

LES BOÎTES À RIMER

1 MATÉRIEL

- ▶ Une planche de jeu par élève (matériel page 162).
- ▶ Une série de cartes par élève (matériel pages 162 à 164).
- ▶ Des jetons.
- ▶ Les *boîtes à compter* de Nathan (facultatif).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU

- ▶ Donner à chaque élève une planche de jeu (**matériel page 162**) et une série de cartes (**matériel pages 162 à 164**).
- Nommer les mots-images pour s'assurer qu'ils sont connus des élèves.

ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU

- ▶ Chaque joueur place ses cartes dans les cases vides des planches de jeu ou des boîtes à compter. Pour cela, il s'agit de trouver quelle carte rime avec le mot-image de la planche et de la placer sous l'image en question.
- ▶ Lorsqu'un joueur a rempli sa planche ou sa boîte, il valide avec l'enseignant et reçoit un jeton s'il n'a pas fait d'erreur.
- ▶ Il garde sa planche et place sa série de cartes au centre de la table puis en prend une nouvelle.
- ▶ Si les mots ont déjà été travaillés auparavant, cette activité peut être réalisée en semi-autonomie. En effet, la présence de l'enseignant n'est nécessaire que pour vérifier le classement lorsqu'il est terminé.

3 DIFFÉRENCIATION

- ▶ Pour les élèves les moins performants, il est possible de proposer uniquement 2 mots de référence. Il sera alors plus simple de classer les cartes.