

# Jeu de lecture syllabique — GS/CP

Cartes syllabes, cartes image, plateau imprimable et 2 versions de règles pour ateliers de

lecture.

## Un jeu original KlassDoc pour :

- 1 reconnaître une syllabe simple
- 2 associer image et première syllabe
- 3 composer des mots en autonomie
- 4 jouer en atelier GS ou CP

## Contenu du dossier

- 60 cartes syllabes (2 planches)
- 30 cartes image
- 1 plateau de jeu
- règles GS simplifiées

## Mise en place conseillée

Imprimer en A4, plastifier si besoin, découper les cartes et prévoir un dé. Le jeu fonctionne en classe entière, atelier dirigé ou coin autonome.

## Organisation rapide

Version GS : on nomme l'image, on repère la première syllabe et on pose la carte syllabe correspondante.

Version CP : on pioche, on lit, on assemble plusieurs syllabes et on avance sur le plateau en validant ses réponses.

GS

CP

Cycle 1/2

PDF imprimable

## Lire, associer, jouer

Support 100 % original KlassDoc • format A4 • illustrations vectorielles et repères couleurs • © KlassDoc — Tous droits réservés

# Regles du jeu

Deux versions sont incluses pour ajuster la difficulté entre atelier GS et atelier CP.

## Materiel commun

1 plateau, 1 de, 1 pion par joueur, le paquet de cartes syllabes, le paquet de cartes image. L'adulte peut garder les cartes image en pile visible pour guider les premiers essais.

### Version GS

#### GS : j'écoute et je trouve

- 1 L'adulte montre une carte image.
- 2 L'enfant nomme l'image puis frappe la première syllabe.
- 3 Il choisit la bonne carte syllabe parmi 3 ou 4 cartes proposées.
- 4 Bonne réponse : le pion avance d'une case.
- 5 Case étoile : on garde la carte pour faire une petite collection de réussites.

#### Astuce GS

Commencer avec les familles ba/be/bi/bo/bu, ma/me/mi/mo/mu et la/le/li/lo/lu. Ajouter les autres familles quand les automatismes arrivent.

### Version CP

#### CP : je lis et je compose

- 1 Chaque joueur lance le de et avance sur le plateau.
- 2 Case rouge : lire une syllabe. Case bordeaux : piocher une image et trouver la première syllabe.
- 3 Case rose : assembler 2 ou 3 cartes syllabes pour former un mot simple.
- 4 Si la lecture est correcte, le joueur garde un jeton point.
- 5 Le gagnant est celui qui atteint l'arrivée avec le plus de jetons.

#### Astuce CP

Autoriser l'entraide orale lors de la première partie, puis demander une lecture fluide lors des parties suivantes. Les cartes peuvent aussi servir en rituel de début de journée.

## Differentiation rapide

GS : proposer 1 seule syllabe cible par tour. CP : demander ensuite d'inventer un autre mot qui commence par la même syllabe. Le support peut aussi être utilisé sans plateau pour un atelier flash de 10 minutes.

# Cartes syllabes — serie 1

Decouper les cartes. Les familles sont codees par couleur pour faciliter le tri et la

remobilisation en atelier.

## Consigne d'impression

Imprimer sur papier epais si possible. Les cartes peuvent etre decoupees puis rangees par famille dans de petites enveloppes de couleur.

### Famille B

**ba**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille B

**be**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille B

**bi**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille B

**bo**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille B

**bu**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille M

**ma**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille M

**me**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille M

**mi**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille M

**mo**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille M

**mu**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille L

**la**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille L

**le**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille L

**li**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille L

**lo**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille L

**lu**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille R

**ra**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille R

**re**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille R

**ri**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille R

**ro**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille R

**ru**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille S

**sa**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille S

**se**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille S

**si**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille S

**so**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille S

**su**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille T

**ta**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille T

**te**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille T

**ti**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille T

**to**

Lis, frappe et  
cherche.

### Famille T

**tu**

Lis, frappe et  
cherche.