

JEU DE MOTS ZINZINS

Jeux des mots zinzins



JEU D'ASSOCIATION DE SYLLABES POUR FAVORISER LA LECTURE

Un jeu de mots pour jouer avec les syllabes et faciliter la reconnaissance visuelle pour une lecture plus aisée et plus rapide. Le fait d'inventer des mots zinzins procure à votre enfant un vrai plaisir qui lui fait totalement oublier l'exercice de lecture. L'apprentissage de la lecture perd son côté fastidieux et ennuyeux. Jouez le jeu à fond et inventez des mots complètement zinzins avec votre enfant. Il n'y a que deux règles : les vrais mots sont

totalement interdits et tous les mots zinzins inventés doivent être prononcés à voix haute.

Avant de jouer il faut créer le jeu des mots zinzins. Le jeu peut être créé en utilisant les cartes Tête à modeler qui sont proposées. À chacun de compléter le jeu en ajoutant des syllabes supplémentaires en utilisant les cartes de jeu laissées vides.



Sons à associer, planche 1



Sons et syllabes à lire planche 2



Syllabes à associer et à lire planche 3



Planche 4 de syllabes à imprimer



Étiquettes de syllabes

P	E	N	T	S	I	N	G	E	T	I	G	R	E
T	O	R	T	U	E	V	A	C	H	E	B	I	
V	I	P	E	R	E	N	E	T	A	U	A		
S	C	O	R	P	I	O	N	R	E	A	U	C	I
Z	E	B	R	E	C	H	A	C	A	C	H	E	
N	E	C	H	E	C	O	C	A	D	I	N		
R	E	L	E	S	S	O	N	M	O	U	C	A	
P	I	C	H	A	L	O	T	C	R	O	C	O	

Des étiquettes de syllabes à imprimer



Étiquettes vides à imprimer



Carte de scores à imprimer

Imprimer les cartes du jeu de mots zinzins directement sur des feuilles de papier cartonné ou coller les feuilles imprimées sur du carton de récupération.



Découper les étiquettes de syllabes.



Imprimer les feuilles de score. Pour une réutilisation des feuilles de score il suffit de les plastifier avec du plastique adhésif transparent et d'utiliser des feutres effaçables.



Distribuer 5 cartes à chaque joueur et placer les autres en pile au centre de la table.



Étaler les cartons de jeu sur la table de façon à bien voir ce qui est écrit dessus. À tour de rôle, chaque joueur doit inventer un nouveau mot avec les syllabes qu'il a à sa disposition. Pour marquer un point le mot ne doit pas exister (utiliser un dictionnaire pour en faire la preuve) et il doit pouvoir lire à voix haute le mot zinzin qu'il vient d'inventer. Il est possible de compliquer le jeu en obligeant les joueurs à utiliser 1 carton d'une couleur ou d'interdire certaines couleurs.



[Cliquer pour voir en grand](#)