:

pomme, armoire, jumelles, harmonica, tram, infirmière, télécommande, miel. Intrus : cartable, guitare, oursin, licorne, concombre, fourchette, éventail.



Proposer l'évaluation *Les intrus* (document élève page 231) en adaptant le niveau en fonction des élèves. Pour le niveau 1 (•), donner les phonèmes **Z** [z] et **R** [r]. Ajouter **J** [ʒ] pour le niveau 2 (••) et donner toute la page pour le niveau 3 (•••).