

JEU NUMERO 1

PSEUDO-MOTS

Repérer des pseudo-mots introduits par l'adulte dans une comptine connue , les compter, en trouver d'autres.

EX: une poule sur un couic
Qui picorait du blou dur
Picoti, picota
Lève la flu et puis s'en grou

JEU NUMERO 2

MANIPULATION DE SYLLABES

Identifier les deux syllabes d'un mot et les inverser, doubler la dernière syllabe, la première, parler "en javanais".

Ex: une poule sur un mur-mur
qui picote du pain dur-dur

picotidigui, picotadaga
lève la queudegue et puis s'en vadaga

JEU NUMERO 3

PRENDRE CONSCIENCE DES RIMES

Dans une comptine, changer le premier des mots qui détermine les rimes suivantes et faire chercher les autres mots à changer et qui riment.

EX: une poule sur un banc
Qui picore du pain blanc,...

JEU NUMERO 4

TROUVER UNE SUITE

En se servant du rythme du dernier vers, trouver une suite qui rime.

EX: une poule sur un mur 1234567
Qui picote du pain dur, 1234567
Lève la têt(e) et voit le chat
Qui la mange et puis voilà!

