

















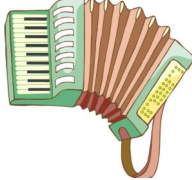

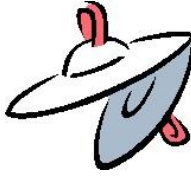

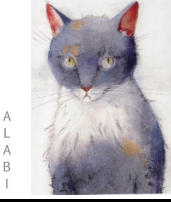





**Objecifs** : mettre en relation des sons et des lettres, distinguer les syllabes d'un mot prononcé.

**But du jeu** : se débarrasser de ses 10 (ou 5) jetons.

**Règle** : 4 joueurs se déplacent avec un pion sur le pourtour jaune du carré en lançant un dé à tour de rôle. Avec l'aide de l'Enseignant, Ils lisent le son de la case et déposent un jeton sur une image qui contient le son. Gagne celui qui s'est débarrassé de ses 10 (ou 5) jetons.

**Remarques** : ce jeu peut s'adapter au CP en fonction des sons travaillés durant l'année. Pour les GS, on peut valoriser les jeunes lecteurs.  
Agrandir la page 2 au format affiche.

# Le carré des sons

a	im	q	t	p	ch	c
b						l
o						m
i						u
é						ou
n	 ALABI					a
	lu	d	r	ch	in	s