**Jeu de combinaison (fusionner des syllabes)**

**Objectifs** :

-décomposer oralement un mot

-comprendre le mécanisme de fusion de syllabes orales

**Matériel** :

-1 jeu de mémory : 1 jeu de cartes (mots monosyllabiques) + 1 planche de jeu par joueur

-1 jeu de loto : 2 jeux de cartes (1 jeu pour les mots monosyllabiques + 1 jeu pour les mots bisyllabiques), 1 planche de loto par joueur.

**Règles des jeux**

**Mémory version 1**

2 joueurs.

Chaque joueur dispose de sa planche de jeu, les cartes sont étalées retournées à l’envers au centre de la table.

Le 1er joueur retourne 2 cartes. Quand 2 cartes retournées peuvent être combinées pour faire un nouveau mot, il les place au bon endroit sur sa planche de jeu.

Si les cartes ne peuvent aller ensemble, elles sont remises à l’envers sur la table.

Le joueur suivant joue.

Celui qui remplit sa planche de jeu le 1er gagne.

**Mémory version 2**

2 à 4 joueurs. Jeu uniquement avec les cartes.

Le 1er joueur retourne 2 cartes. Quand 2 cartes retournées peuvent être combinées pour faire un nouveau mot, il les gagne (après avoir oralisé le mot correctement) et les dispose devant lui dans le bon ordre.

Si les cartes ne peuvent aller ensemble, elles sont remises à l’envers sur la table.

Le joueur suivant joue.

Quand il n’y a plus de cartes en jeu, c’est le joueur qui a le plus de paires qui gagne.

**Loto version 1** (trouver le mot bisyllabique obtenu par fusion de 2 mots)

3 ou 4 joueurs. (jeu de carte 1 : mots bisyllabiques)

Chaque joueur dispose d’une planche de jeu. Les cartes sont retournées à l’envers sur la table. Chacun leur tour, les élèves piochent une carte et énoncent le mot. Le 1er qui s’aperçoit qu’il a besoin de cette carte pour compléter sa planche gagne la carte.

Le gagnant est celui qui complète sa planche le 1er .

**Loto version 2** (décomposer un mot bisyllabique pour trouver les 2 mots qui le composent)

3 ou 4 joueurs. (jeu de carte 2 : mots monosyllabiques)

Chaque joueur dispose d’une planche de jeu. Les cartes sont retournées à l’envers sur la table. Chacun leur tour, les élèves piochent une carte et énoncent le mot. Le 1er qui s’aperçoit qu’il a besoin de cette carte pour compléter sa planche gagne la carte.

Le gagnant est celui qui complète sa planche le 1er .