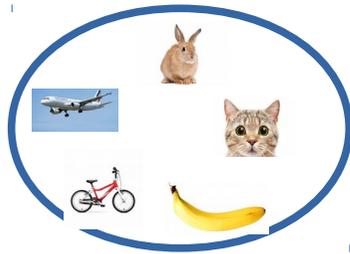
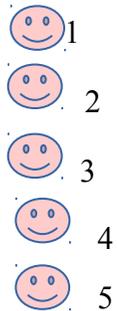


DISPOSITIF :



Vous pouvez ajouter des obstacles à franchir pour atteindre le cerceau.



Boite pour placer les images rapportées.

Matériel : Cônes pour matérialiser le départ. Le dispositif est multiplié par deux ou trois...pour faire jouer toutes les équipes en même temps. Des images sont réparties dans le cerceau (dans chaque cerceau, pour chaque équipe, il y a les mêmes images). De nombreuses images sont concernées par le son (a), un intrus ou plusieurs sont aussi disposés. .

L'organisation de la classe : Répartir la classe en équipes de même nombre.

voir fiches images afférentes. (vous pouvez les créer en fonction des sons que vous avez découverts et travaillés).

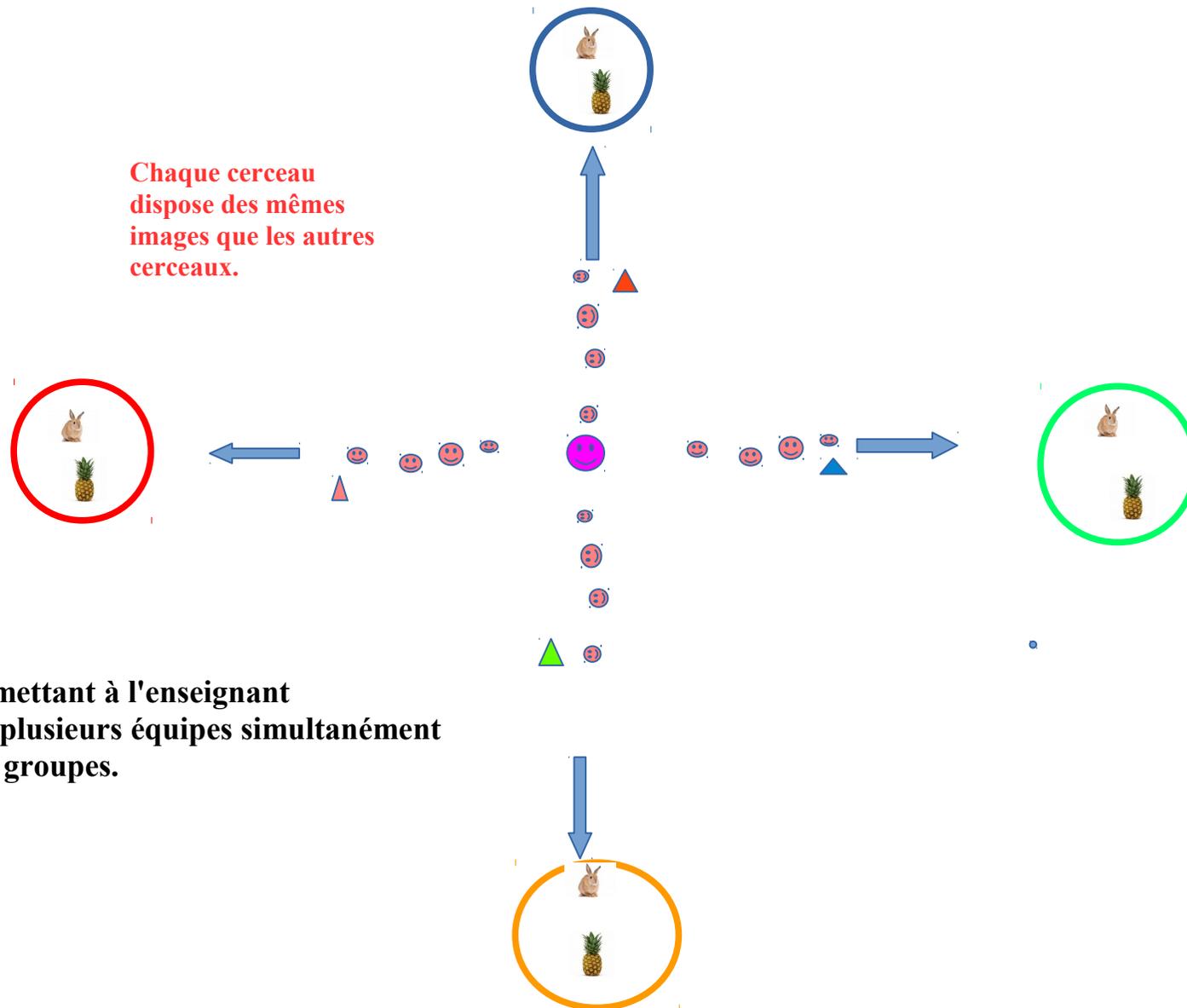
Règle du jeu :

Au signal de départ l'enseignant annonce la règle du jeu :
Je dois ramener les images ou j'entends ...ex : (a).
 (petit rappelle collectif sous la forme du jeu pigeon vole) la maîtresse propose des mots où l'on entend (a) ou pas ! les élèves doivent lever la main ou non.

Le premier de chaque équipe court vers le cerceau. Il prend l'image, si il pense qu'il entend (a) et revient vers son équipe, il pose son image dans la boîte afférente à l'arrivée. Le suivant part et va vers le cerceau chercher une image etc.. jusqu'au 5. Le dernier coureur arrive et pose son image à son tour dans la boîte. L'équipe gagnante est celle qui :
 1/ est arrivée première et qui a ramené toutes les images sans se tromper.
 2/ Si les premiers se sont trompés c'est l'équipe qui est arrivée après les autres sans se tromper qui a gagné.

L'enseignant est au centre du dispositif pour gérer les équipes simultanément. (comme indiqué sur le schéma).

Prérequis :
 les élèves ont déjà joué en relais. (déménageurs etc...)



Dispositif permettant à l'enseignant de faire jouer plusieurs équipes simultanément et de gérer les groupes.

Variable :

Chaque équipe joue avec un son différent et lors de la correction commune l'enseignante en profite pour faire un rappel collectif.

-jouer sur les sons des voyelles, puis des consonnes etc....pour aller vers les sons complexes quand les élèves ont bien compris le jeu et sont habitués à jouer avec les sons.

-jouer de la même manière avec les syllabes.

-jouer avec les graphèmes (donc remplacer les images par des mots).