



**I
M
A
G
I
M
O
T
S**

départ





I
M
A
G
I
M
O
T
S



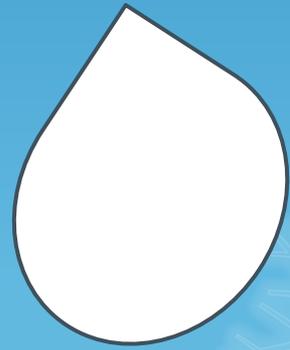
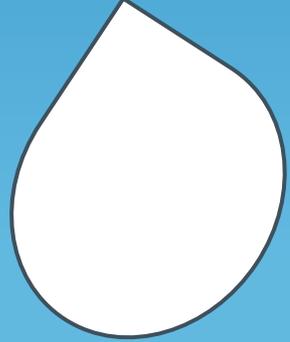
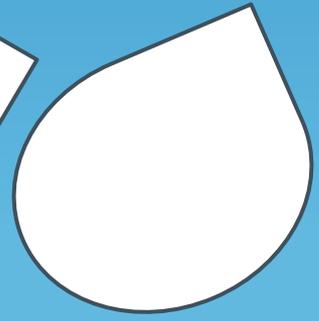
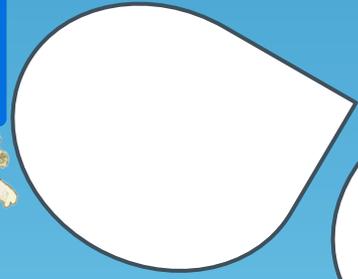
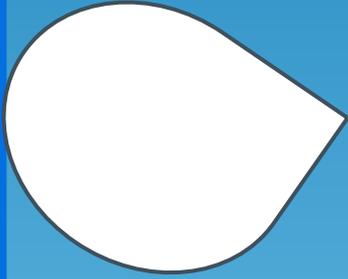
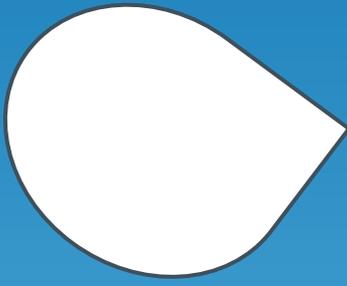
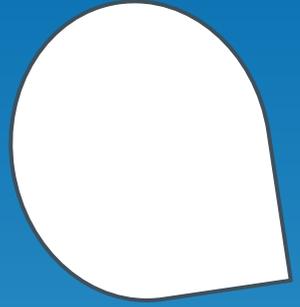
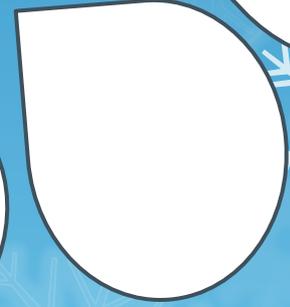
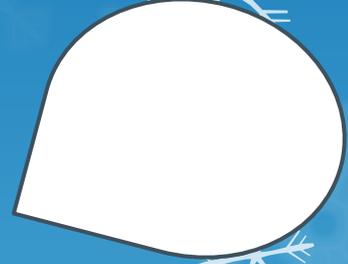
départ



A collection of 12 white, teardrop-shaped callouts arranged in a circle around the central image, intended for students to write their answers.

départ

S
T
O
M
I
G
A
M
I

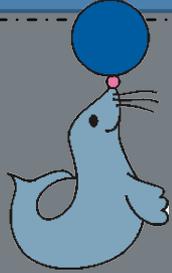


départ

S
T
O
M
I
G
A
M
I



Cré@fisse



Cré@fisse



Cré@fisse



Cré@fisse



Cré@fisse



di le
co cro

Cré@fisse

chu te
ra pa

Cré@fisse

sau di
no re

Cré@fisse

pi ra
teur as

Cré@fisse

no rhi
ros cé

Cré@fisse

vi té
lé sion

Cré@fisse

tion
cré
a ré

Cré@fisse

qui
es
mau

Cré@fisse

ra ca
ne va

Cré@fisse

po hip
pe cam

Cré@fisse

re li
re ti

Cré@fisse

pho té
ne lé

Cré@fisse

cop
re li
hé tè

Cré@fisse

bu lan
am ce

Cré@fisse

ri ne
man
da

Cré@fisse

pi
cha
teau

Cré@fisse

fi re
tu con

Cré@fisse

tu re
voi

Cré@fisse

çoi re
lan ba

Cré@fisse

pa ca
ra ca

Cré@fisse

gue
ri te
mar

Cré@fisse

pluie
ra pa

Cré@fisse

di na
teur
or

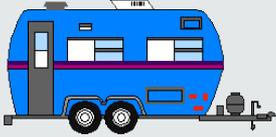
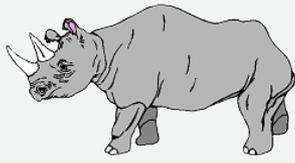
Cré@fisse

jus cu
le ma

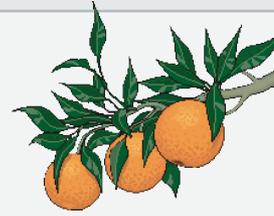
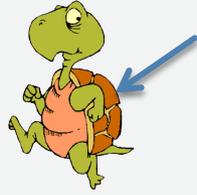
Cré@fisse

nus cu
le mi

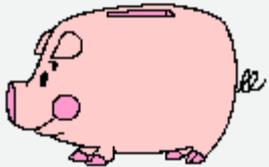
Cré@fisse



M M

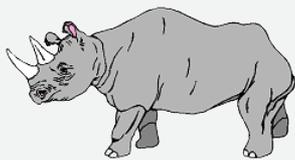


m m





dinosaure



rhinocéros



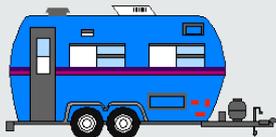
aspirateur



ambulance



hélicoptère



caravane



parachute



voiture



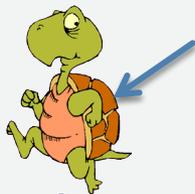
balançoire



hippocampe

M M

majuscules



carapace



marguerites



mandarines



crocodile



parapluie

m m

minuscules



confiture



télévision



esquimau



tirelire



chapiteau



téléphone



récréation



ordinateur

IMAGIMOTS SYLLABES 1



PLATEAU

Joueur 1

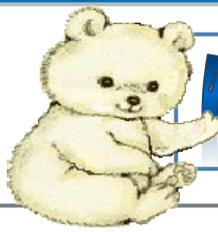
Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4



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



IMAGIMOTS SYLLABES 2

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.

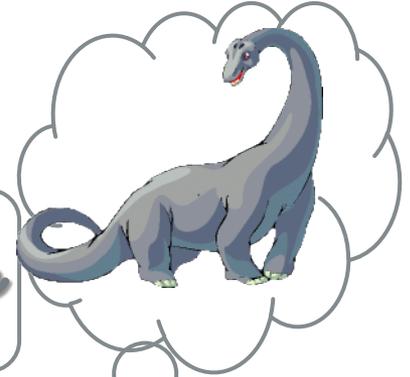
Chaque joueur lance le dé à son tour et avance d'autant de cases

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 .



dinosaure



dinosaure

sau di
no re

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 .**

