



I
M
A
G
I
M
O
T
S

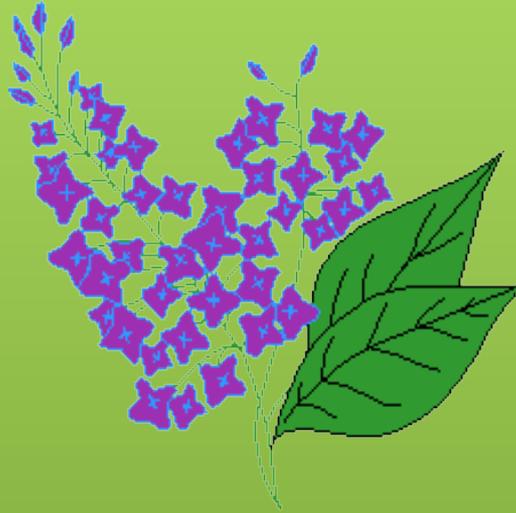
départ





I
M
A
G
I
M
O
T
S

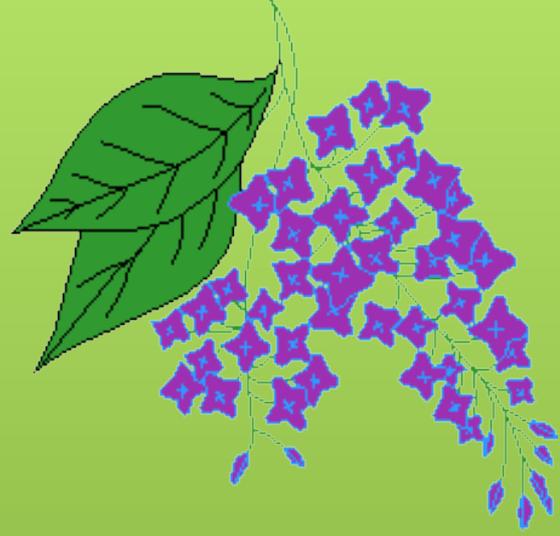
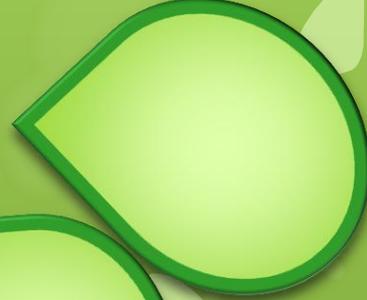
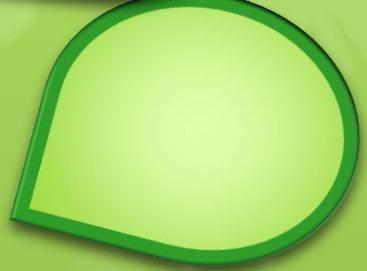
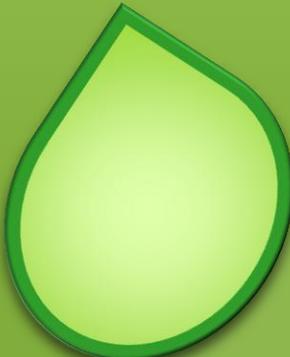
départ



départ



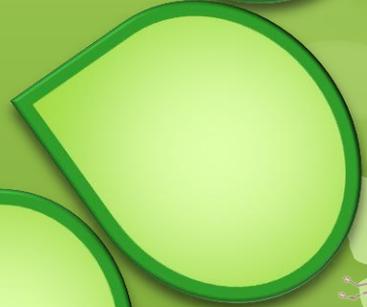
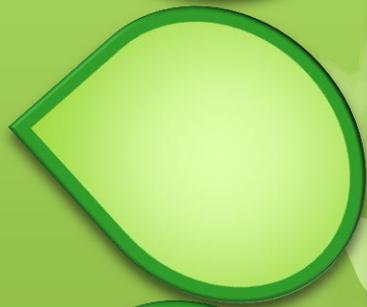
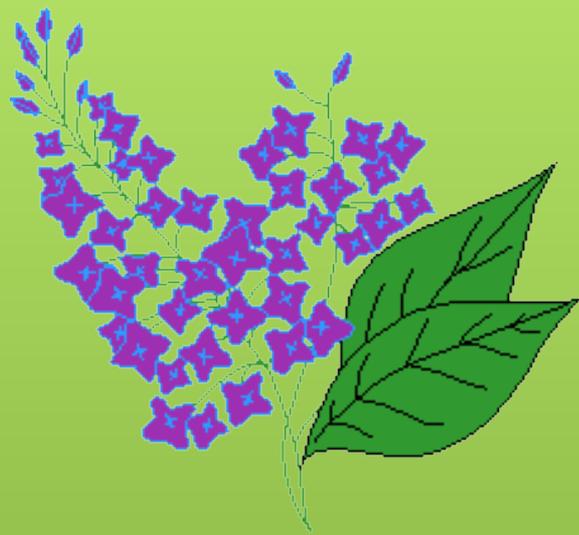
S
T
O
W
I
G
A
M
I



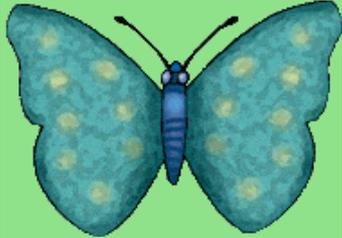


départ

S
T
O
W
I
G
A
M
I



Cré@fisse



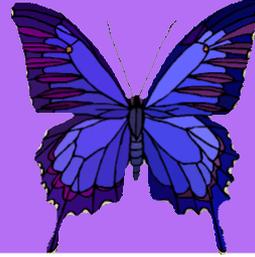
Cré@fisse



Cré@fisse



Cré@fisse



Cré@fisse



n n e a
b a

Cré@fisse

s u o r

Cré@fisse

v e i
l r

Cré@fisse

r r b
a e

Cré@fisse

l u i t
p e

Cré@fisse

b e a
r c

Cré@fisse

g e o
r

Cré@fisse

a n e
g u

Cré@fisse

p l u o

Cré@fisse

e u p
l o

Cré@fisse

p m e
o m

Cré@fisse

t c a h

Cré@fisse

t n i
u l

Cré@fisse

e è f

Cré@fisse

a r d
n g o

Cré@fisse

l v a
h c e

Cré@fisse

n o p t
a a n l

Cré@fisse

n o i
a v

Cré@fisse

l e t
i o é

Cré@fisse

p e j u

Cré@fisse

c e u
s r

Cré@fisse

h c e
i n

Cré@fisse

h e m
u o c

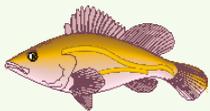
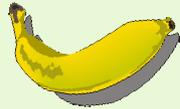
Cré@fisse

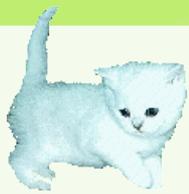
o i s s
n o p

Cré@fisse

i n p
a l

Cré@fisse





chat



lutin



dragon



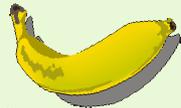
lapin



chien



nuage



banane



mouche



étoile



crabe



pomme



ours



fée



arbre



loup



ogre



livre



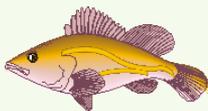
cheval



sucre



pantalon



poisson



avion



jupe



poule

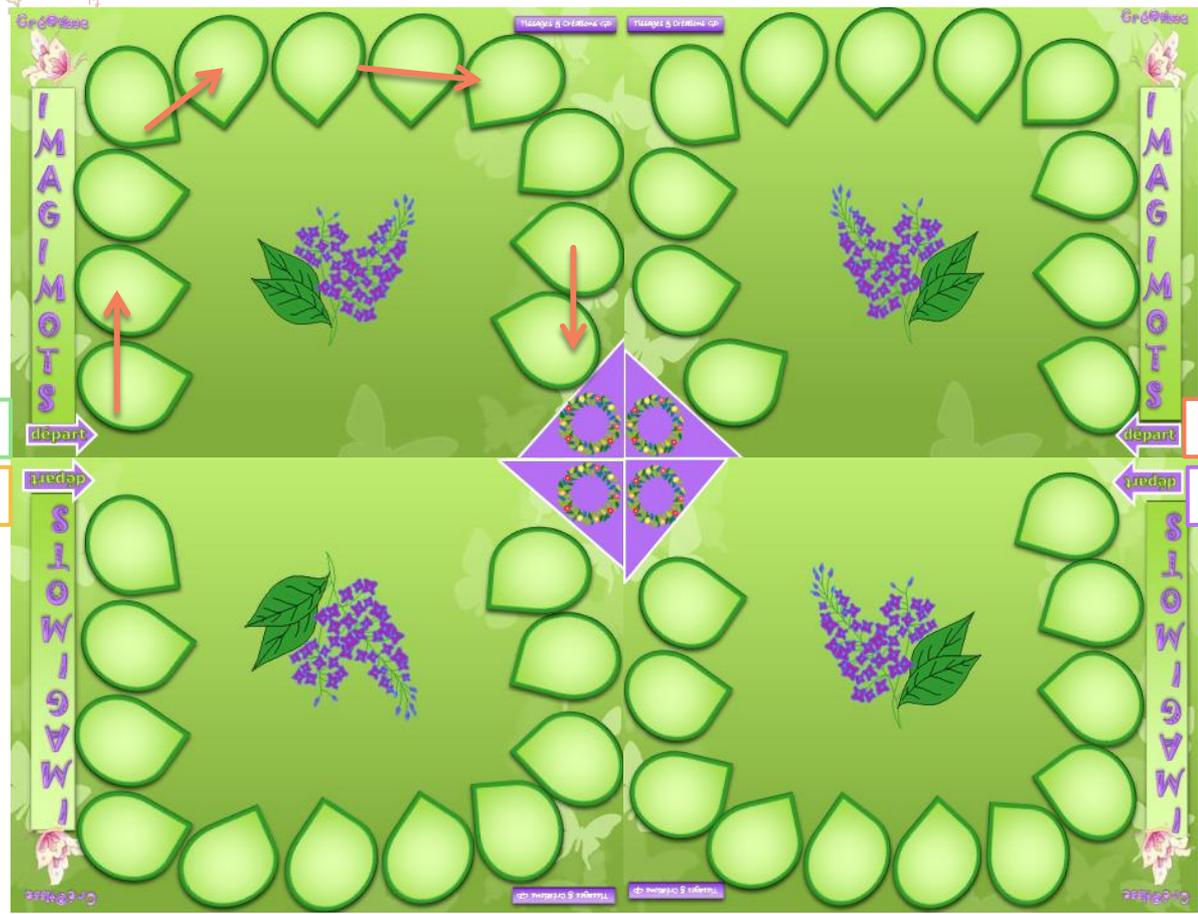


tulipe



IMAGIMOTS lettres

PLATEAU



Joueur 1

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4



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



IMAGIMOTS lettres

4 joueurs – 4 papillons

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 que de points.

Il tire alors une étiquette , dit les lettres 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 .

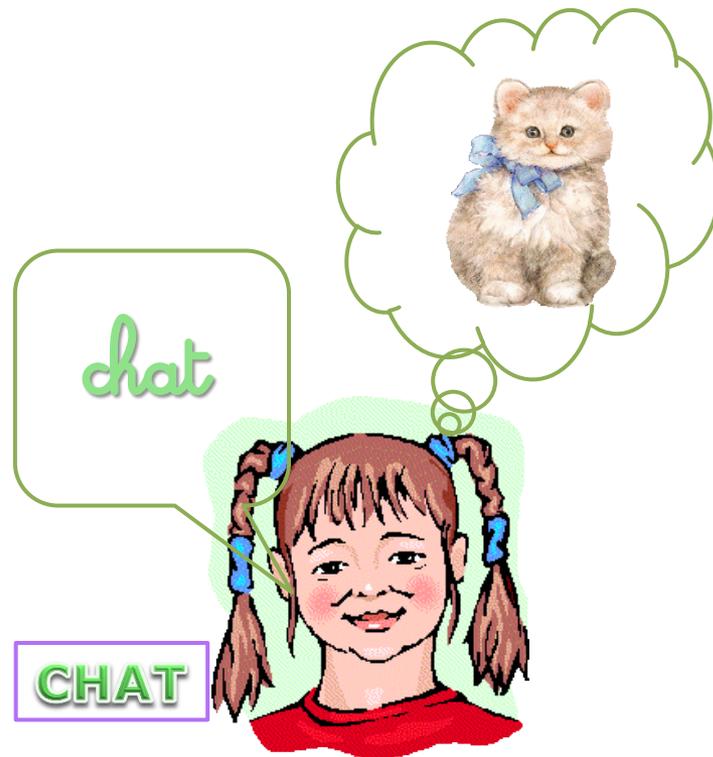
Les parties sont volontairement courtes pour capter l'attention des joueurs .

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



T C A H