

@emilles idées de logopède



@emilles idées de logopède

Code couleur

 Epeler le mot à l'endroit	 Donner les consonnes du mot
 Ecrire une phrase avec le mot	 Epeler le mot à l'envers
 Donner les voyelles du mot	 Epeler une lettre sur deux



Départ : bateau - **Arrivée** : coffre au trésor

Déroulement :

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé et avance d'autant de case qu'indique le dé. Une fois avancé, il pioche une carte « mot » et exécute la consigne selon le code couleur (case jaune → épeler le mot à l'endroit) :

- Si c'est correct, le joueur reçoit une pièce et remet la carte dans le paquet.
- Si c'est incorrect, le joueur remet la carte dans le paquet et c'est au tour du joueur suivant.

La partie se termine lorsque l'un des joueurs est arrivé sur le coffre au trésor.

Celui qui a récolté le plus de pièces, remporte la partie.

impatient

outil

fils

automne

bonhomme

bonheur

cerf

nerf

album

appendice

aquarelle

aquarium

baptême

chorale

escroc

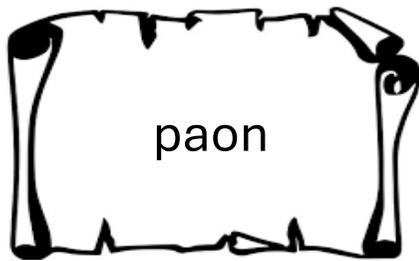
écho

dolmen

diagnostic

compteur

chronomètre



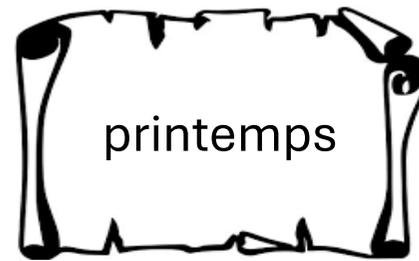
paon



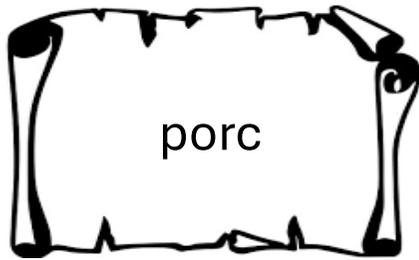
orchidée



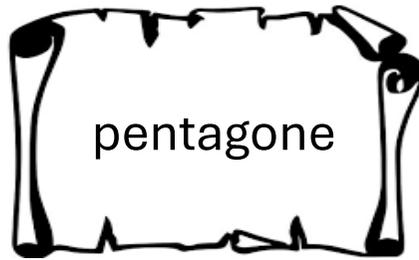
doigt



printemps



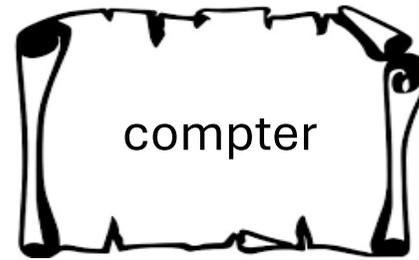
porc



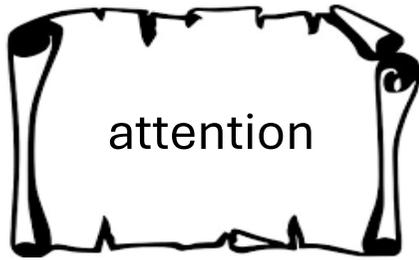
pentagone



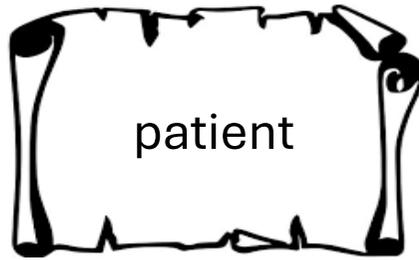
galop



compter



attention



patient



aiguille



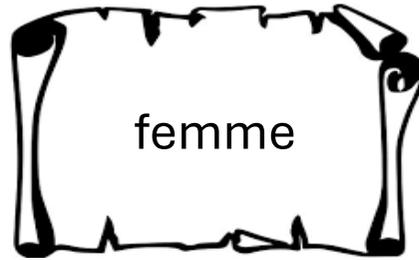
parfum



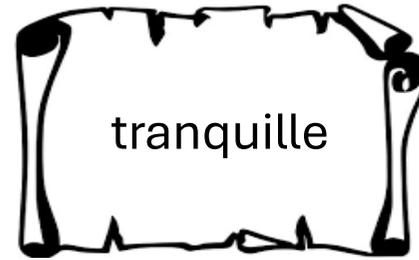
dixième



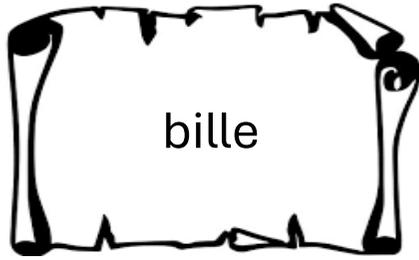
monsieur



femme



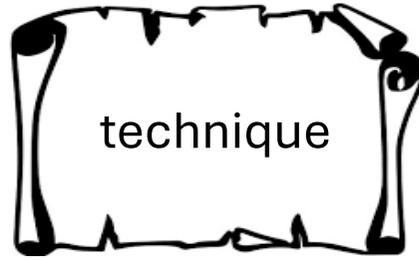
tranquille



bille



orchestre



technique



sang

