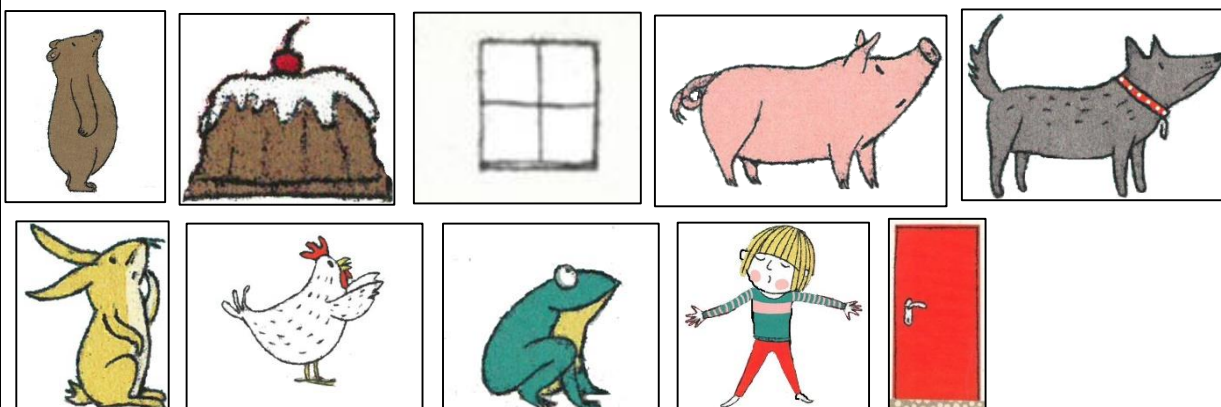


Jeu de l'oie des syllabes (MS) – Emission 1

1. Raconter ou lire l'album : Le gâteau perché tout là-haut.



2. Apprendre le lexique (en français, en shimaore et kibushi)



3. Jeu de l'oie : scander les syllabes orales

Installer un parcours pour chaque enfant. Les cases peuvent être représentées par des cerceaux ou dessin à la craie sur le sol. Il y a la case départ et la case arrivée.

Lorsque c'est au tour de l'élève, il dit le mot de la carte présentée par l'enseignant. Il saute à chaque fois qu'il prononce une syllabe.

Les élèves jouent à tour de rôle. Le gagnant est celui qui arrive le 1^{er} sur la case arrivée.

Si l'élève se trompe, il recule d'une case.

NB : ce jeu peut se faire en français, shimaore ou kibushi

4. Jeu de l'oie : scander et compter les syllabes orales

Installer un parcours pour chaque enfant. Les cases peuvent être représentées par des cerceaux ou dessin à la craie sur le sol. Il y a la case départ et la case arrivée.

Lorsque c'est au tour de l'élève, il dit le mot de la carte présentée par l'enseignant. Il scande le mot et il compte le nombre de syllabes orales. Il saute en comptant.

Les élèves jouent à tour de rôle. Le gagnant est celui qui arrive le 1^{er} sur la case arrivée.

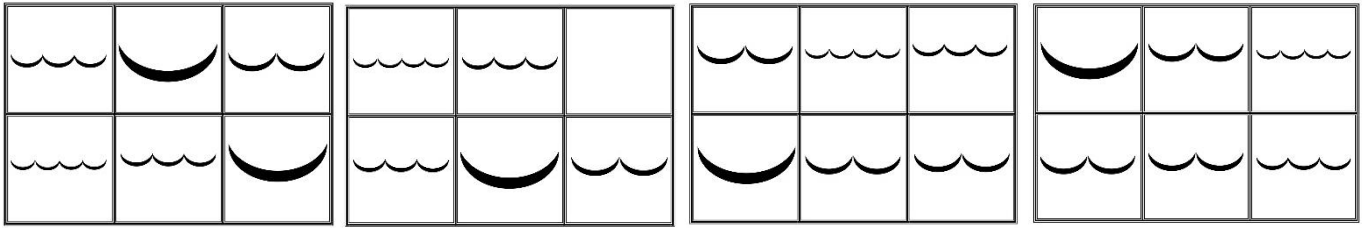
Si l'élève se trompe, il recule d'une case.

NB : ce jeu peut se faire en français, shimaore ou kibushi

Loto des syllabes (MS) – Emission 2 (proposition)

■ A partir d'un autre album, avec d'autres cartes lexique.

■ Pour chaque élève, les cartons suivant :



■ L'enseignant montre une carte lexique. Les élèves lèvent la main pour prendre la parole. L'élève doit nommer le mot, scander et compter le nombre de syllabes orales. L'enseignant lui donne la carte et l'élève la pose dans la case correspondante. S'il ne peut la poser dans une case, il rend la carte.

■ Le gagnant est celui qui a rempli toutes les cases.