

## 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!

