

LA ROUE DU « S »

Règle contextuelle

Contenu :

- 1 roue
- 2 plateaux
- Des jetons (non inclus)

Déroulement :

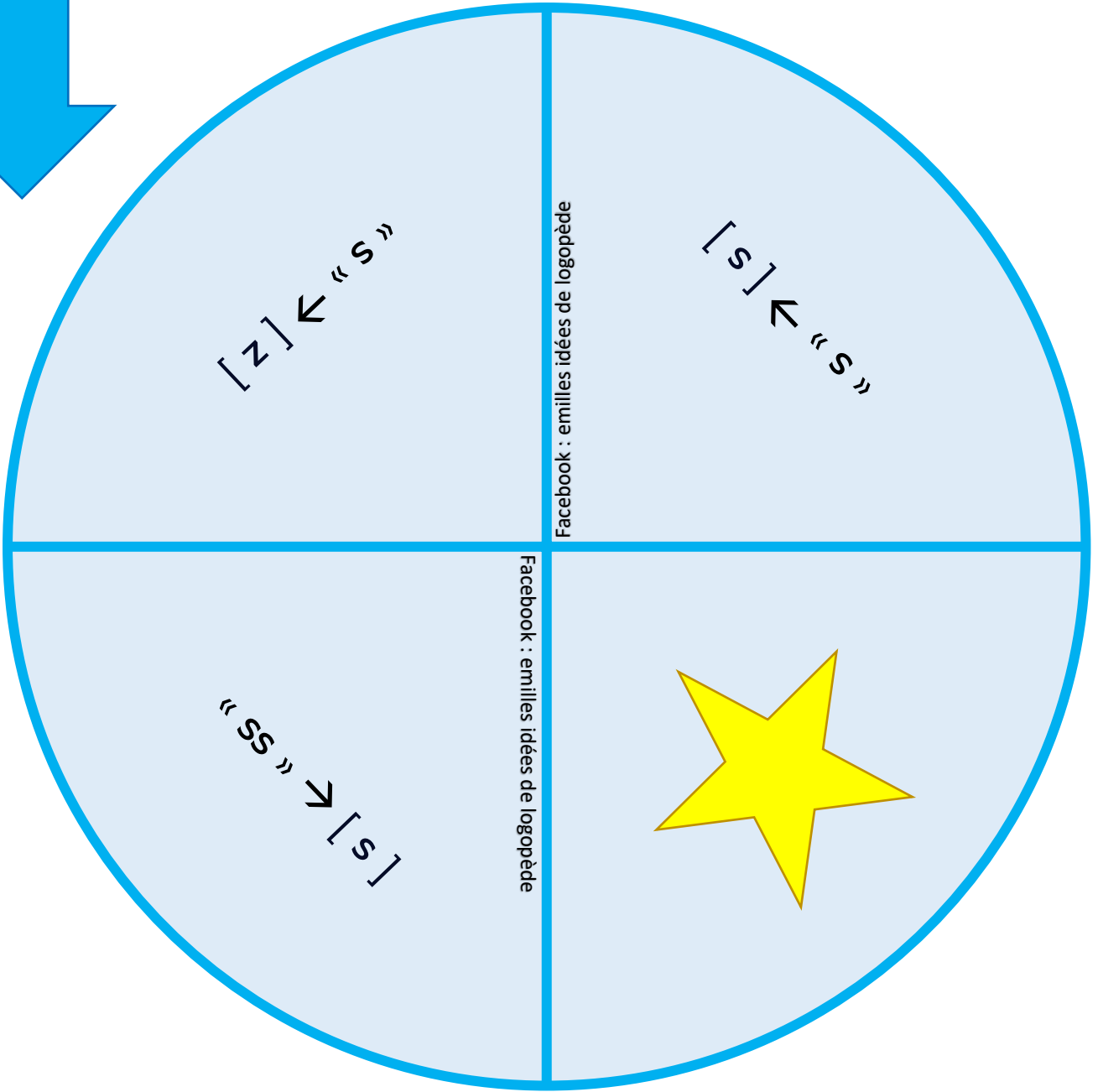
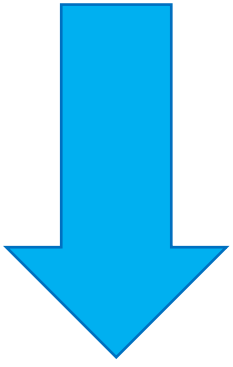
Chaque joueur choisit une planche.

Le joueur le plus jeune commence et fait tourner la roue. Une fois la flèche arrêtée, l'enfant devra rechercher un mot reprenant la règle désignée par la flèche (exemple : la flèche désigne : « s » → [z] ; l'enfant doit trouver un mot dont le « s » se prononce /z/ : crise) :

- ✓ Si le mot lu par l'enfant contient la règle désignée par la flèche → il peut cacher le mot à l'aide d'un jeton.
- ✗ Si le mot lu par l'enfant ne contient pas la règle désignée par la flèche → on réexplique la règle (+ pourquoi c'est incorrect) et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de partie :

Le premier joueur qui parvient à cacher une colonne entière ou une ligne ou toute la grille (comme bon vous semble) remporte la partie.



Etoile = choix du mot à cacher

LA ROUE DU « S » → planche 1

Facebook : emilles idées de logopède

sapin

hérisson

mousse

masque

frisson

poisson

anniversaire

bison

sifflet

puissante

chemise

cassonade

chanson

boussole

poison

veste

raisin

rasoir

passoire

ourson

Facebook : emilles idées de logopède

LA ROUE DU « S » → planche 2

Facebook : emilles idées de logopède

visage

piste

pâtisserie

professeur

trésor

classeur

prison

fraise

monstre

lessive

pelouse

singe

essui

musée

poussière

semaine

passion

écraser

sucette

ustensile

Facebook : emilles idées de logopède