

3 jeux de lecture CP à imprimer

Loto des syllabes · Memory des mots · La course aux mots

Un enfant de CP lit mieux quand il ne sait pas qu'il travaille. Ces trois jeux se jouent à deux, en 10 à 15 minutes, avec une paire de ciseaux et un dé. Chaque syllabe et chaque mot a été choisi parmi ceux qu'un enfant de CP peut déchiffrer seul.

Imprimez, découpez une fois, et gardez les cartes dans une enveloppe : elles resservent toute l'année.

Ce qu'il y a dans ce pack

Page 2 : la règle des 3 jeux

Page 3 : loto des syllabes, les 2 planches de jeu

Page 4 : les 12 cartes-syllabes à découper

Page 5 : le memory, 16 cartes à découper

Page 6 : le plateau de la course aux mots

La règle des trois jeux

À lire une fois avec l'enfant, puis on joue.

Jeu 1 : le loto des syllabes

2 joueurs · 10 min · pages 3 et 4

Chaque joueur prend une planche. Mélangez les 12 cartes-syllabes face cachée. À tour de rôle, retournez une carte et LISEZ la syllabe à voix haute. Si elle est sur votre planche, posez la carte dessus. Sinon, remettez-la sous la pile. Le premier qui remplit sa planche a gagné. Variante plus difficile : il faut aussi trouver un mot qui commence par cette syllabe.

Jeu 2 : le memory des mots

2 joueurs · 10 min · page 5

Découpez les 16 cartes : chaque mot y figure deux fois. Posez-les face cachée, mélangées, en 4 rangées de 4. À tour de rôle, retournez deux cartes et lisez les deux mots à voix haute. Si ce sont les mêmes, gardez-les et rejouez. Sinon, on les retourne et c'est à l'autre. Celui qui a le plus de paires gagne. La règle qui compte : on ne garde une paire que si on a LU le mot.

Jeu 3 : la course aux mots

2 à 4 joueurs · 15 min · page 6

Il faut un dé et un pion par joueur (un bouton, une gomme). On part de la case Départ. On lance le dé, on avance, et on lit la syllabe de la case où l'on tombe. Si on la lit juste, on reste. Si on se trompe, on recule d'une case, sans drame. Le premier à l'Arrivée a gagné. Variante : au lieu de lire la syllabe, trouver un mot qui la contient.

Loto des syllabes : les 2 planches

Une planche par joueur. On pose dessus les cartes-syllabes de la page suivante.

Planche du joueur 1

MA	PI	LO
TU	RE	SA

Planche du joueur 2

PA	MI	RO
LU	TE	NA

Loto des syllabes : les 12 cartes

Découpez le long des pointillés. Mélangez, posez face cachée.

MA

PI

LO

TU

RE

SA

PA

MI

RO

LU

TE

NA

Mémory des mots : les 16 cartes

Chaque mot est présent deux fois. Découpez, mélangez, posez en 4 rangées de 4.

lapin	maison	vélo	tomate
moto	salade	papa	domino
lapin	maison	vélo	tomate
moto	salade	papa	domino

La course aux mots : le plateau

Un dé, un pion par joueur. On lit la syllabe de la case où l'on tombe.

DÉPART

1 MA	2 PI	3 LO	4 TU	5 RE
6 SA	7 PA	8 MI	9 RO	10 LU
11 TE	12 NA	13 CHA	14 BON	15 MOU
16 TON	17 VÉ	18 LO	19 SOU	20 RIS

ARRIVÉE

Astuce : si l'enfant bloque sur une syllabe, ne la lui donnez pas tout de suite. Dites la première lettre, laissez-lui trois secondes. C'est dans ces trois secondes-là qu'il apprend.