La roue des rimes

Jeu phonologique (MS) GS – (CP)

Objectifs : Affiner la discrimination auditive en repérant des rimes.
Entraîner à une bonne articulation.

Matériel :
- 1 plan de jeu formé d'un circuit fermé divisé en deux voies, l'une extérieure, l'autre intérieure.
- Des vignettes d'objets divers (c'est intéressant de choisir un thème)
- Un dé (normal ou seulement 1/2/3 suivant la longueur de la route)
- Un pion par joueur

Le jeu :

Avant de jouer, les dessins des vignettes sont identifiés, chaque objet est nommé **avec précision**. **C'est intéressant d'utiliser du vocabulaire connu, correspondant à une ou plusieurs familles lexicales, jouer avec va contribuer à leur mémorisation.. On rend bien clair pour les enfants que là on va s'occuper uniquement des « morceaux qui s'entendent » dans ces mots.**
L'enseignant place les vignettes de son choix sur les cases de la voie intérieure.

Déroulement du jeu :

Les vignettes restantes sont réparties autour du plan de jeu, faces vues. Chaque joueur lance à son tour le dé et fait avancer son pion du nombre de cases correspondant, il doit alors nommer l'objet et poser sur la voie extérieure, une vignette dont le nom rimera avec lui. Il prononce enfin une phrase de son invention comprenant les deux mots (exemple : Le ballon est sous le camion.)
Les joueurs accomplissent plusieurs tours de piste. Le jeu s'arrête lorsque la piste extérieure est complète.
Lors de la dernière phase (phrase) les enfants ont la possibilité d'échanger des idées, il s'agit pour eux de bien articuler et d'identifier correctement les sons.

Variantes :

Liées aux capacités des élèves :
- On peut fabriquer un cache qui diminue le nombre de cases.
- On peut demander des paires sur la base « contient le même son ».
- On peut décider qu'il y aura un gagnant : celui qui arrive le premier au bout de la roue.
- On peut remplir les deux voies avant le jeu en introduisant des « mouvements arrière du pion » pour le poser sur la 2e vignette.

ETC

Liées aux objectifs du jeu :
- On peut utiliser cette planche de jeu pour travailler le vocabulaire :
  = faire des paires d'images : métier / accessoires – animal adulte / petit – sport / accessoires…
- On peut en faire un jeu de lecture (cycle 2) :
  = faire des paires image / mot (mettre le déterminant)
  → pour les enfants non lecteurs (ou faibles lecteurs), on fabriquera un « référent de l'activité » : fiche présentant les paires.