

LA ROUE DU « G »

Règle contextuelle

Contenu :

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

Déroulement :

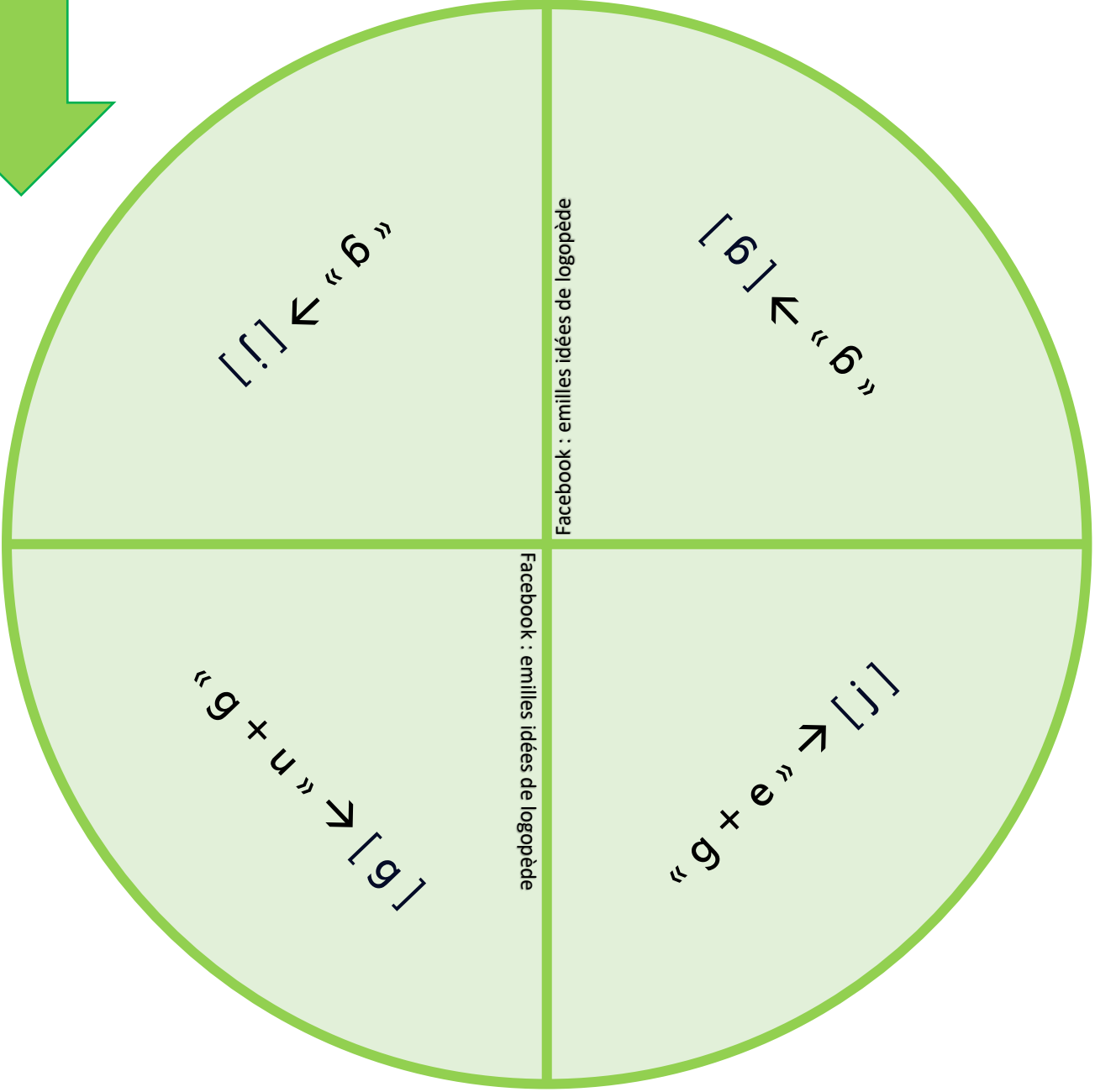
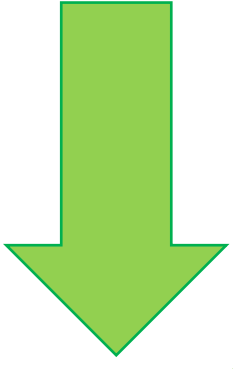
Chaque joueur choisit une planche.

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 : « g » → [j] ; l'enfant doit trouver un mot dont le « g » se prononce /j/ : girafe) :

- ✓ 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.



LA ROUE DU « G » → planche 1

Facebook : emilles idées de logopède

gâteau

mangeoire

gonfler

guenon

bougie

rouge

déguisement

girafe

galette

gants

orgueil

légume

gourmandise

bourgeon

gorille

plongeoir

encourageant

neige

kangourou

logique

Facebook : emilles idées de logopède

LA ROUE DU « G » → planche 2

Facebook : emilles idées de logopède

goutte

toboggan

escargot

étrange

guitare

frigo

figure

aubergine

aiguille

plongeon

guirlande

gifle

rougir

bague

dragon

baguette

magique

piège

exigeant

gaufre

Facebook : emilles idées de logopède