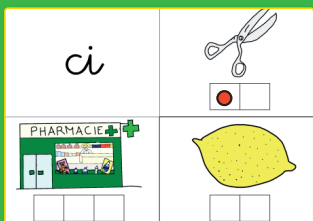




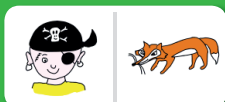
En route vers les sons

M-C. Sanlaville
et H. Solinc

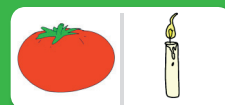
N°2



**Localisation des
syllabes**



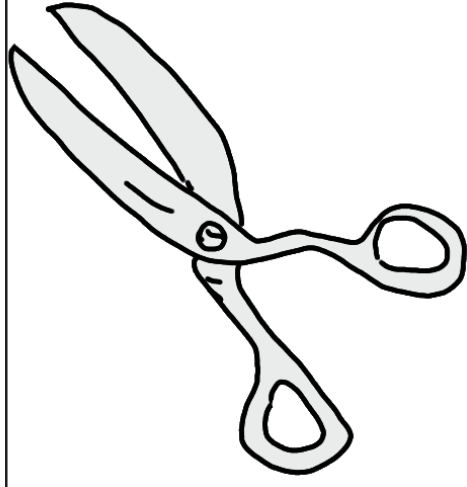
**Domino
(Repérage des
syllabes initiales)**



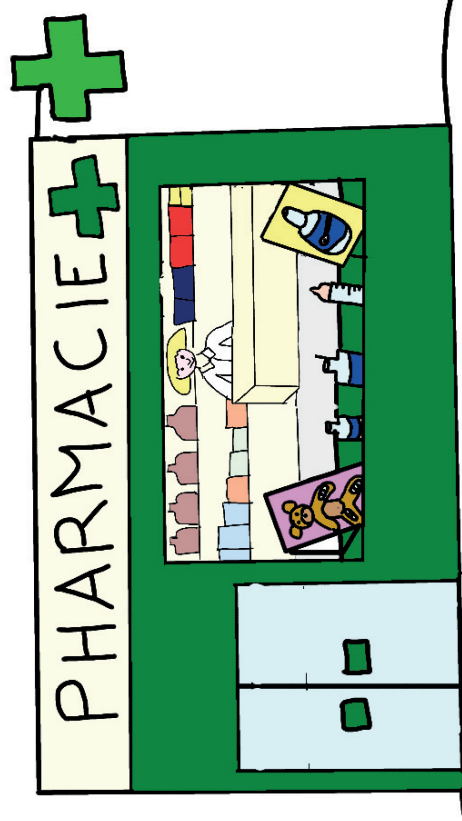
**Domino
(La ronde des
syllabes)**



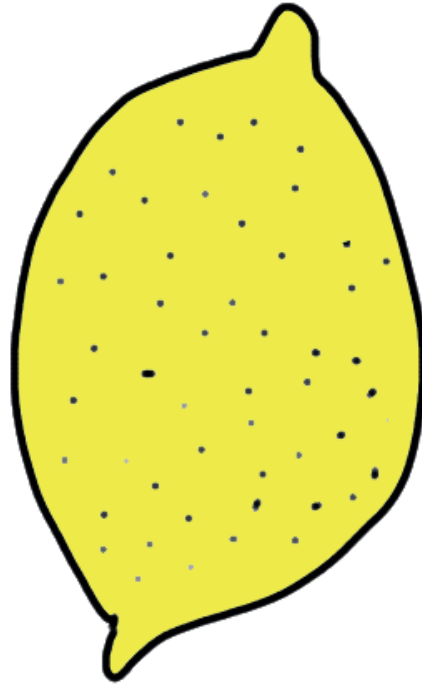
ci



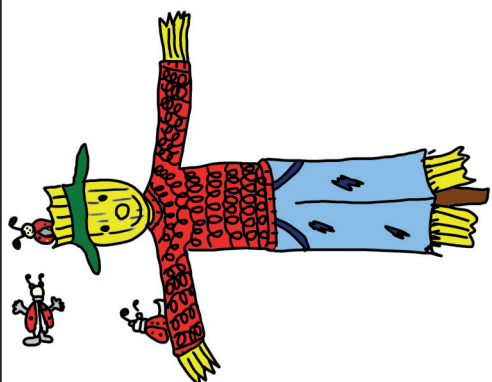
--	--



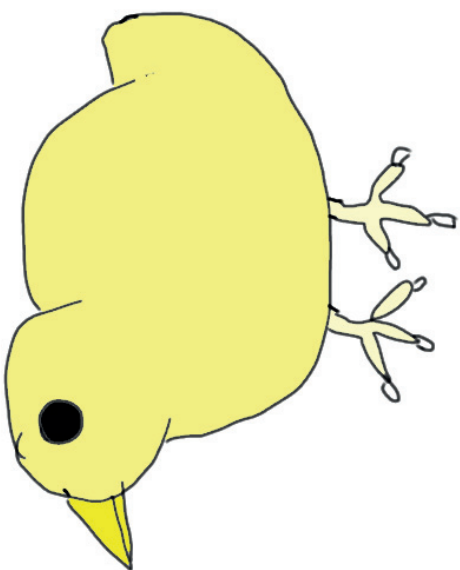
--	--	--



--	--



--	--	--	--

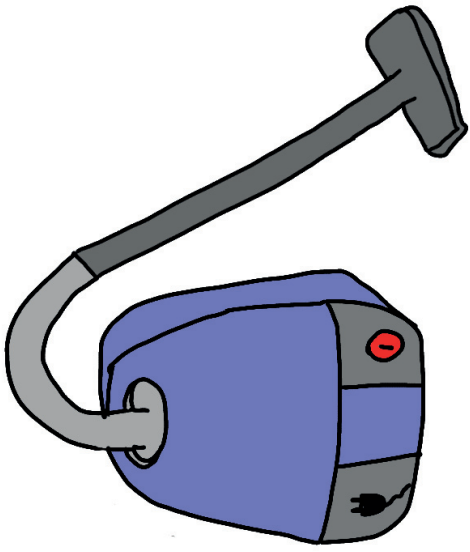


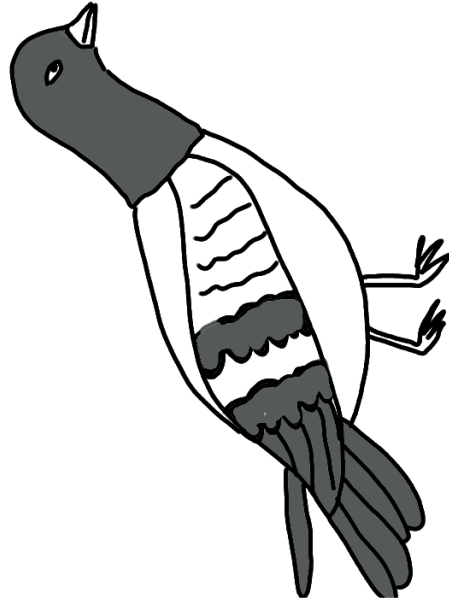
--	--



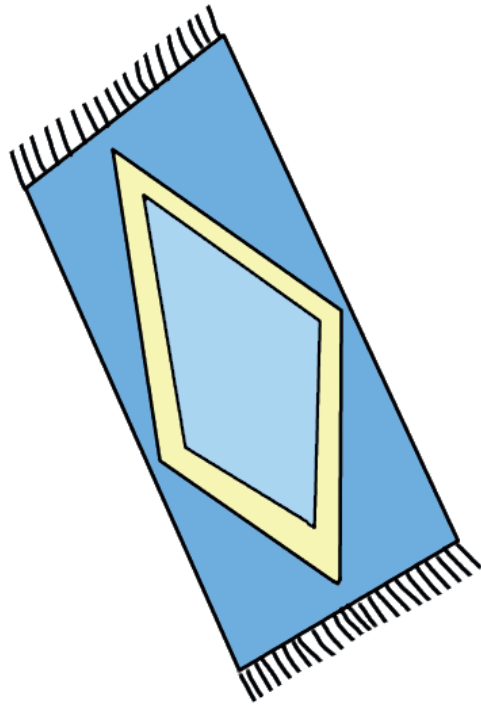
--	--

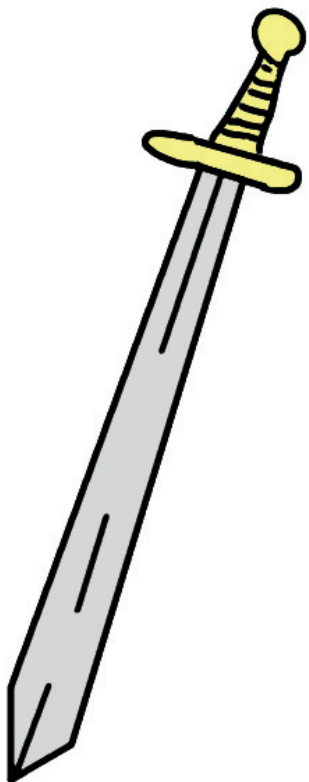
row



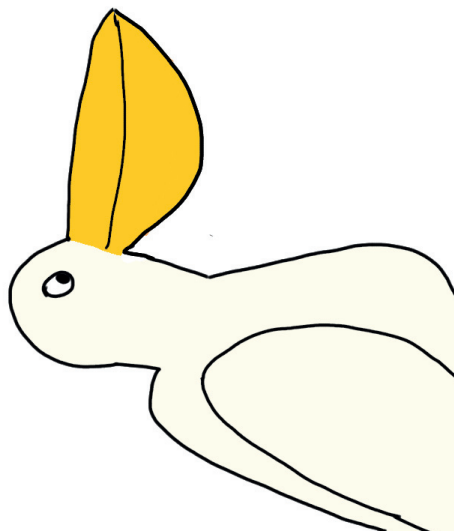


ri



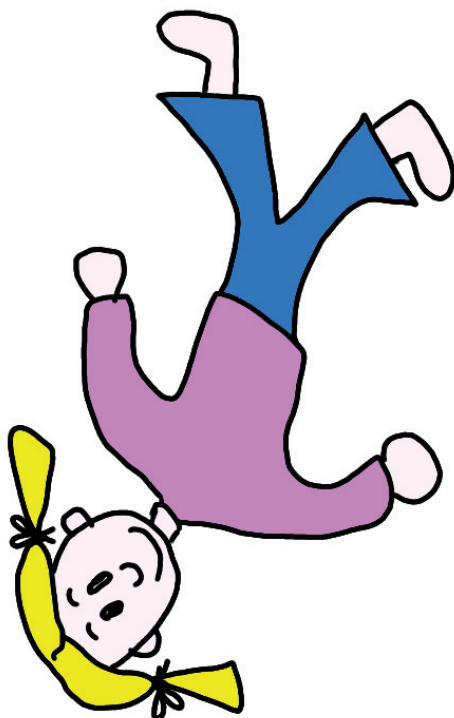


--	--



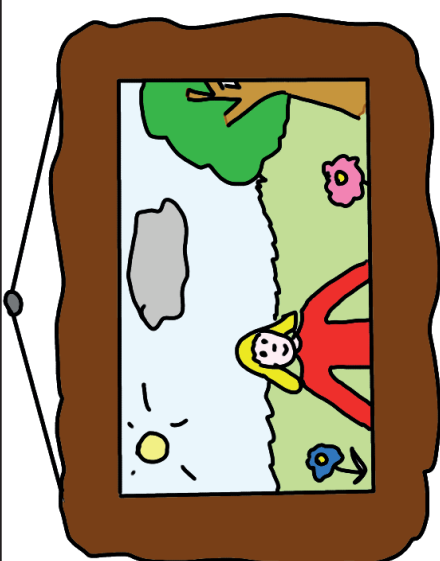
--	--	--

re

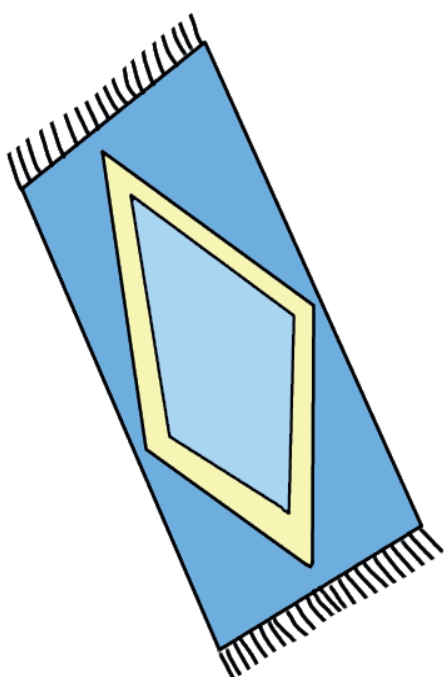


--	--

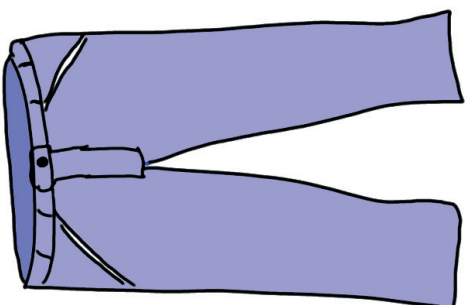
ta



--	--

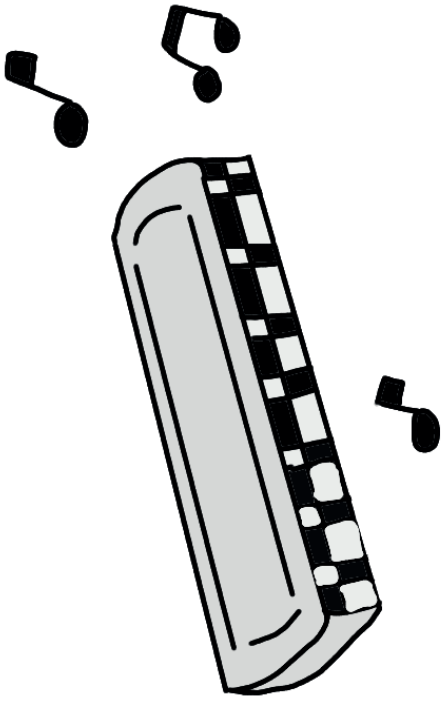


--	--

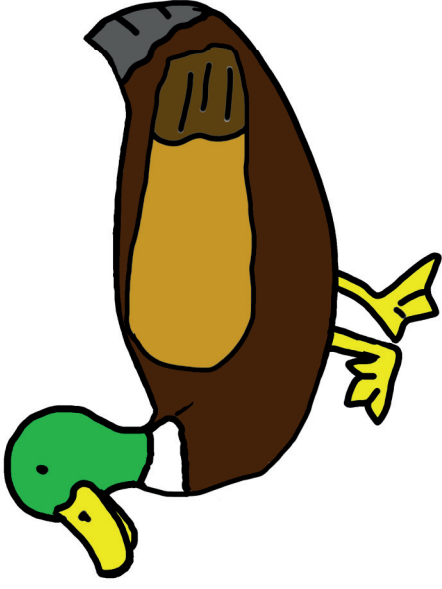


--	--	--

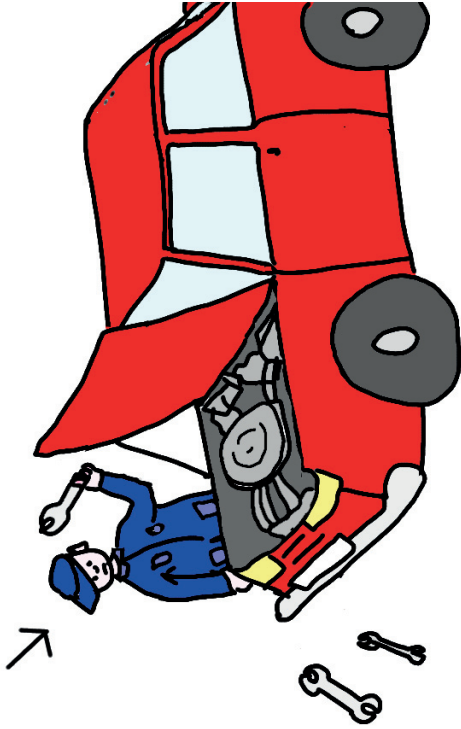
cad



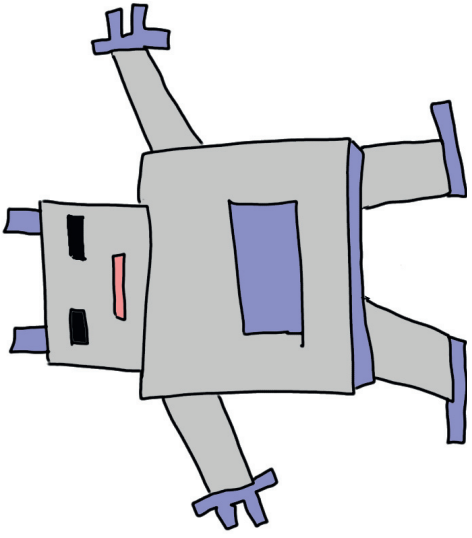
--	--	--	--



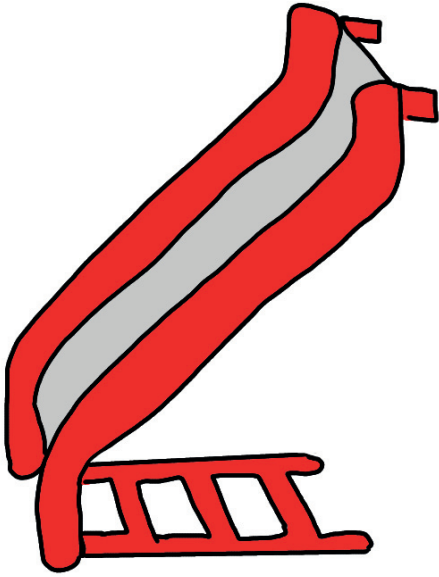
--	--



--	--	--	--

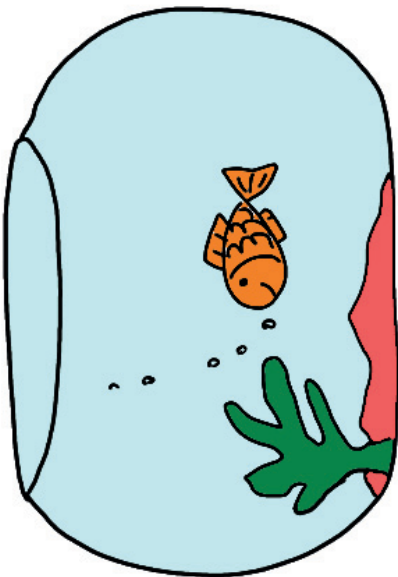


--	--

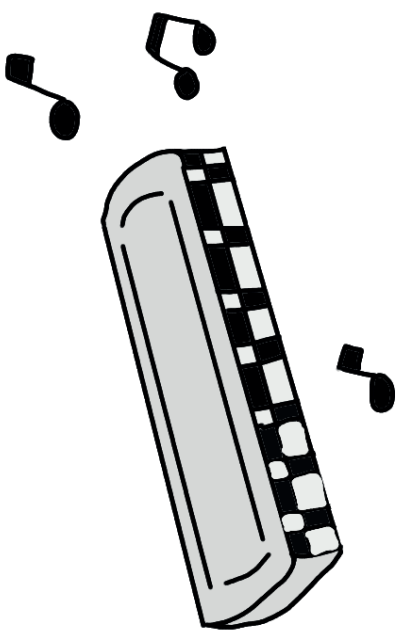


--	--	--

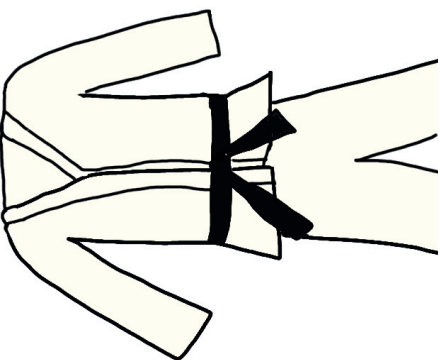
lo



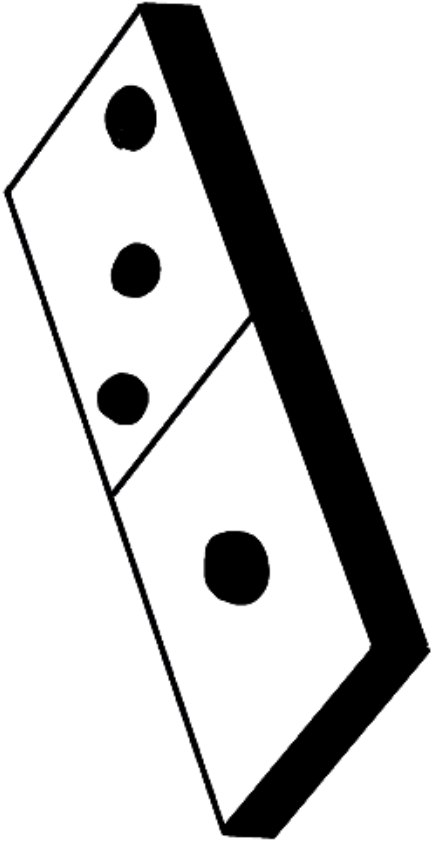
--	--



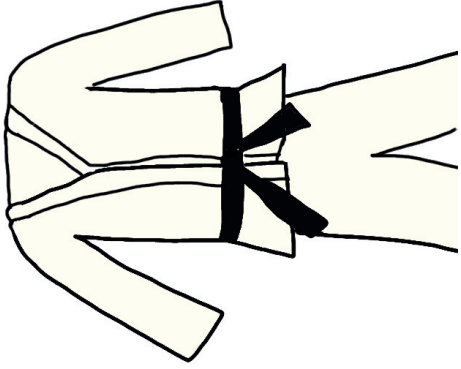




mo



--	--	--

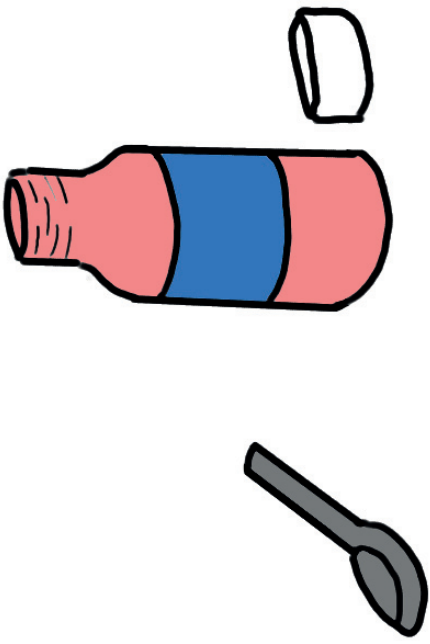


--	--	--

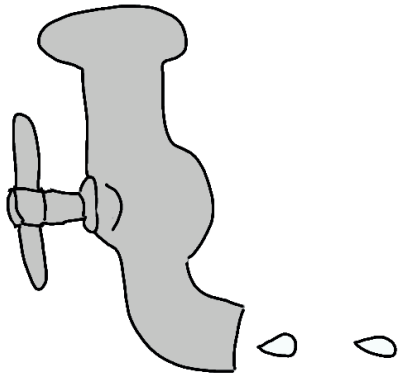
mo



--	--	--	--

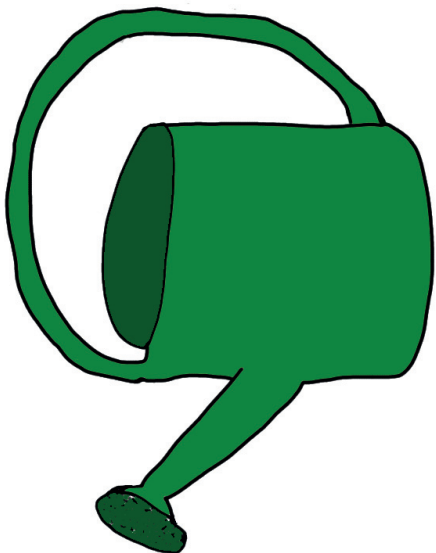


--	--

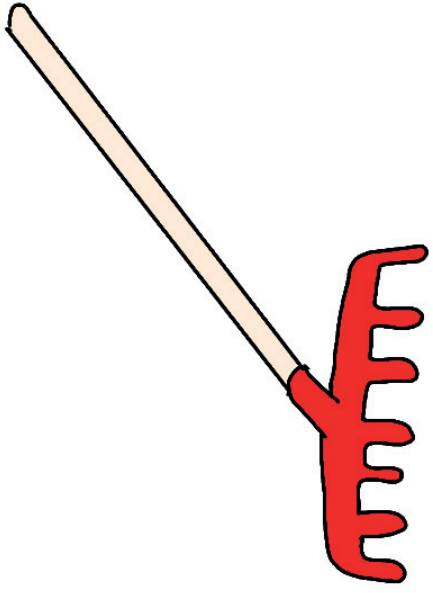


--	--	--

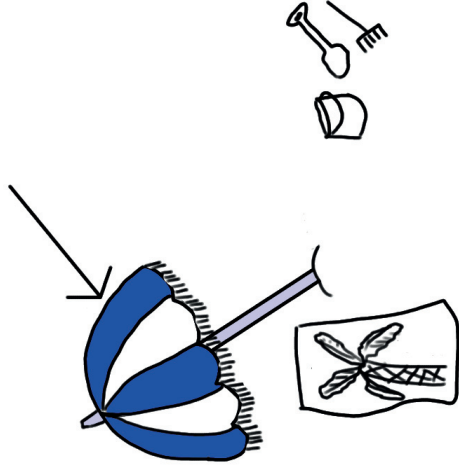
no



--	--	--

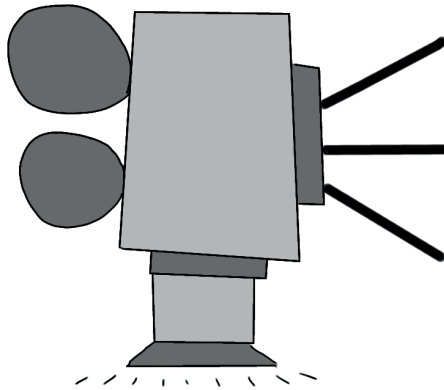


--	--

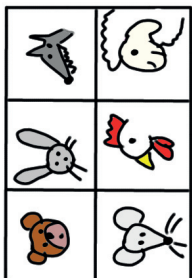


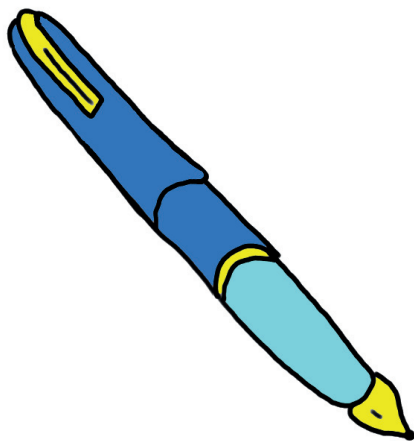
--	--	--

na



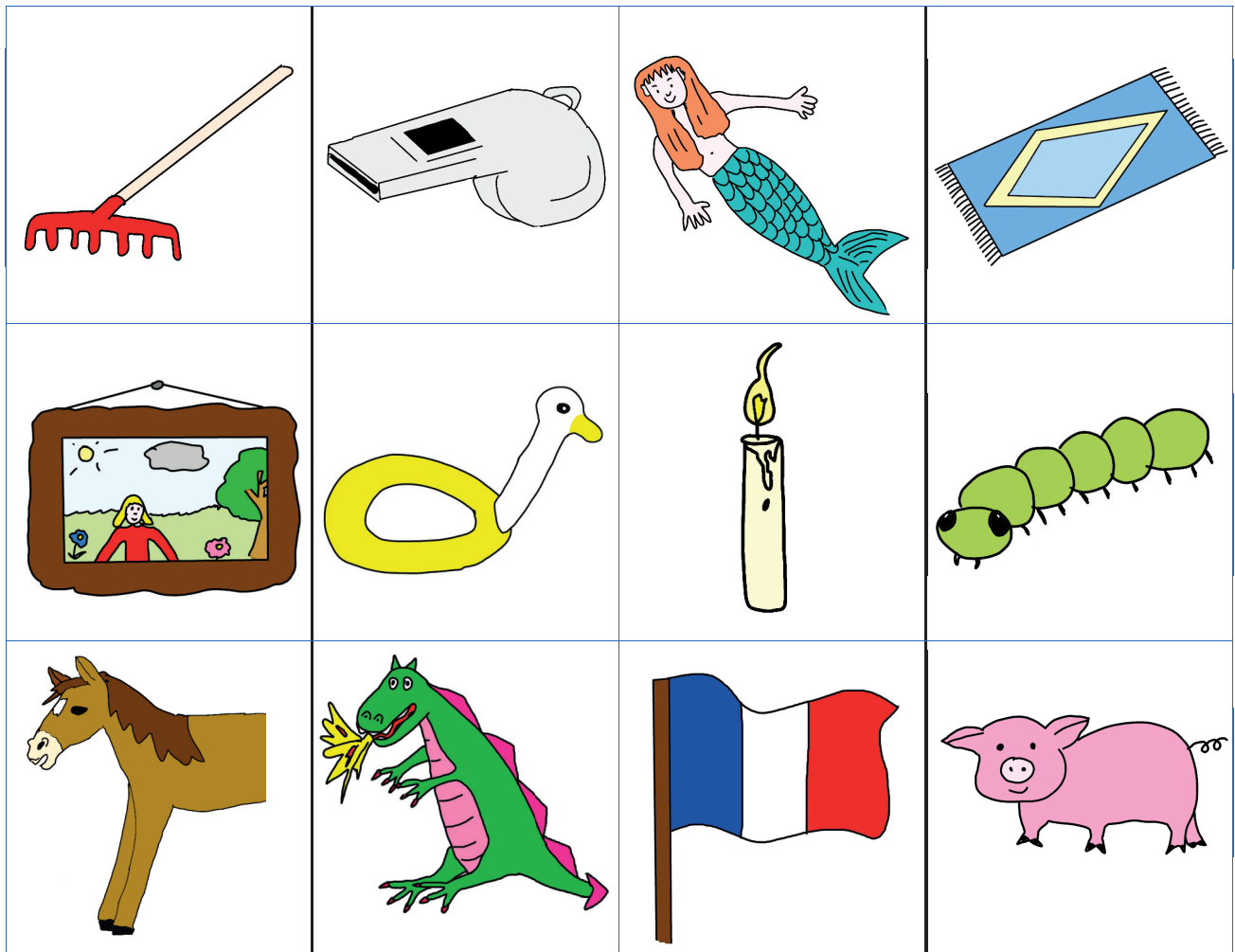
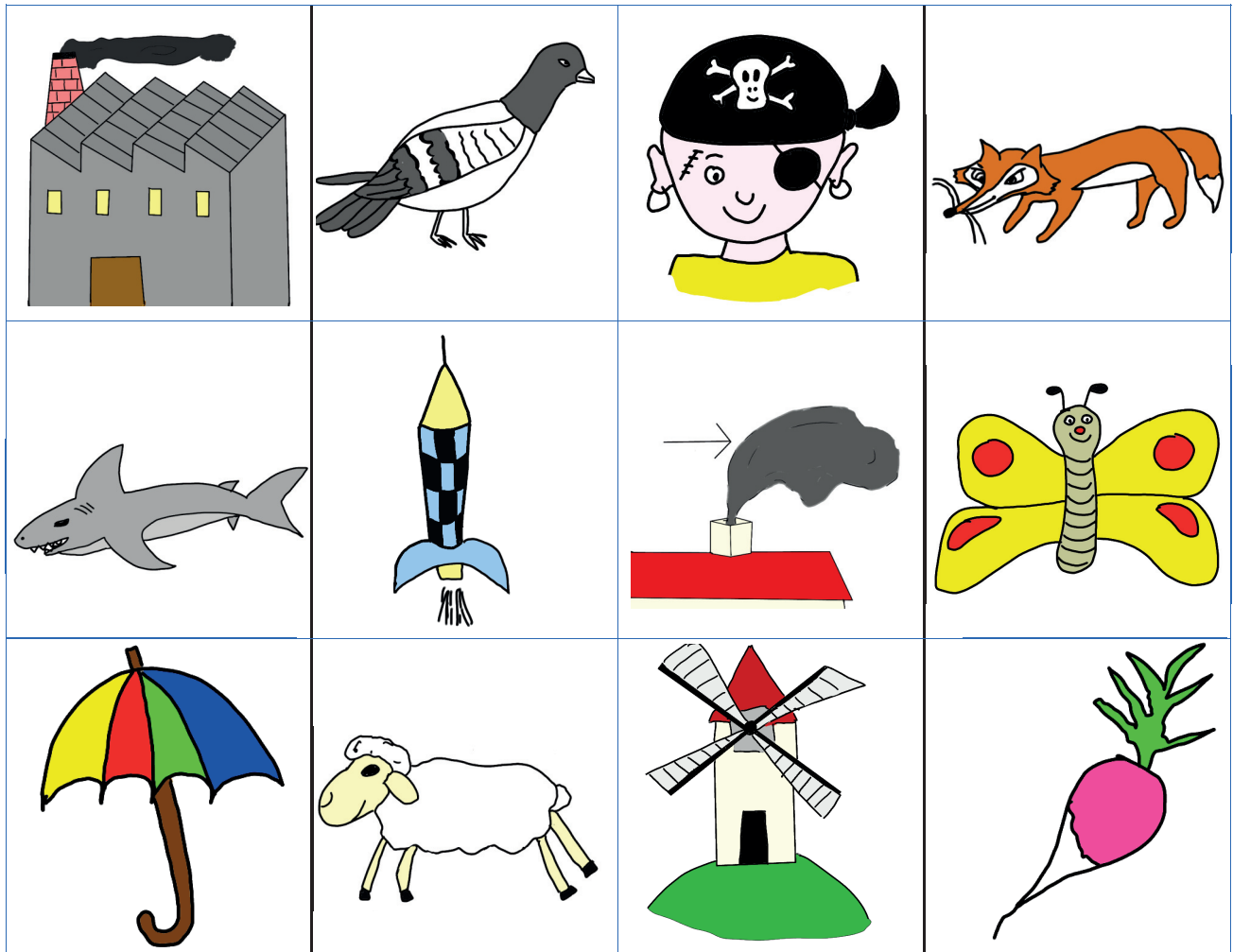
--	--	--

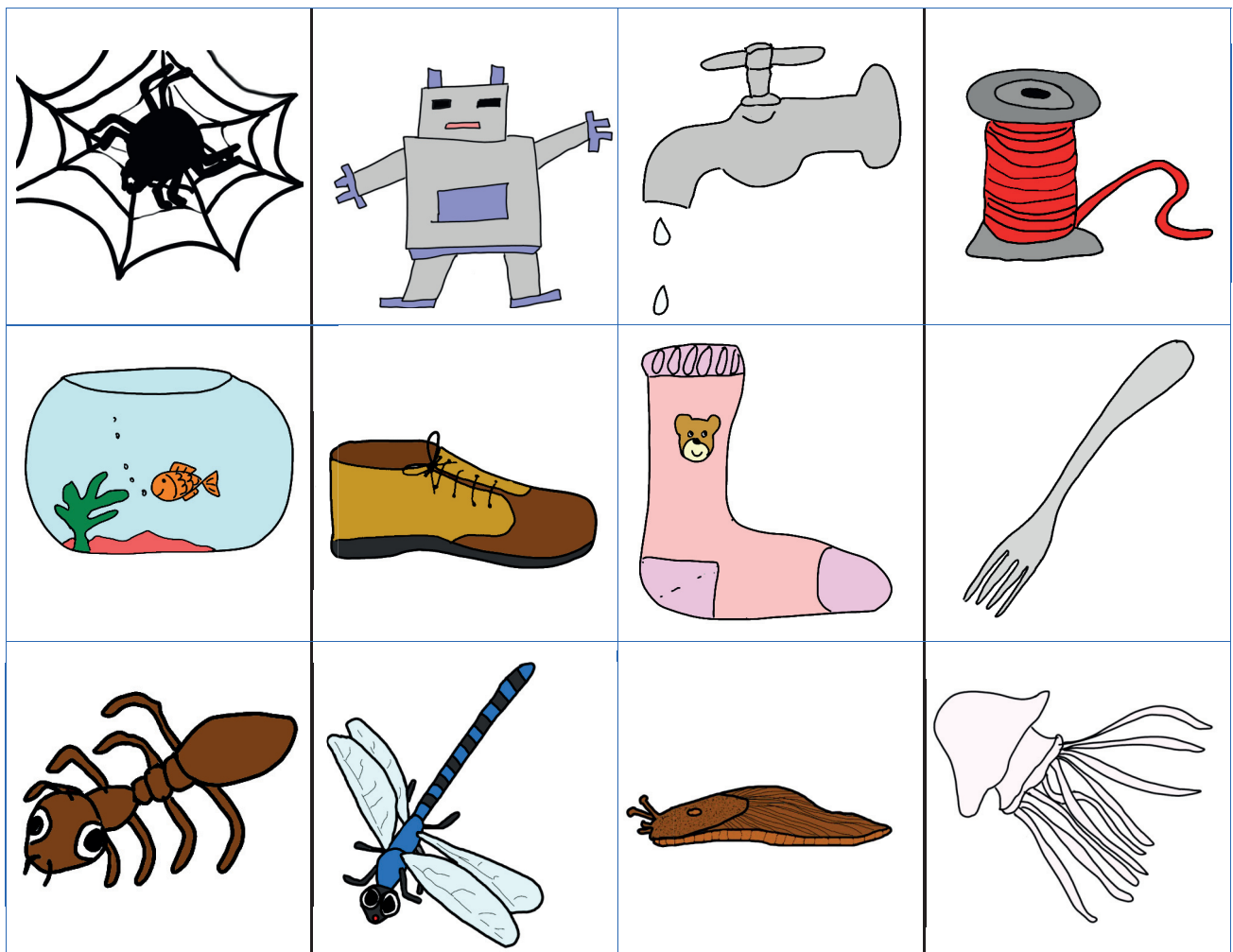
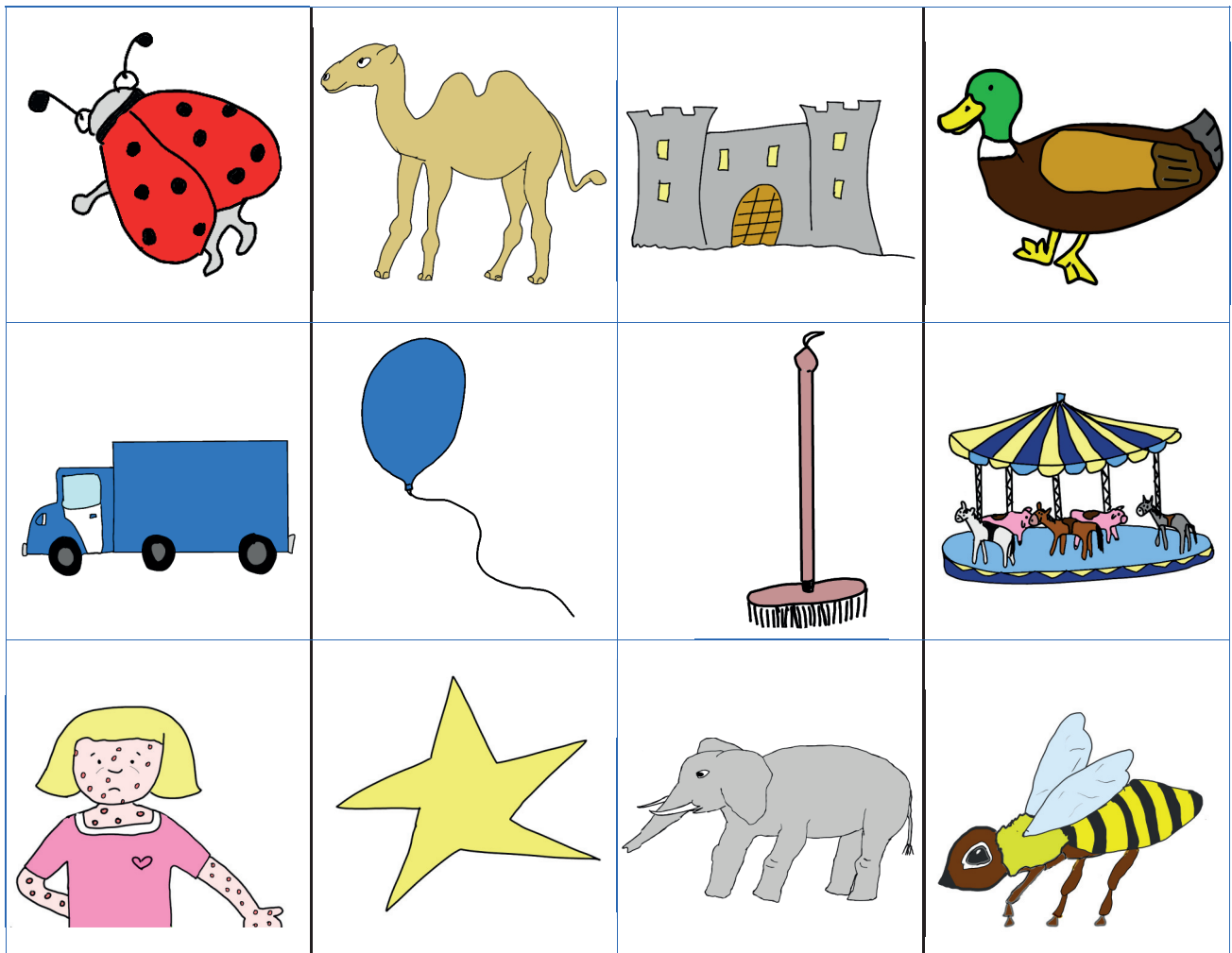


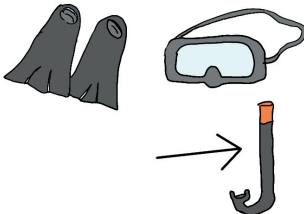
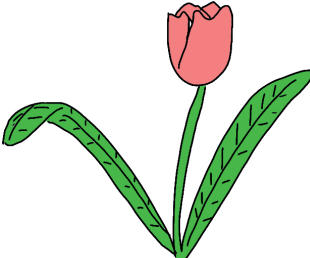
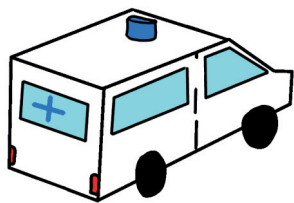
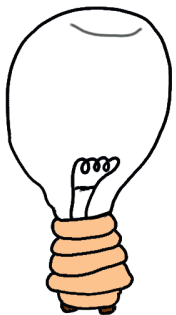
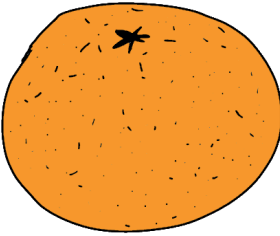


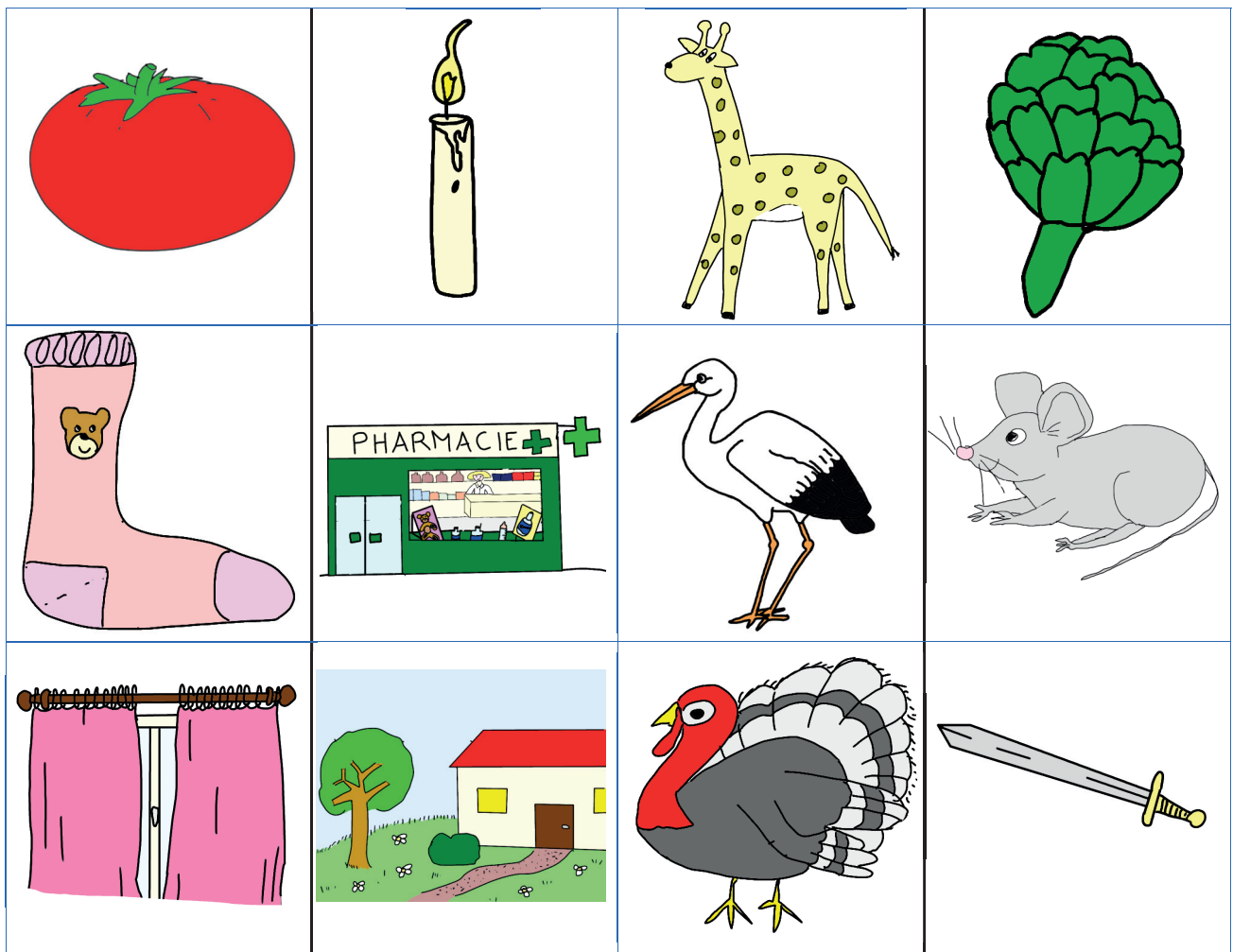
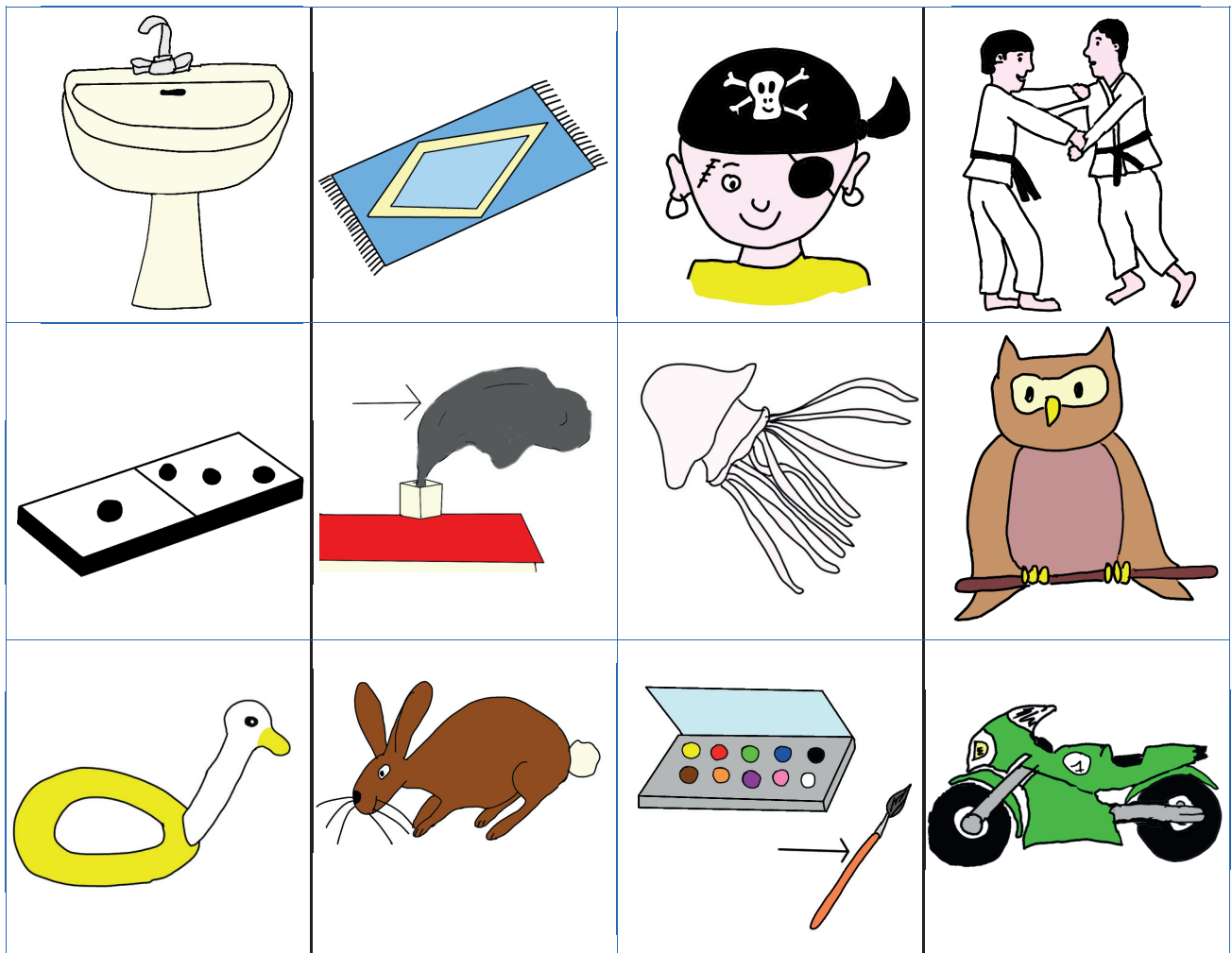
le

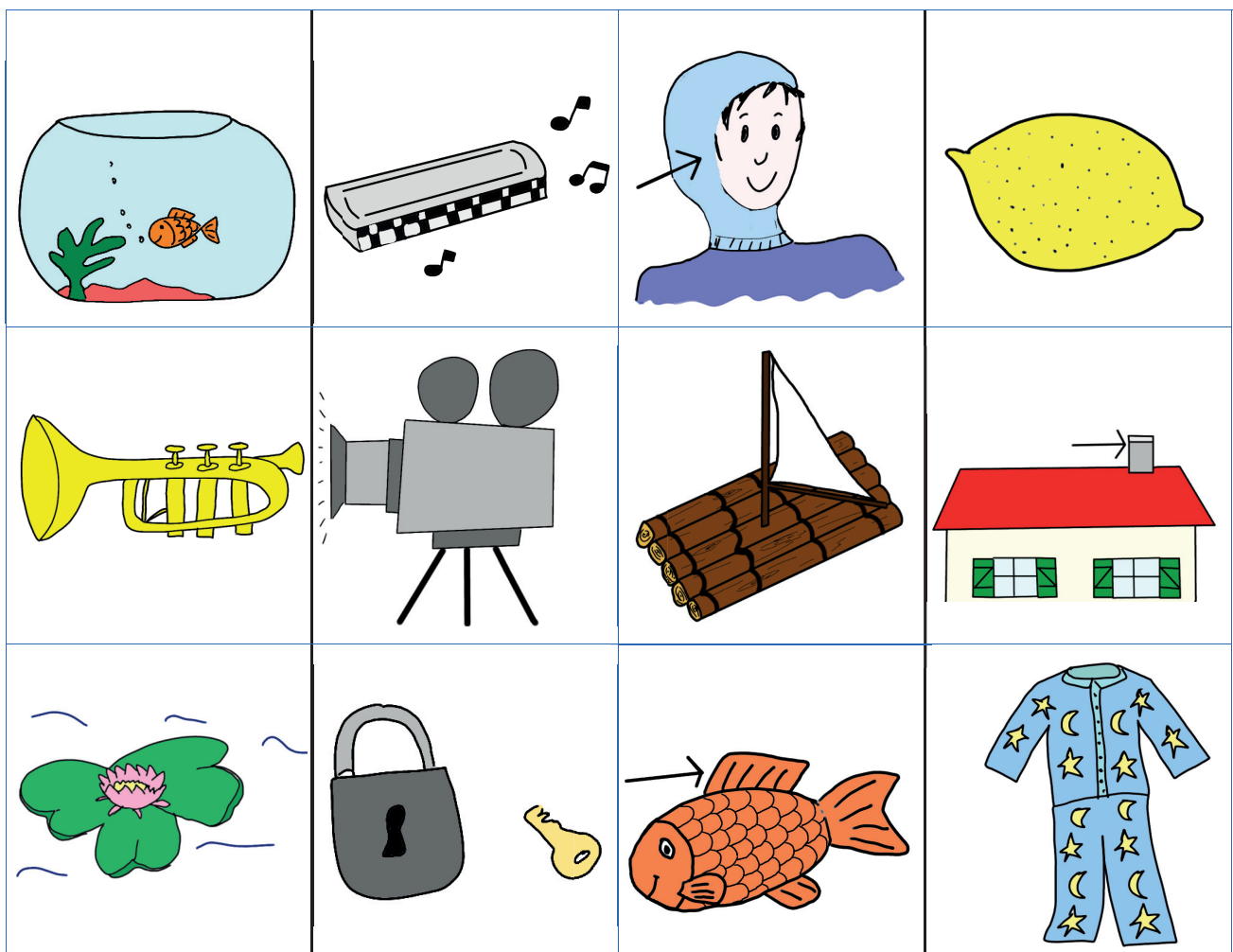
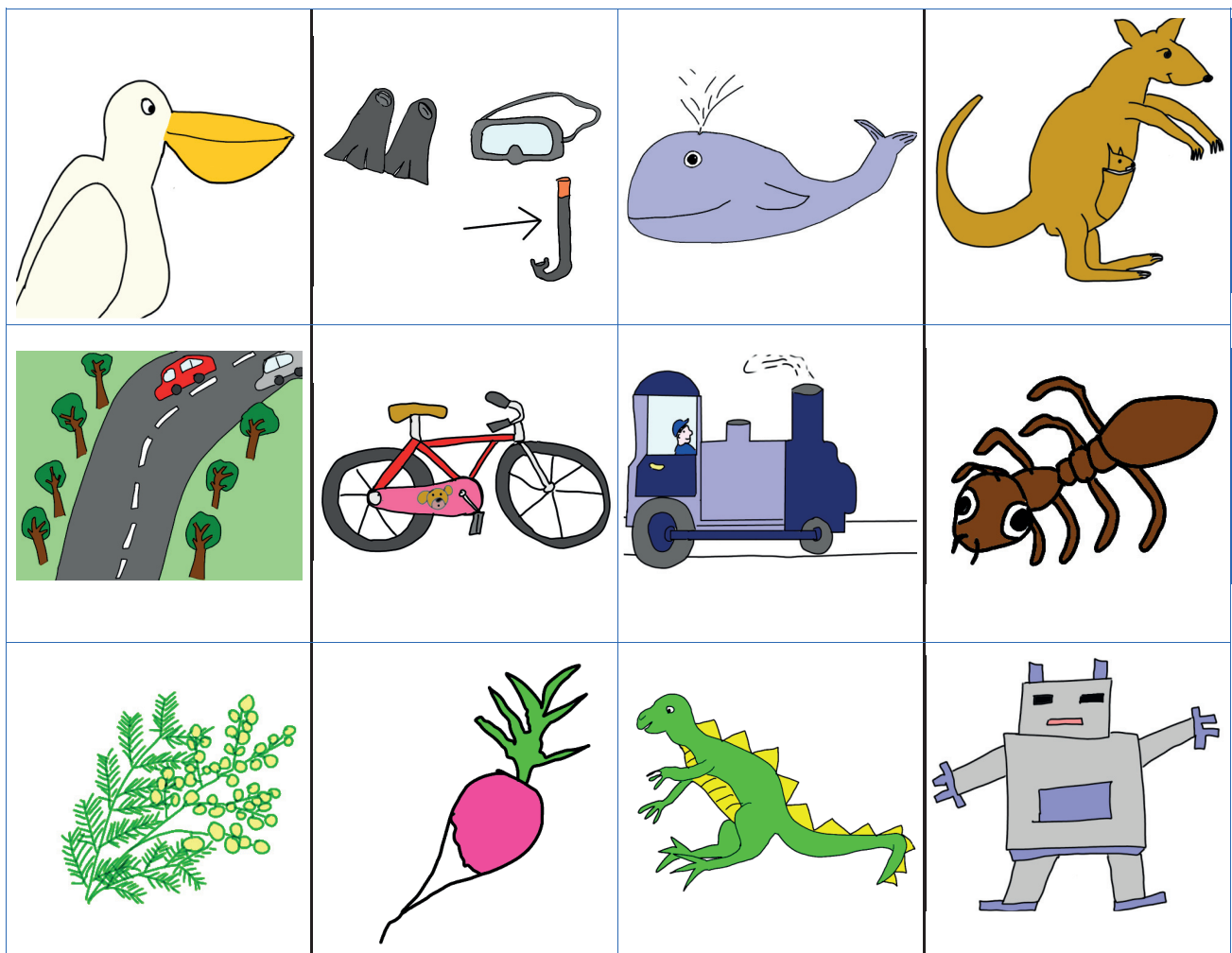


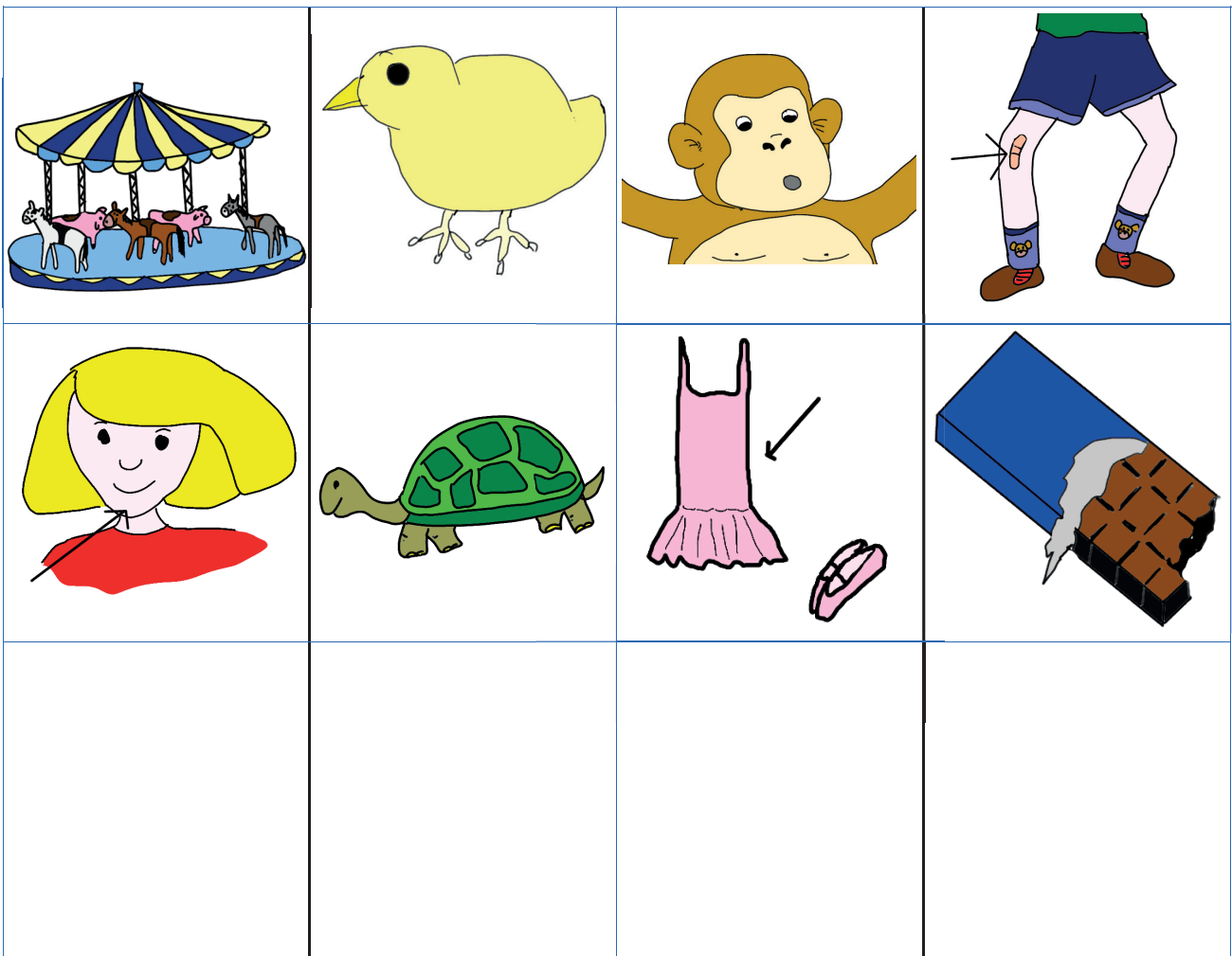










PRESENTATION DU MATERIEL

1) LOCALISATION DES SYLLABES

Objectif : Etre capable de localiser une syllabe donnée dans un mot.

Préparation avant de jouer : Prendre les planches et se munir de jetons.

Principe : L'enfant doit poser un jeton dans la bonne case.

2) DOMINO (repérage des syllabes initiales)

Objectif : Etre capable de repérer auditivement les mots commençant par la même syllabe.

Préparation avant de jouer : Prendre toutes les planches et les couper en 2. Puis découper les tableaux sur les traits bleus de façon à obtenir 28 dominos.

Règle du jeu

Chaque joueur prend 8 dominos, le reste servira de pioche. Le premier joueur pose un domino, le joueur suivant doit déposer le domino correspondant à gauche ou à droite selon ce qu'il a. S'il n'a pas de domino qui convienne, il pioche. Le vainqueur est celui qui n'a plus de domino.

Les dominos : usine/pigeon, pirate/renard, requin/fusée, fumée/papillon, parapluie/mouton, moulin/radis, râteau/sifflet, sirène/tapis, tableau/bouée, bougie/chenille, cheval/dragon, drapeau/cochon, coccinelle/chameau, château/canard, camion/ballon, balai/manège, malade/étoile, éléphant/abeille, araignée/robot, robinet/bobine, bocal/chaussure, chaussette/fourchette, fourmi/libellule, limace/méduse, médaille/tuba, tulipe/ambulance, ampoule/orange, oreille/ulm.

3) DOMINO (la ronde des syllabes)

Objectif : Associer des images : la dernière syllabe du mot doit correspondre à la première syllabe du mot suivant.

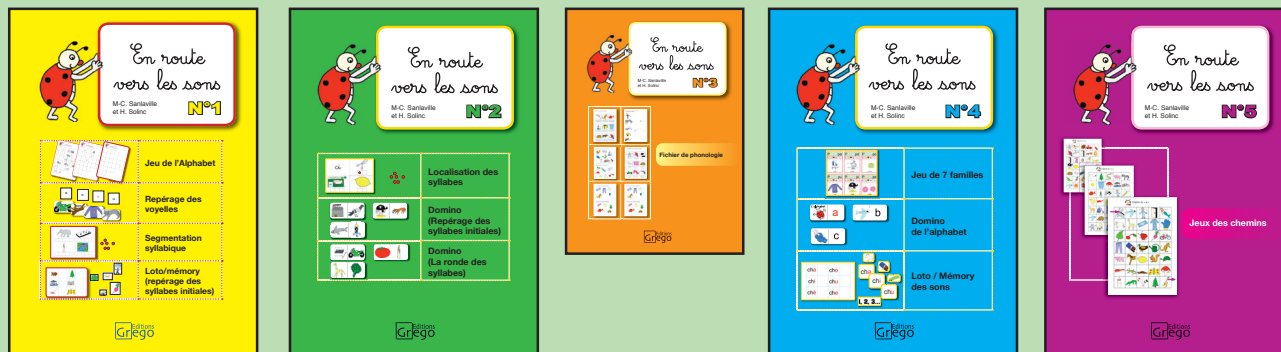
Préparation avant de jouer : Prendre toutes les planches et les couper en 2. Puis découper les tableaux sur les traits bleus de façon à obtenir 28 dominos.

Règle du jeu

Chaque joueur prend 8 dominos, le reste servira de pioche. Le premier joueur pose un domino, le joueur suivant doit déposer le domino correspondant à gauche ou à droite selon ce qu'il a. S'il n'a pas de domino qui convienne, il pioche. Le vainqueur est celui qui n'a plus de domino.

Les dominos : lavabo/tapis, pirate/judo, domino/fumée, méduse/hibou, bouée/lapin, pinceau/moto, tomate/bougie, girafe/artichaut, chaussette/pharmacie, cigogne/souris, rideaux/jardin, dindon/épée, pélican/tuba, baleine/kangourou, route/vélo, locomotive/fourmi, mimosa/radis, dinosaure/robot, bocal/harmonica, cagoule/citron, trompette/caméra, radeau/cheminée, nénuphar/cadenas, nageoire/pyjama, manège/poussin, singe/pansement, menton/tortue, tutu/chocolat.

DANS LA MEME COLLECTION



L'apprentissage de la lecture est un processus complexe qui nécessite certaines compétences préalables. Les jeux d'Annabelle (livres 1 à 5) permettent au futur lecteur de se familiariser avec les sons en cultivant son écoute, son observation, sa concentration et sa mémoire. Petit à petit, tout en jouant, l'enfant développe une bonne conscience phonologique et commence à comprendre comment fonctionne le système alphabétique. Il acquiert ainsi les connaissances indispensables pour savoir lire et écrire.

Des mêmes auteurs :

Matériel pédagogique

Affiche de l'Alphabet (majuscules) (A2)	4 €	Mots fléchés (noir et blanc) (34 p.)	3 €
Affiche de l'Alphabet (minuscules) (A2)	4 €	Mots fléchés (couleur) (34 p.)	9 €
Affiche des consignes (A3)	2 €	Mémoires du livre	28 €
Affichettes mots-cibles (60 p.)	42 €	Banque d'images (20 p.)	1,50 €
Affichettes des consignes (20 p.)	7 €	Livre Alphabet à colorier (20 p.)	1,50 €

En route
vers la lecture

Méthode de lecture complète sans démarrage global



- Livre 1
- Cahier d'exercices 1
- Livre 2
- Cahier d'exercices 2
- Cd audio de comptines
- De nombreux jeux pédagogiques

99 bd de l'Hôpital, 75013 Paris
Tel : 01 44 24 13 61 / Fax : 01 44 24 11 82
E-mail : librairie@vernazobres-grego.com
www.vernazobres-grego.com
www.enrouteverslalecture.com

JEUSON2 16,00 €

