

Objectif : reconnaître la plupart des lettres de l'alphabet

But du jeu : couvrir le premier toutes les lettres de son plateau de jeu avec la carte correspondante.

Déroulement : chaque joueur choisit un plateau de jeu. Les cartes sont disposées faces cachées sur la table. A tour de rôle, les enfants retournent une carte, nomment l'initiale du mot : par exemple « T comme tourbillons » (on peut demander l'aide des autres joueurs). Si l'initiale correspond à la lettre de son plateau, on pose la carte sur la lettre correspondante. Sinon, l'enfant repose la carte face cachée sur la table. Lorsqu'on gagne une carte, on rejoue.

Remarques : pour personnaliser les plateaux de jeu, on peut les imprimer sur des feuilles de couleurs. On n'est pas obligé de jouer avec toutes les cartes (et tous les plateaux). Selon les niveaux et les objectifs, on peut utiliser les lettres en capitales d'imprimerie, en écriture script ou cursive.

A

B

C

D

E

a

b

c

d

e

a

b

c

d

e

F

G

H

I

J

f

g

h

i

j

f

g

h

i

j

K

L

M

N

O

k

l

m

n

o

h

l

m

n

o

P

Q

R

S

T

p

q

r

s

t

↑

q

h

s

t

U

V

W

X

Y

Z

u

v

w

x

y

z

u

u

w

x

y

y

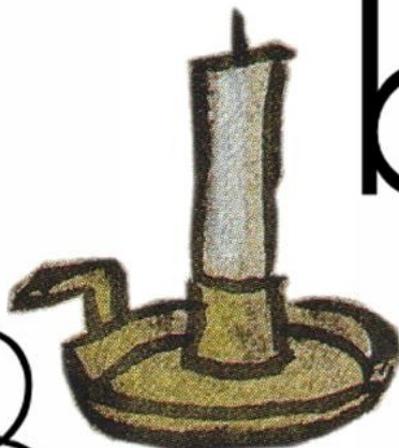
A a



A a assiette *a*

ALA B I

B b



B b bougie *b*

ALA B I

C c



C c carotte *c*

ALA B I

D d



D d dents *d*

ALA B I

E e



E e encrier *e*

ALA B I

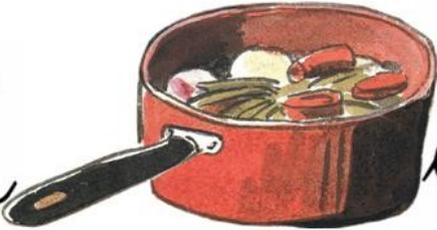
F f



F f fumée *f*

ALA B I

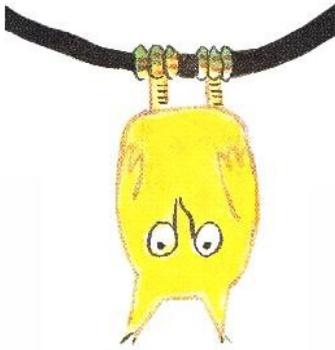
G g



gamelle

ALABI

H h



hibou

ALABI

I i



insectes

ALABI

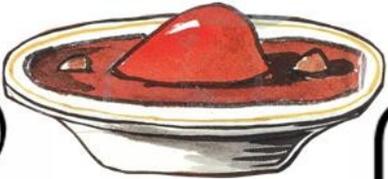
J j



jumelles

ALABI

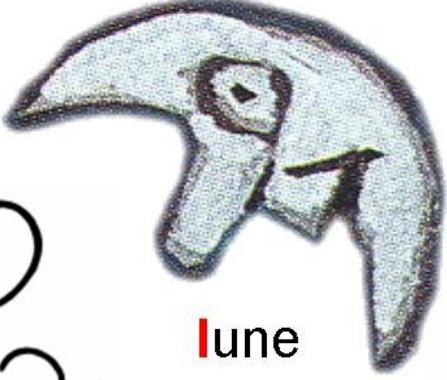
K k



ketchup

ALABI

L l



lune

ALABI

M m



maison

ALABBI

N n



nez

ALABBI

O o



ombre

ALABBI

P p



parapluie

ALABBI

Q q



queue

ALABBI

R r



robe

ALABBI

S s



sorcière

ALABI

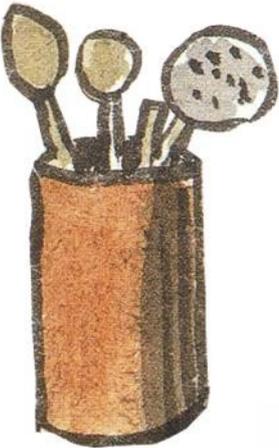
T t



tourbillons

ALABI

U u



ustensiles

ALABI

V v



vers

ALABI

W w



wouah

ALABI

X x



x

ALABI

