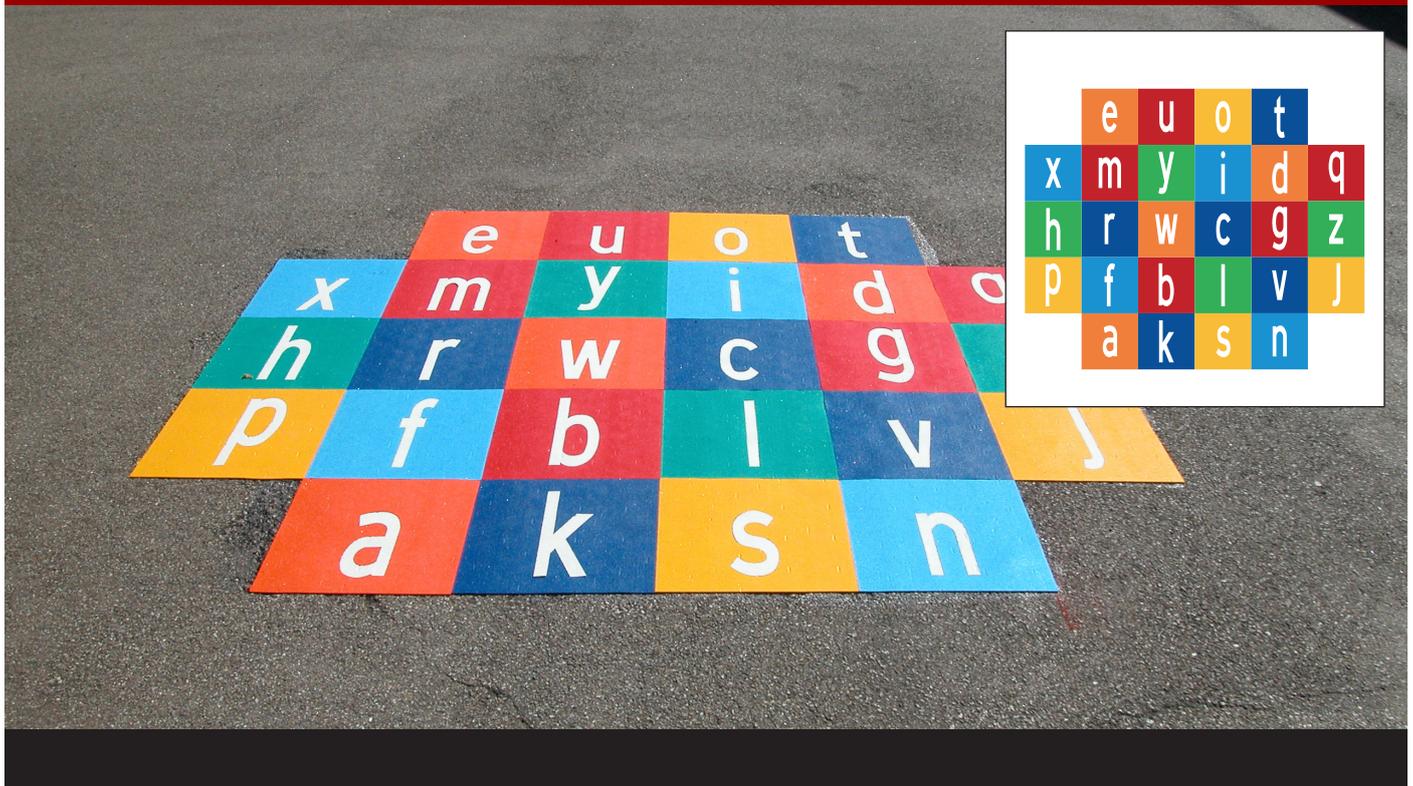


ALPHABET MINUSCULE



Suggestions de jeux :

Épelez un mot

Accessoires : Aucun

Les participants s'affrontent individuellement ou par équipes.

Les équipes se donnent des mots à épeler. Les mots peuvent être des noms, des villes, des pays ou encore les mots de la dictée de la semaine.

1 point est attribué par « réponse » correcte et le jeu se joue en 5 points.

Il est également possible d'utiliser des cartes d'épreuve avec des images ou des dessins. Les participants ont alors pour épreuve d'épeler le mot correspondant à la carte.

La roue de la fortune

Accessoires : Anneaux en plastique

Les participants se lancent des défis en choisissant des mots que les autres doivent épeler.

L'équipe ou le joueur dont c'est le tour demande une lettre à la fois pour voir si cette lettre fait partie du mot caché.

Les bonnes lettres sont marquées avec un anneau. Le gagnant est le premier à épeler le mot correctement ou qui totalise le moins de tentatives.

Il est important d'indiquer la catégorie du mot recherché. Par exemple une fleur, un animal, un pays, etc.

Suggestions de jeux :

Voyelles et consonnes

Accessoires : Aucun

Les participants sautent successivement sur les voyelles et les consonnes en prononçant les sons. Variante : Les sons sont prononcés par les autres participants

Dites un mot

Accessoires : Sachets de sable, craie

Tracez une ligne de lancement à une distance suffisante de l'alphabet.

Les enfants s'affrontent individuellement ou en 2 équipes.

Une équipe choisit un mot - par exemple un nom commun. L'un des participants de l'autre équipe lance un sachet de sable. Si le sachet tombe disons sur la lettre K, l'équipe doit trouver un nom commun commençant par la lettre K. Variantes possibles avec des catégories de mots, des verbes, adjectifs, prépositions, noms propres, etc.

Pour un jeu impliquant un peu plus d'activité physique, la ligne de lancement peut être tracée plus loin de l'alphabet.

Une fois le sachet de sable lancé et la lettre devinée, le joueur doit récupérer le sachet le plus rapidement possible avant de pouvoir relancer. Le joueur ayant cumulé le plus de mots par ex. en 5 minutes a gagné. Installez 4 cônes ou plus pour que l'ensemble de l'équipe tourne en répondant correctement et l'équipe la plus rapide a gagné.

Corsez encore un peu le jeu en demandant aux participants de trouver plus d'un mot ou de faire une phrase contenant ce mot.

Anagrammes !

Accessoires : Anneaux en plastique ou sachets de sable

Une équipe lance 5 ou 6 sachets de sable ou anneaux. L'autre équipe doit alors composer le plus possible de mots à partir de ces 5 ou 6 lettres.

On peut augmenter la difficulté en ne donnant par ex. que 10 minutes pour répondre.

Variante : Prédéterminez certaines des lettres - par ex. A, E, R et S, et ajoutez les lettres selon l'endroit où le sachet atterrit.

Épeler en groupe

Accessoires : Sachets de sable

Avant de commencer à jouer, les 2 équipes créent un certain nombre de mots avec le nombre de lettres correspondant au nombre de participants du second groupe.

Par ex. 2 équipes de 4 participants. Les 2 groupes composent 5 mots de 4 lettres. Puis les groupes épèlent ces mots en se plaçant sur les lettres.

Les participants doivent se tenir la main (dans la mesure du possible) avant d'accomplir cette épreuve. Si la distance entre les participants est trop importante, ils peuvent se tenir avec une corde ou un foulard.

Si vous souhaitez un élément de compétition dans cet exercice, chronométrez le temps de réalisation de ce défi.

Suggestions de jeux :

Jeux pour épeler les 120 mots les plus courants

Accessoires : 120 cartes avec les 120 mots les plus courants

Les enfants sont répartis en 2 groupes. Placez les 120 cartes retournées. Tirez 1 carte - le mot est prononcé - et le défi consiste à épeler ce mot en sautant sur les lettres.

Jouez tour à tour : chaque équipe passe son tour si elle se trompe, ou bien les équipes épèlent 5 mots tour à tour.

Chercher les mots

Accessoires : Sachets de sable ou anneaux en plastique

Le but est de connaître l'alphabet. Pour chacune des lettres de l'alphabet, quelque chose dans la cour d'école ou sur l'aire de jeu doit être épelé en sautant sur les lettres correspondantes.

Il n'y a pas à proprement parler de compétition dans cette activité, il s'agit simplement d'une nouvelle façon d'épeler les mots.