

1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

Barbara

3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.

4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.

5. C'est au tour de l'autre joueur.

->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

Les sons travaillés

n (pages 2 et 3)

p (pages 4 et 5)

f (pages 6 et 7)

v (pages 8 et 9)

ch (pages 10 et 11)

t (pages 12 et 13)

j (pages 14 et 15)

n (pages 16 et 17)

b (pages 18 et 19)

d (pages 20 et 21)

an (pages 22 et 23)

in (pages 24 et 25)

on (pages 26 et 27)

oi (pages 28 et 29)



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").



- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

mou	mé	mo	mi	me	mé
mu					ma
ma					mé
mi		60m 6			me
me					mu
mi	ma	mi	mou	mé	mo



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").



2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

moll	mé	mo	mi	me	mé
11100			1 1 11		1110
mu					ma
ma					mé
		G			
<u>MI</u>		601			me
me					mu
mi	ma	mi	mou	mé	mo



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

		•			
pu	9	DQ	pi	pé	ро
pi					pou
pi					pé
	4	BEST			
pou					pa
pu					ро
ре	рé	pou	pi	pa	ро



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

		•			
pu	р Ө	pa	pi	pé	ро
pi					pou
pi					рé
	4	BEST DAD			
pou					pa
pu					ро
ре	pé	pou	pi	pa	ро



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

		U			
fa	fe	fla	fi	fu	fo
fro					fa
fi					fu
	shatterstack.com - 2430552849				
four		The Addition of the Addition o			fe
fu				Jun	four
fri	fo	fa	fe	fo	fé



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m?-> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

		U			
fa	fe	fla	fi	fu	fo
fro	***				fa
fi					fu
four		The Marie I was			fe
fu				, y	four
fri	fo	fa	fe	fo	fé



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

VO	vre	Vİ	VÉ	Va	VO
Va		6 Farstind Brian com			9
VO					Va
vol					Vİ
Ve					VO
Ve	vre	Va	Ve	Vİ	val



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").



- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

VO	vre	Vİ	vé	Va	VO
Va		6 Car Slock Block noon			< 0
VO					Va
VOI					Vİ
ve					VO
Ve	vre	Va	Ve	Vİ	val



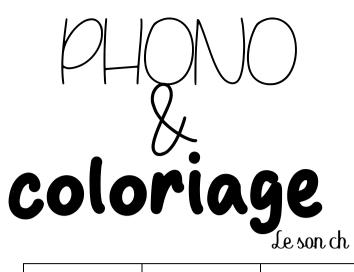
1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

A l'école de Barbara

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

cho	chou	che	cha	chi	chu
chè					cho
cha			1234 5678 910		che
char					cho
CHAI					CHO
che	88				cha
cha	che	chu	che	chi	chou



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").



2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

cho	chou	che	cha	chi	chu
chè					cho
cha			1234 5678 110		che
char					cho
che	88				cha
cha	che	chu	che	chi	chou



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

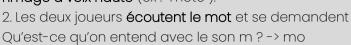
2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

te	ti	ti	ta	te	tour
tu					té
ta					ti
			mm		
to					to
tour					ti
to	tou	tu	ta	to	té



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").



- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

tu to to to to to	te	ti	ti	ta	te	tour
to to	tu					té
to to	ta					ti
tour ti	to			A secretario de la constanción del constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción de la constanción d		to
	tour					ti
to tou tu ta to té		tou	<u> </u>	† <u>~</u>	† <u></u>	



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").



- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

		0			
је	jar	je	jour	ja	ji
jou	WEWS TO SERVE				je
ji	* / * / * * * * * * * * * * * * * * * *				ju
ju					je
je					ja
ja	jou	ju	ji	jo	jе



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").



- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

		•			
је	jar	jе	jour	ja	ji
jou	WEWS				je
ii	*/*/**				ju
ju					je
je			376		ja
ja	jou	ju	ji	jo	jе



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

no	ne	na	nè	no	nu
né				00	Ü.
na	* * *				nou
ne	****		POMPIERS POMPIERS		ni
nar					nar
ni	né	nu	nè	no	no



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m?-> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

no	ne	na	nè	no	nu
né				00	ni
na	* * *				nou
10.0	* ***		17 18 POUCE GENDARMERIE POMPIERS		
ne		6000			nı ———
nar					nar
ni	né	nu	nè	no	no



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").



- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

bi	ba	bé	bri	bu	bou
bo					ba
bon				20.4	be
ba				100	bo
bou					bi
bi	ble	bar	bre	blé	bu



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m?-> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

bi	ba	bé	bri	bu	bou
bo		306			ba
bon					be
				100	
ba					DO
bou					bi
bi	ble	bar	bre	blé	bu



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

de	dé	di	dou	du	di
da				u u	do
dra					de
do			Lundi 1		dra
di			<u>septembre</u>		
			9 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	shatterstock.com-2340000547	
de	dé	do	di	dou	do



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").



2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

de	dé	di	dou	du	di
da					do
dra					de
	2				
do			<u>Lundi 1</u> septembre		dra
di			4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	thaterotook.com: 24x000247	da
de	dé	do	di	dou	do



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").



- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

ban	pan	chan	plan	len	men
man					dan
ten			S Car Distribution or options	31 31 31 31 31 31 31 31 31 31 31 31 31 3	fan
fan			AA		pan
ven			\mathbb{R}		gan
pan	lan	den	pen	fan	ran



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").



2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

ban	pan	chan	plan	len	men
man					dan
ten			Control Printer on College	31 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	fan
fan			AJA		pan
ven					gan
pan	lan	den	pen	fan	ran



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

sin	trin	lin	pin	min	zin
bin					pin
pin				FRANCE	rin
tin					min
fin					pin
prin	din	pin	sin	din	tin



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m?-> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

sin	trin	lin	pin	min	zin
bin					pin
pin				FRANCE	rin
L :					
tin	9				min
fin					pin
prin	din	pin	sin	din	tin



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

son	gnon	ton	con	son	lon
ton					ron
mion					con
gon					bon
son					ton
ron	von	lion	pon	ton	ron



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

son	gnon	ton	con	son	lon
ton					ron
mion					con
gon					bon
son					ton
ron	von	lion	pon	ton	ron



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

croi	troi	roi	moi	boi	noi
çoi					noi
voi					toi
poi	i i i i i i i i i i i i i i i i i i i				gnoi
zoir					boi
poi		roi	boi	doi	roi



1. Un joueur choisit une image , il **nomme** l'image à voix haute (ex : "moto").

2. Les deux joueurs **écoutent le mot** et se demandent Qu'est-ce qu'on entend avec le son m ? -> mo

- 3. Le joueur colorie le mo sur la **feuille des syllabes** et barre l'image du mot.
- 4. Si il ne trouve pas, il, ne colorie rien.
- 5. C'est au tour de l'autre joueur.
- ->Continuez à tour de rôle jusqu'à ce que **tout le tableau** soit rempli de couleurs .

croi	troi	roi	moi	boi	noi
çoi	*				noi
voi					toi
poi					gnoi
zoir					boi
poi	noi	roi	boi	doi	roi