









Monstr 'attaque : Jeu sur la syllabe d'attaque MS/GS

Phase 1 : Atelier dirigé

Règles du jeu 1 : Tous les monstres sont au centre de la table. Chaque monstre a une image avec lui, le monstre vert n'aime que les objets qui commencent par "ta" comme "table". A tour de rôle chaque élève pioche et doit mettre la carte à côté du monstre correspondant. 1 jeton par bonne réponse et 1 jeton retiré si un élève dit la réponse à la place d'un autre.

Règle du jeu 2 : Chaque élève a un monstre, toutes les images sont au centre de la table. A tour de rôle, chaque élève identifie une image correspondante.

Règle du jeu 3 : L'adulte montre et dit le mot, avec des tapettes ou à la main, les élèves doivent taper sur la carte monstre le plus vite possible.

Phase 2 : Autonomie

Matériel : Mettre des gommettes ou des lettres pour l'autocrection.

Règles du jeu : L'élève doit remettre à chaque monstre l'image correspondante (qui commence par la même syllabe.)

Domaine : Passer de l'oral à l'écrit.

Compétences: Manipuler des syllabes orales

Objectif : Repérer des assonances.

Zoom sur le cerveau : Activation du cortex préfrontal, de l'hippocampe pour la mémoire associative, aire de Broca et de Wernicke (identifier la syllabe), aire fusiforme (reconnaissance visuelle)

Fonctions exécutives: Mémoire de travail , Attention sélective et inhibition (ne pas répondre à la place des autres. par exemple)

Mots du jeu : Collier, corde, copain, cochenille, coquillage, corbeau/Châte, chariot, château, chapeau, chameau, châtaigne/Tarte, tapis, tableau, talon, tasse, taxi/piano, pivoine, pyramide, piscine, pigeon, piment/ luth , lumière, lustre, luge, lunette, lutin/ rat, radeau, rame, raclette, raton laveur, racine