



La course aux lettres

Objectif

Connaître les lettres dans les différentes graphies.

Tâche

Dire le nom des lettres quelque soit sa graphie.

Activité

Identifier la lettre dans toutes ses graphies.

A tour de rôle les joueurs lancent le dé et avancent du nombre de case indiqué par le dé. Si la case où se pose son pion contient une carte-lettre, le **joueur peut la prendre s'il réussit à la nommer. Le gagnant sera celui qui possède plus de lettres que les autres joueurs.**

Evolution : Associer le plateau en lettres capitales avec les cartes-lettres en scripte ou en cursive.

Matériel et ressources

- Plateau de jeu, cartes-lettres, pions et dé.

<http://123dansmaclasse.canalblog.com/archives/2012/03/24/23843411.html>

