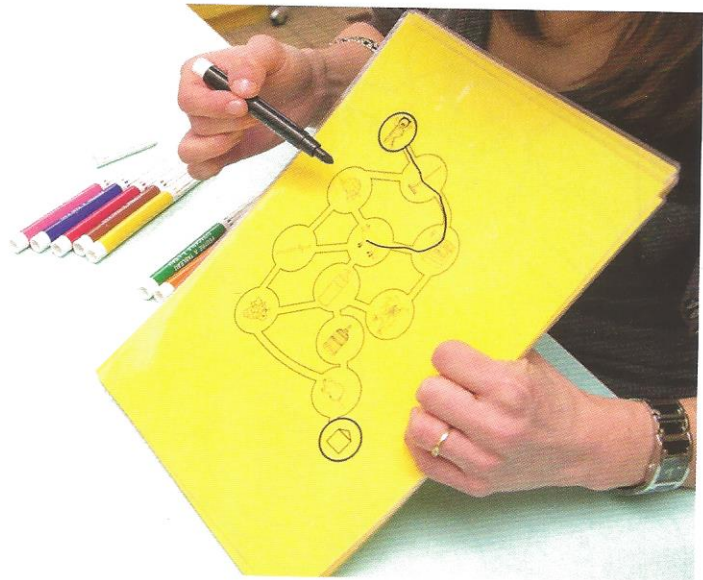
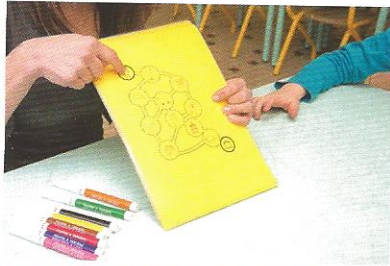


ÉTAPE 1

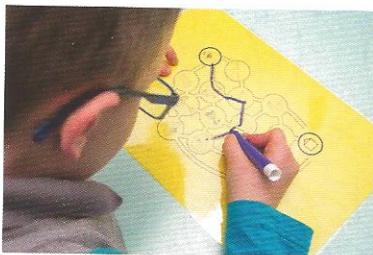
L'enseignant montre sur une planche de jeu le départ et l'arrivée. Il explique le principe du jeu en donnant un exemple.



Chaque élève chante le phonème présent sur sa planche.

ÉTAPE 2

Les élèves tracent le chemin du phonème dans le labyrinthe.



L'enseignant donne un jeton si le chemin tracé est le bon.



Après validation, les élèves effacent leur planche et l'échangent avec un camarade.