

a ni mal a mi bol

ar bre bar be bé bé

bo bi ne bo li de

bon bon bra vo bour don

bou ton bou chon co chon

chou ca mé ra cal me

da

te

do

mi

no

cou

dor

mir

du

ne

da

me

é

pi

ne

é

ta

ble

la

me

la

va

bo

dur

lo

to

li

vre

lou

pe

lou

tre

lou

ve

lu

ne

mar>ché>mar>me>la>de

mar>mi>te>mi>nu>te

mou>tar>de>mou>ton>mur

mon>tre>na>vi>re>pou

nu>mé>ro>o>li>ve

o>pé>ra>pe>lo>te

pi

lo

te

po

ti

ron

por

ta

ble

pou

le

pli

pro

me

na

de

ra

dar

ra

pi

de

rou

la

de

ru

che

rou

te

ta

ble

tar

ti

ne

tu

li

pe

ti

re

li

re

tor

du

to

ma

te

ton

dre

trou

va

che

vé

lo

vi

tre

tu

be

vi

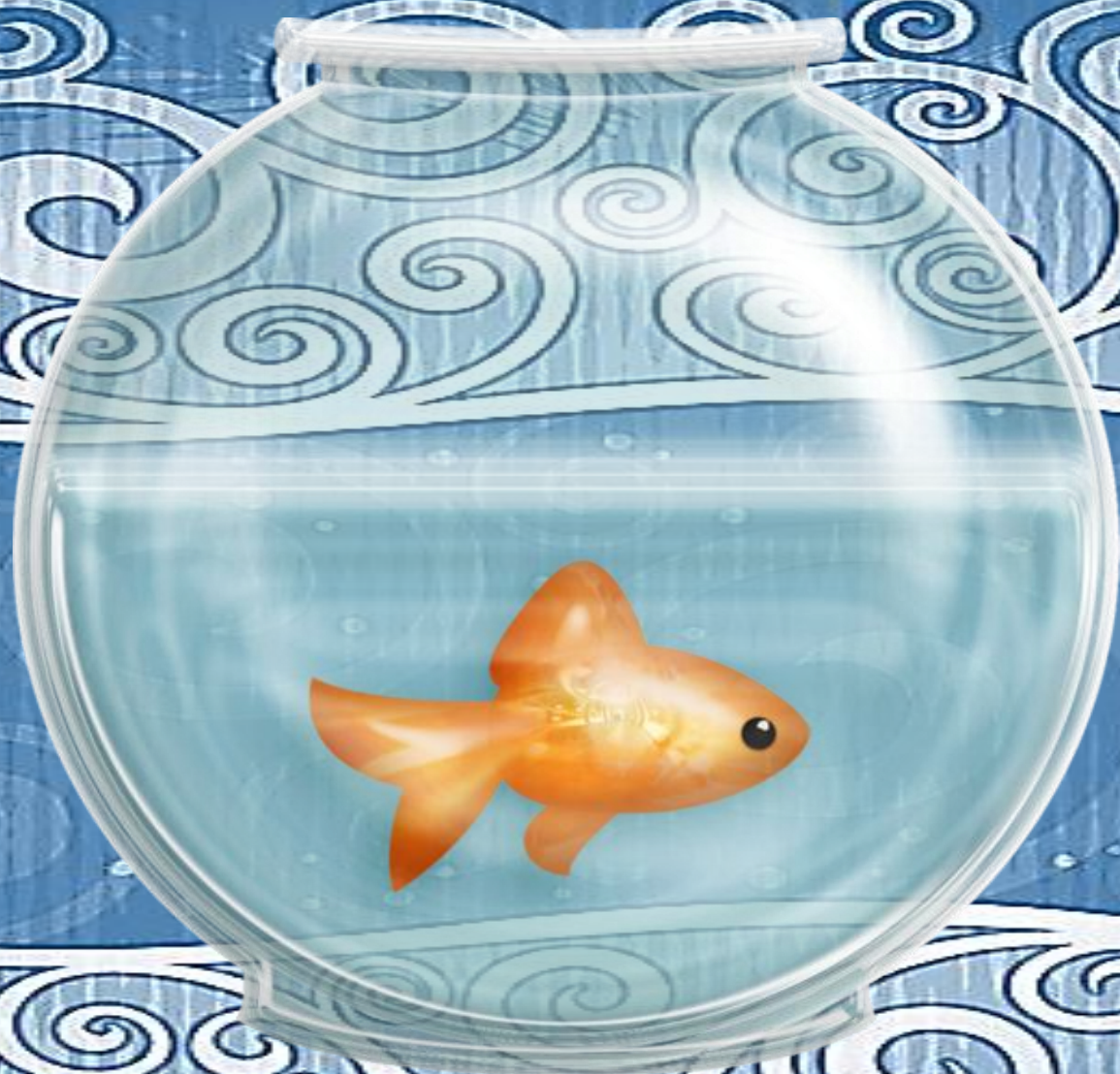
tri

ne

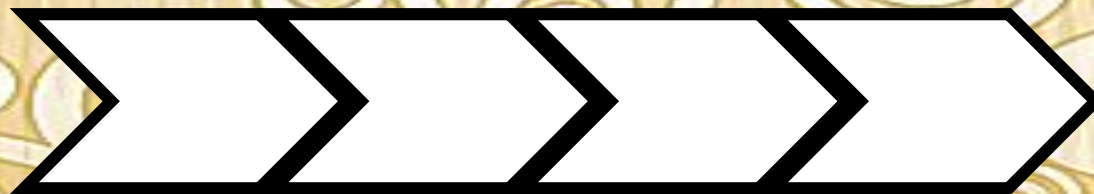
Activités avec le Syllabocal : LES OBJECTIFS

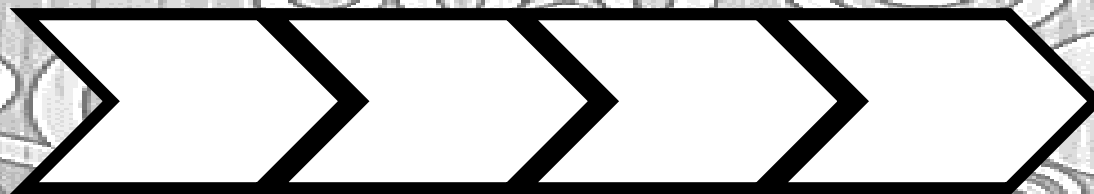
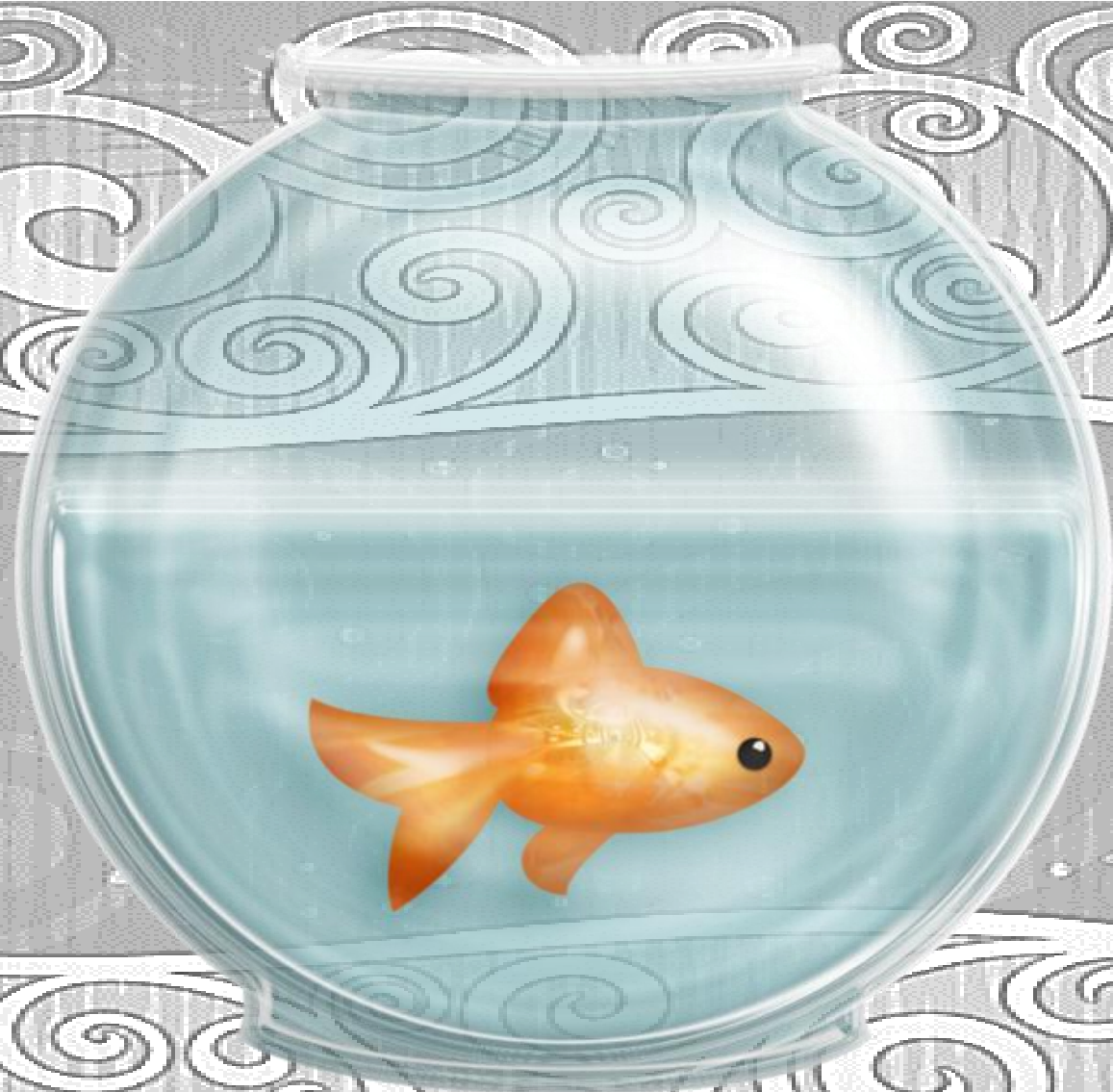
Remobiliser les acquis en début CE1 , entraînement codage des mots CP

- Jeu pour produire des mots à partir des syllabes en renforçant la connaissance du code .Le fait d'attraper les syllabes permet de manipuler pour comprendre la structure du mot .L'anticipation est possible avec « la syllabe manquante » qui est attendue ou peut être prise chez un autre joueur .
- Développer une stratégie , s'organiser









Le Syllabocal

ReCreatisse.com

a nimal	b onbon	c ochon	é pine	l ouve	m outon	p li	r oulade	t ordu
a mi	b ouchon	c ou	é table	l une	m ur	p ortable	r oute	t rou
a rbre	b ourdon	d ame	l ama	m arché	n avire	p otiron	r uche	t ulipe
b arbe	b outon	d ate	l avabo	m armelade	n uméro	p ou	t able	v ache
b ébé	b ravo	d omino	l ivre	m armite	o live	p oule	t artine	v élo
b obine	c alme	d ormir	l oto	m inute	o péra	p romenade	t irelire	v itre
b ol	c améra	d une	l oupe	m ontre	p elote	r adar	t omate	v itrine
b olide	c hou	d ur	l outre	m outarde	p ilote	r apide	t ondre	t ube

Le Syllabocal

ReCreatisse.com

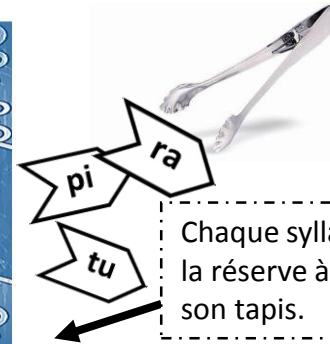
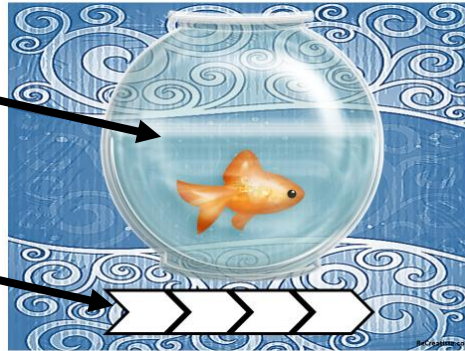
animal	bonbon	cochon	épine	louve	mouton	pli	roulade	tordu
ami	bouchon	cou	étable	lune	mur	portable	route	trou
arbre	bourdon	dame	lama	marché	navire	potiron	ruche	tulipe
barbe	bouton	date	lavabo	marmelade	numéro	pou	table	vache
bébé	bravo	domino	livre	marmite	olive	poule	tartine	vélo
bobine	calme	dormir	loto	minute	opéra	promenade	tirelire	vitre
bol	caméra	dune	loupe	montre	pelote	radar	tomate	vitrine
bolide	chou	dur	loutre	moutarde	pilote	rapide	tondre	tube



Le Syllabocal

Quand un mot est formé et vérifié placer les étiquettes dans le bocal.

Quand le joueur pense avoir un mot de 1, 2, 3, 4 syllabes, il le place ici.



Chaque syllabe tirée constitue la réserve à placer à côté de son tapis.

Activités avec le Syllabocal :

- Utilisation individuelle : L'enfant pioche des syllabes et essaie de reconstituer des mots .
- Même chose pour un groupe ou dictée des mots et vérification avec la planche .

Règle du jeu :

- 4 joueurs , 4 tapis , 72 étiquettes syllabes dans un bocal ou petit bol en plastique , 4 pinces
- Chaque joueur à son tour tire une syllabe avec sa pince. Quand il pense avoir un mot de 1 , 2 , 3 , ou 4 syllabes , il pose son mot à l'endroit indiqué ci-dessus en le lisant . L'un des joueurs désigné avant de commencer la partie ou le meneur de jeu vérifie et valide avec la liste des mots .
- Quand le mot est validé , il est posé sur le bocal (voir ci-dessus).
- Quand il manque une syllabe à un joueur et qu'il la voit dans la pioche d'un adversaire , il peut la prendre à condition de constituer un mot .
- Le gagnant à la fin de la partie est celui qui a le plus de syllabes dans son bocal .