

LA ROUE DU « C »

Règle contextuelle

Contenu :

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

Déroulement :

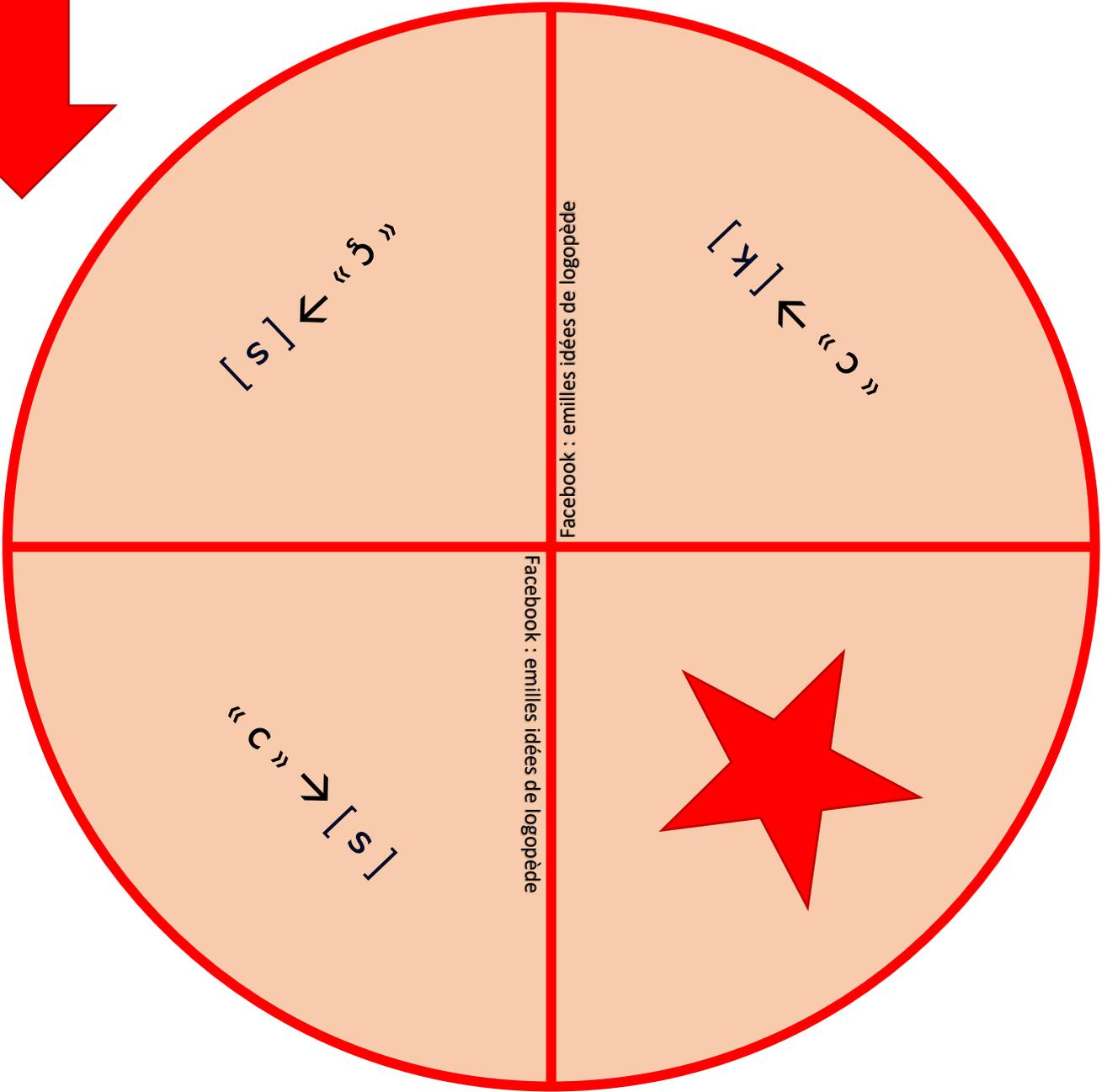
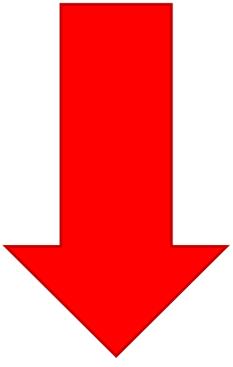
Chaque joueur choisit une planche.

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 : « c » → [k] ; l'enfant doit trouver un mot dont le « c » se prononce /k/ : carotte) :

- ✓ 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 « C » → planche 1

Facebook : emilles idées de logopède

citron

cygne

brocoli

glaçage

cochon

cadeau

maçon

médecin

pélican

aperçu

caleçon

pinceau

garçon

écurie

leçon

licorne

cube

reçu

cerveau

cirque

Facebook : emilles idées de logopède

LA ROUE DU « C » → planche 2

Facebook : emilles idées de logopède

hameçon

cascade

volcan

berceau

gerçure

culotte

cerise

déçu

couteau

écurie

douce

façade

exercice

rançon

réciter

cible

secourir

calcul

effaçable

école

Facebook : emilles idées de logopède