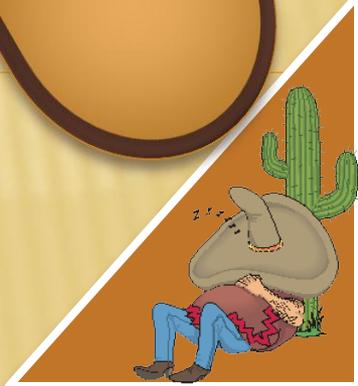
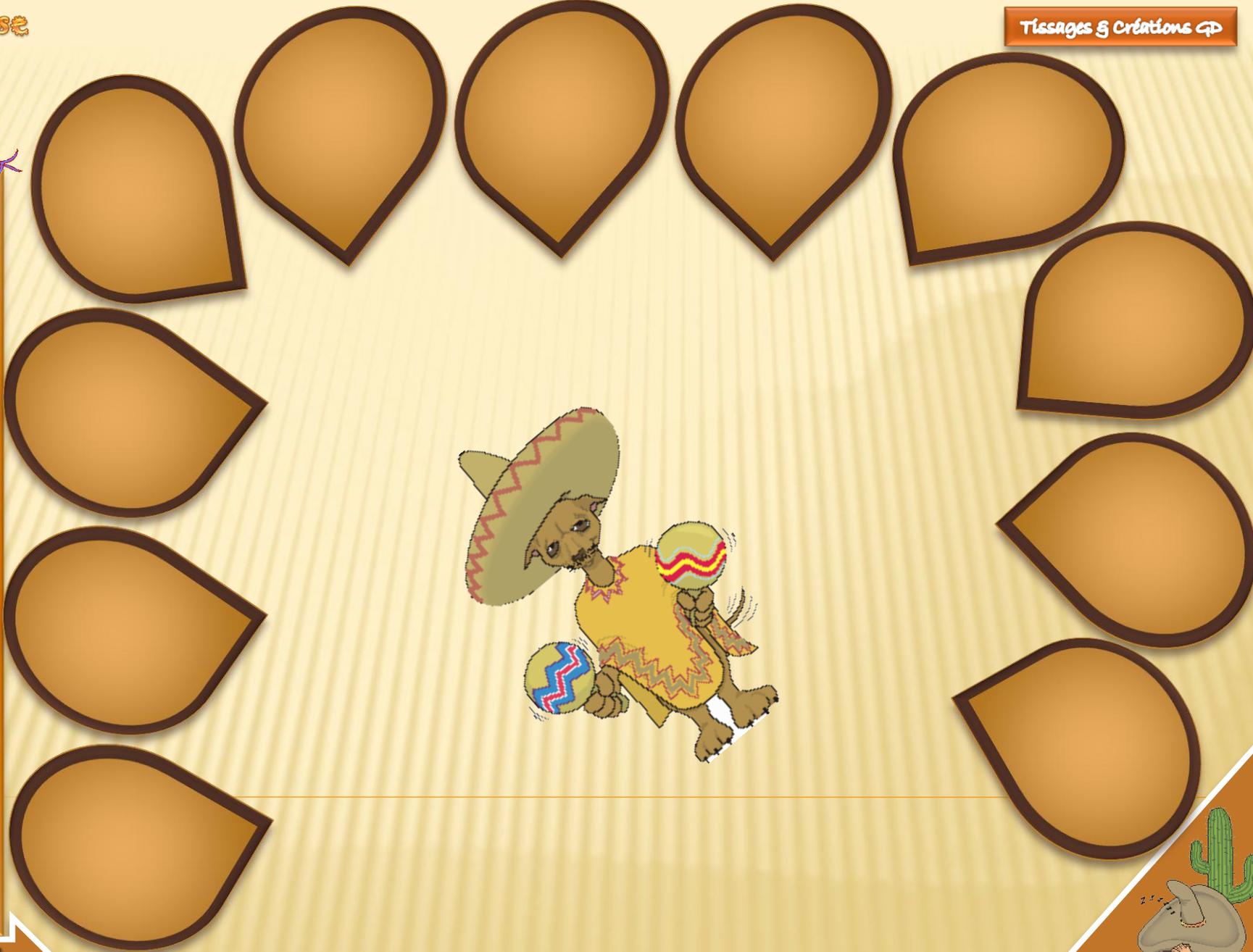




I  
M  
A  
G  
I  
M  
O  
T  
S

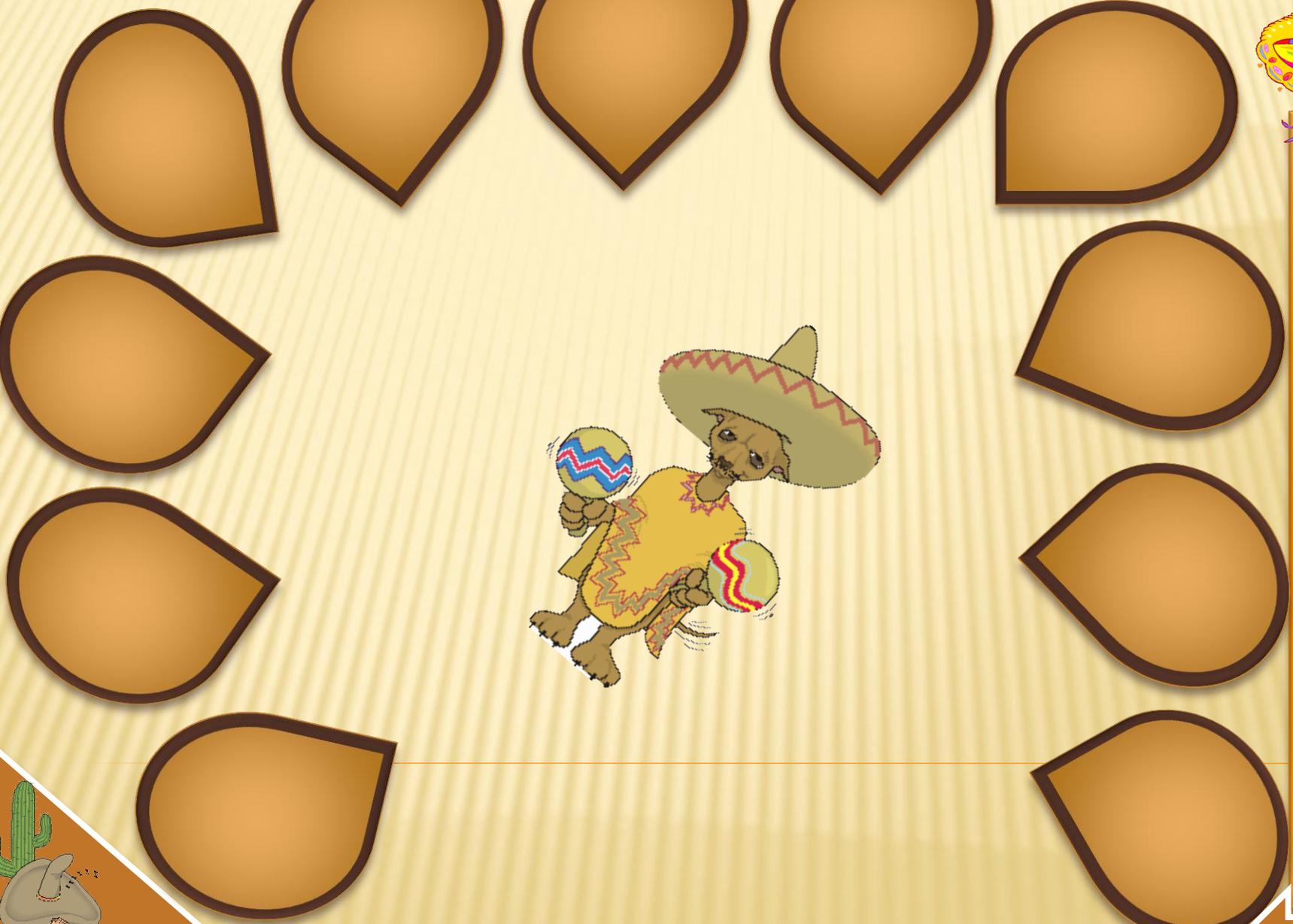
départ





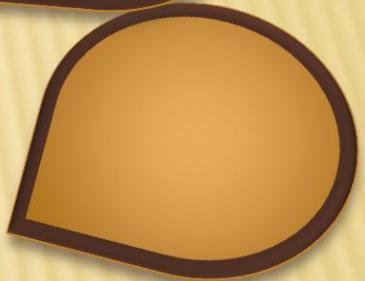
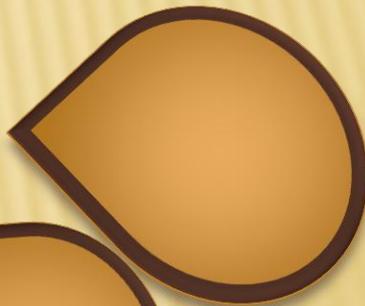
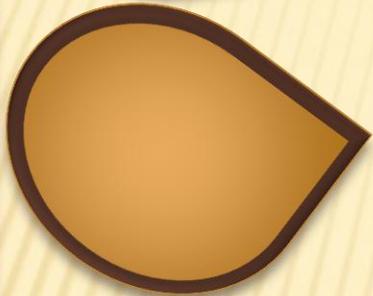
MAGIMOTS

départ



départ

S  
T  
O  
W  
I  
G  
A  
M  
I



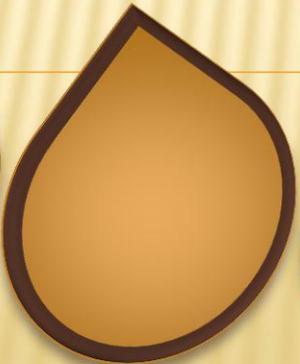
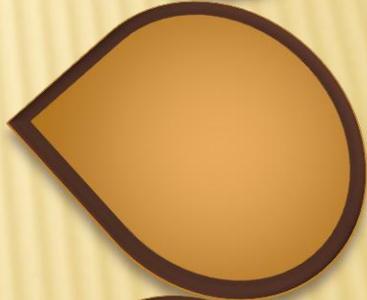
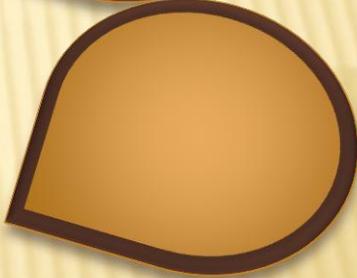


départ

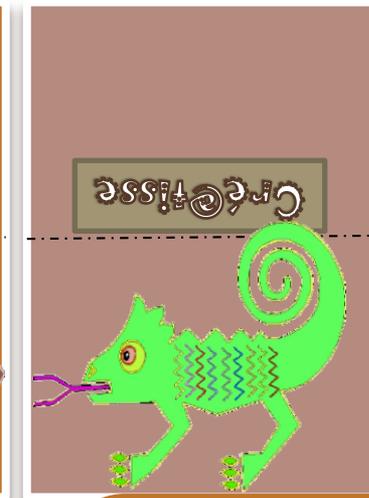
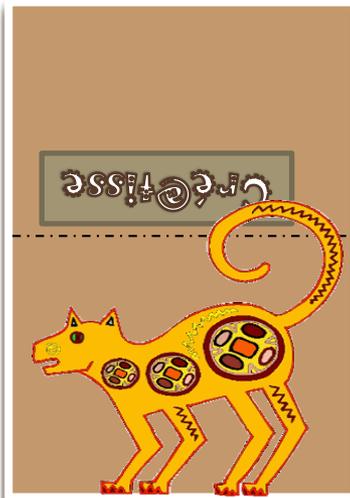
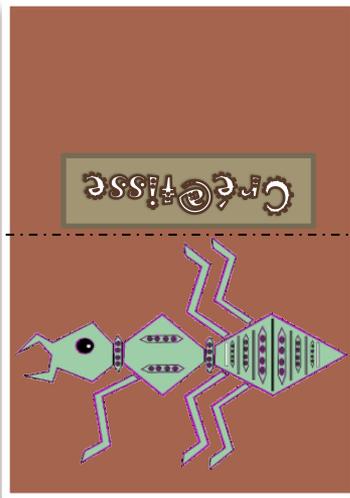
1 M A G I W T S



Cré@tissse



Trésages & Créations cp



mi  
no  
do

Cré@fisse

co  
lat  
cho

Cré@fisse

phan  
é  
lé

Cré@fisse

ma  
ge  
fro

Cré@fisse

ta  
ble  
car

Cré@fisse

pi  
cham  
gnon

Cré@fisse

ra  
fe  
gi

Cré@fisse

gon  
dra

Cré@fisse

car  
got  
es

Cré@fisse

ta  
re  
gui

Cré@fisse

fant  
en

Cré@tisse

ron  
bi  
be

Cré@tisse

po  
te  
com

Cré@tisse

bre  
tim

Cré@tisse

ran  
ge  
o

Cré@tisse

son  
pois

Cré@tisse

mi  
se  
che

Cré@tisse

boi  
fram  
se

Cré@tisse

lei  
ne  
ba

Cré@tisse

di  
jar  
nier

Cré@tisse

quin  
re

Cré@tisse

ze  
qua  
tor

Cré@tisse

ciè  
re  
sor

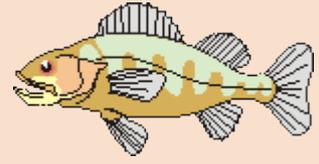
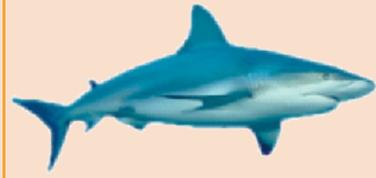
Cré@tisse

mier  
pom

Cré@tisse

geoi  
re  
na

Cré@tisse



14





dragon



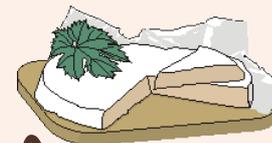
jardinier



baleine



chocolat



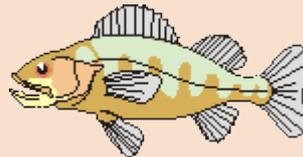
fromage



éléphant



requin



poisson



enfant



guitare



girafe



escargot



champignons



framboise



chemise



orange



cartable



sorcière



compote



biberon

14

quatorze



domino



pommier



timbre



nageoire

# IMAGIMOTS syllabes 1



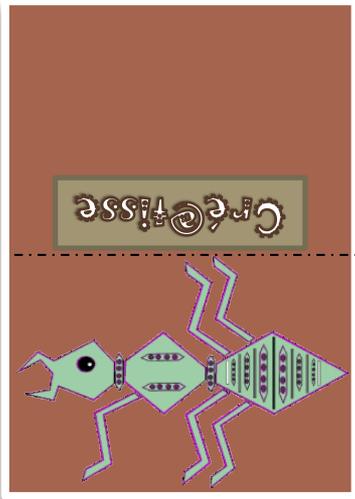
PLATEAU

Joueur 1

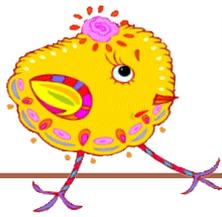
Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4



Plier ici pour que la carte tienne debout .  
Chaque joueur place son animal au départ .



# IMAGIMOTS syllabes 1

4 joueurs – 4 animaux

Le plateau – la pioche ( 25 étiquettes placées à l'envers en tas ) .

Chaque joueur a une fiche réponse plastifiée (page 7).

**But du jeu :** Arriver le premier à la case centrale.

Chaque joueur lance le dé à son tour et avance d'autant de cases .

Il tire alors une étiquette , dit les syllabes qu'il voit , doit reconstituer le mot le dire puis l'écrire sur sa fiche (page 7) et enfin l' épeler. Les autres donnent leur avis .

Vérification avec la fiche 8 (correction).

Si c'est juste il reste sur sa case , si c'est faux il retourne à l'endroit où il était . On enlève au fur et à mesure les étiquettes utilisées .

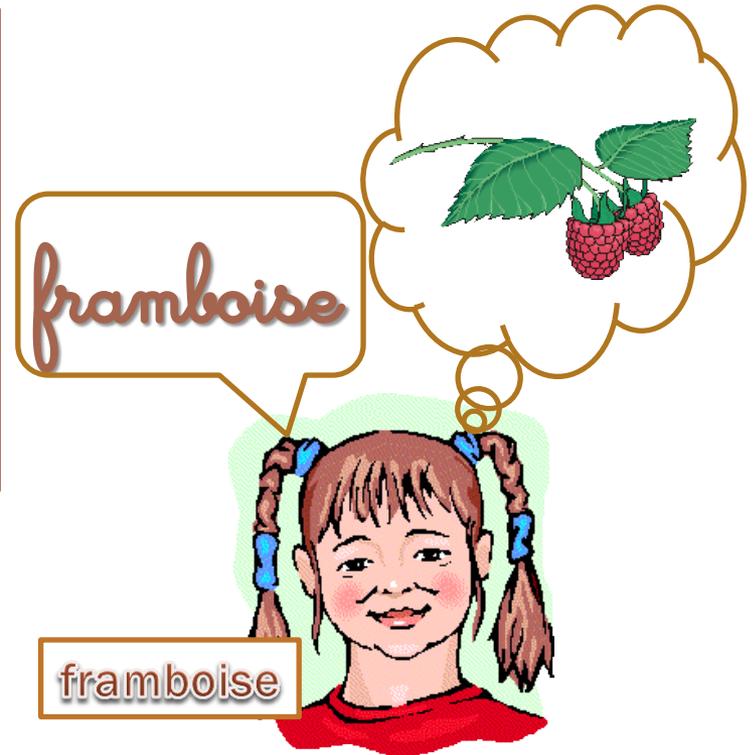
Les parties sont volontairement courtes pour capter l'attention des joueurs .

## Remobilisation des acquis :

- Renforcement de la connaissance du code.
- Apprentissage de l'orthographe , développer une stratégie pour organiser l'information.
- Se construire une représentation mentale .

## Mise en place de constructions de ponts avec des activités futures :

- Relire et se corriger
- Aider les enfants à traduire ce qu'ils entendent en représentations visuelles et mettre des mots sur ce qu'ils voient .
- Mémoriser



boi  
fram  
se