



I
M
A
G
I
M
O
T
S

départ



départ



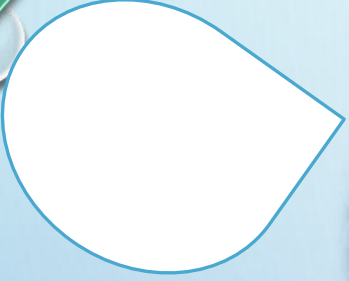
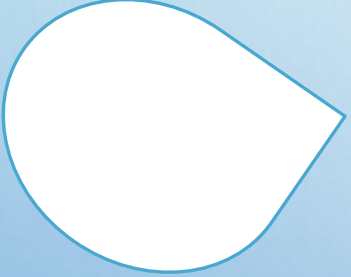
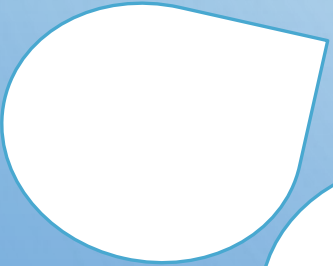
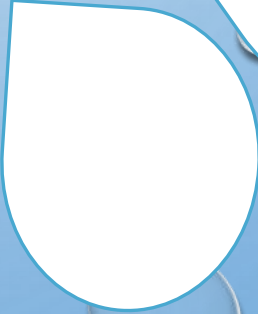
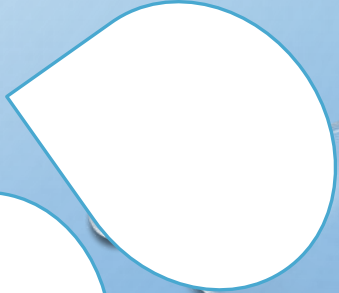
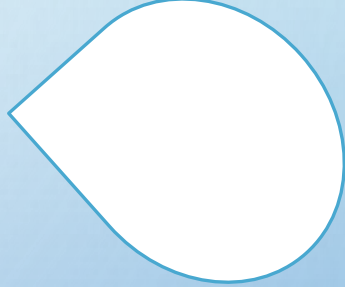
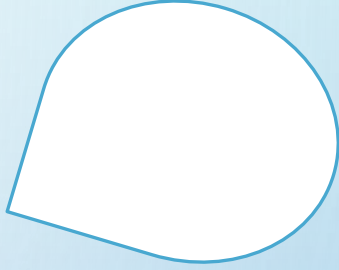
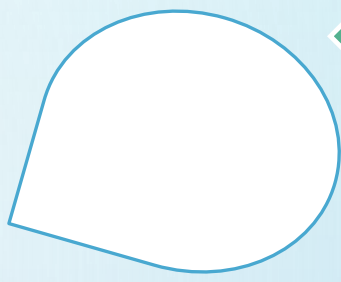
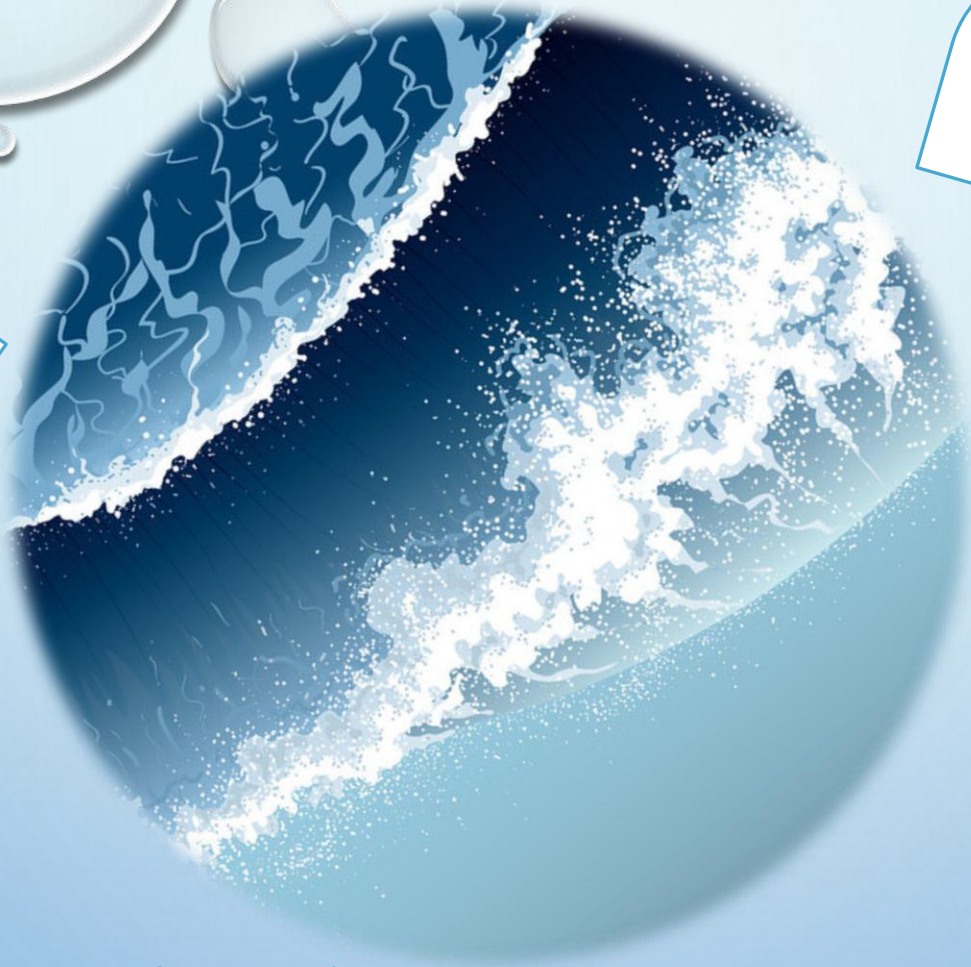
départ

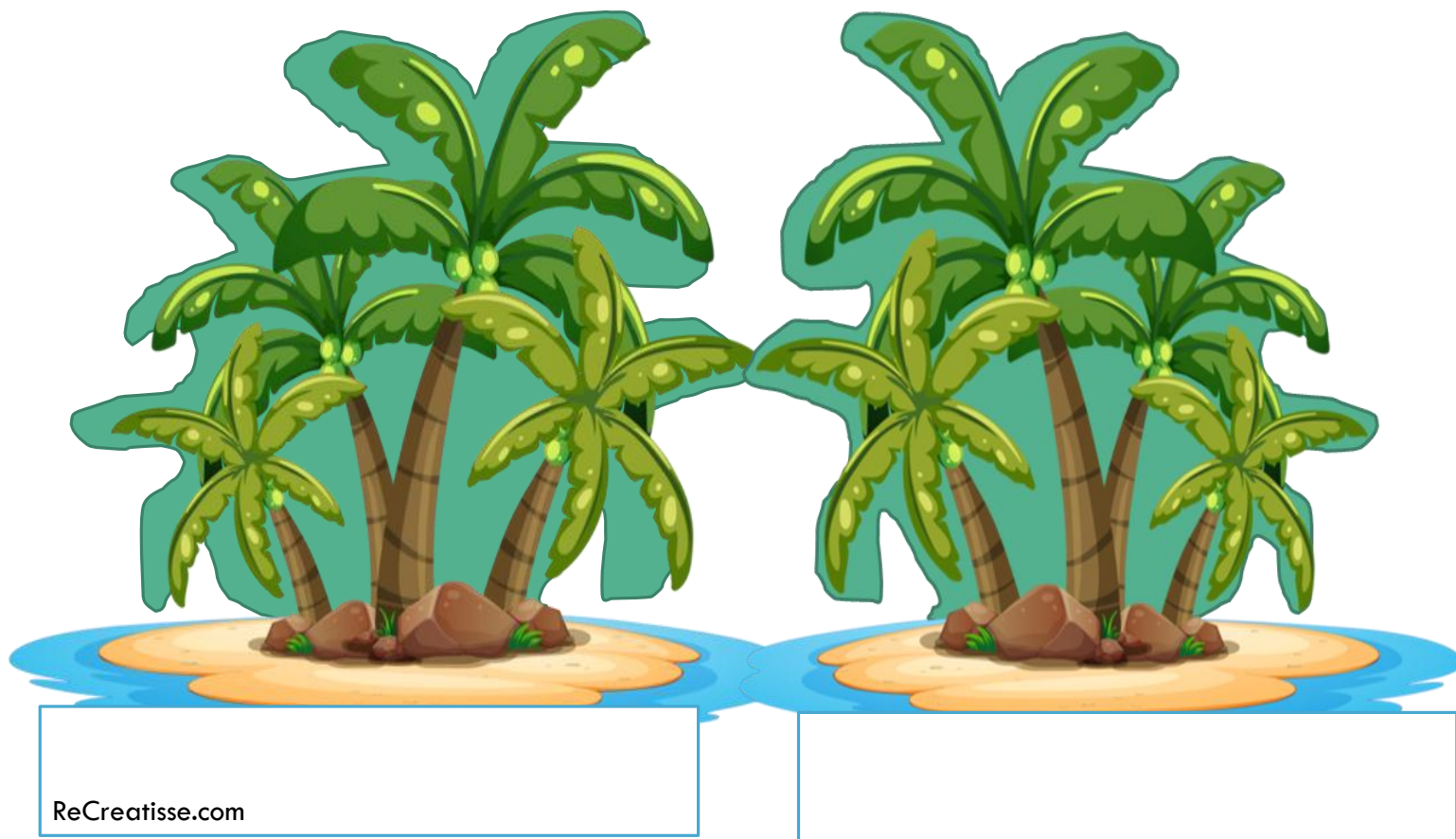
1 M A G I C T O W N S



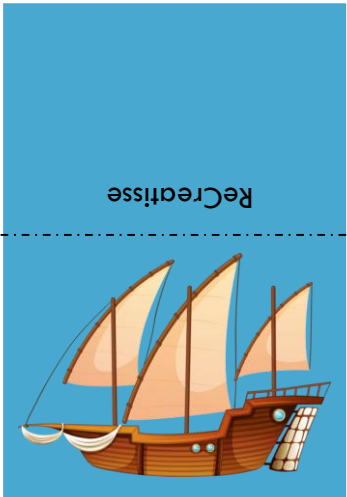
départ

1 M A G I C T O W N S





Découper, plier et placer au centre du plateau.



ReCreatisse



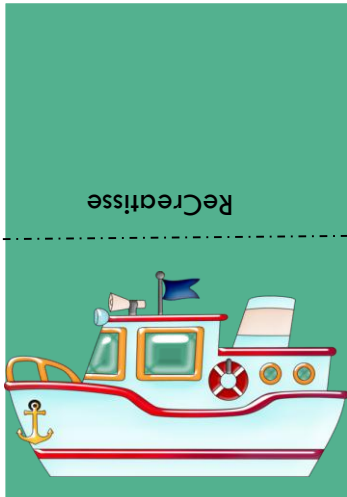
ReCreatisse



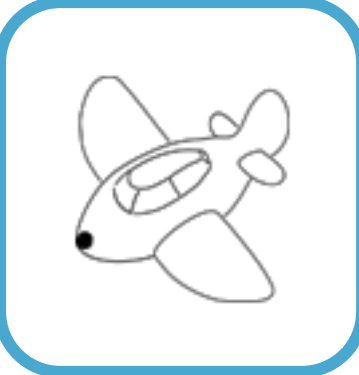
ReCreatisse

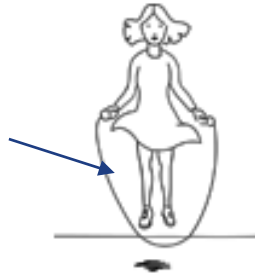


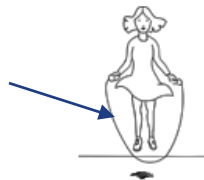
ReCreatisse



ReCreatisse









monstre



loup



licorne



enfant



avion



chat



canapé



maison



montre



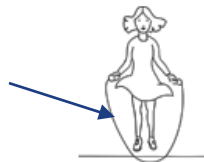
école



classe



plage



corde



bouche



piano



fourmi



panda



brocoli



limonade



poule



poivron



sucré



tarte



livre



trousse

IMAGIMOTS dessin

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 dessins

4 joueurs – 4 bateaux

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 (sur l'île)

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

Il tire alors une étiquette , doit trouver l'orthographe du mot 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

