

## > Jeux de lecture

### J'ai perdu mon copain !

---



15-20 minutes



À partir du CP



Christine Barthelemy

---



Cette fiche propose de travailler la lecture des syllabes avec groupes consonantiques et d'entraîner les habiletés méta-phonologiques et la mémoire phonologique en même temps.



Dyslexie, retard de langage, dysphasie, surdité.



Imprimer, découper les cartes, les ranger par paires : un prénom de personnage ira avec son inverse (pratil ira avec tilpra par exemple).

---

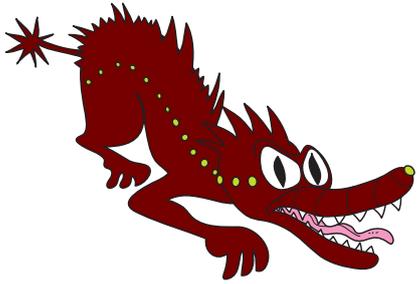


Chaque personnage a un copain qu'il a perdu : aide chacun à retrouver son ami.

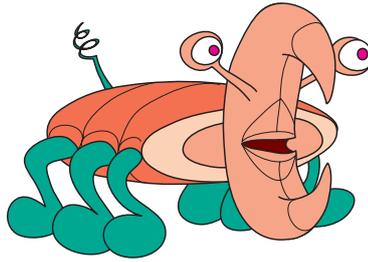
Pour cela, tu lis le nom du personnage , par exemple, «pratil», et pour appeler le copain perdu, il faudra cacher la carte, inverser les syllabes donc s'en souvenir, et on trouvera alors le nom du copain. Ici, «tilpra» . Dès que tu as appelé le bon copain, tu le gagnes et tu mets les 2 amis ensemble.

---

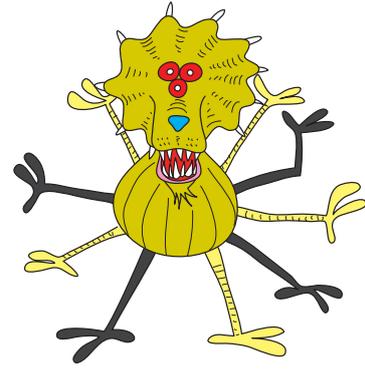
plocur



curplo



polcru



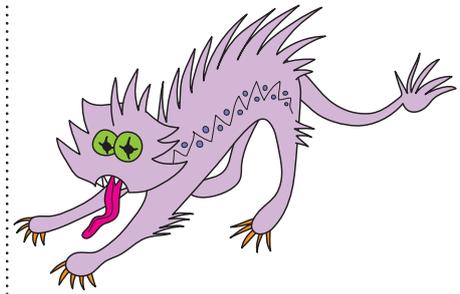
crupol



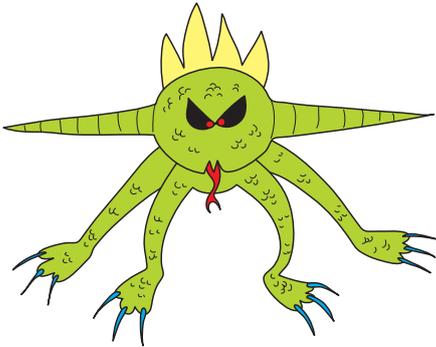
tarnoul



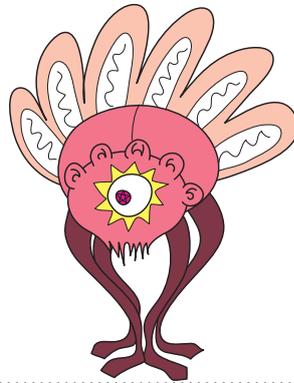
noultar



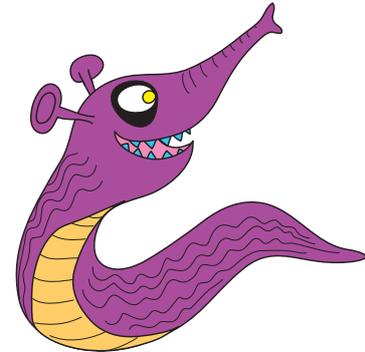
nirtur



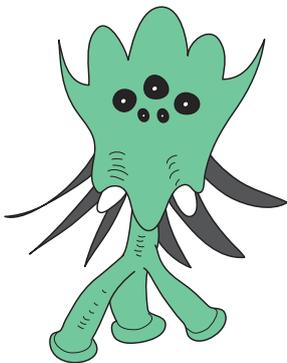
turnir



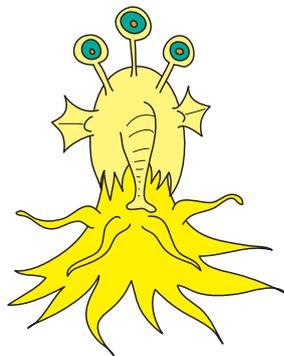
marouf



roufma



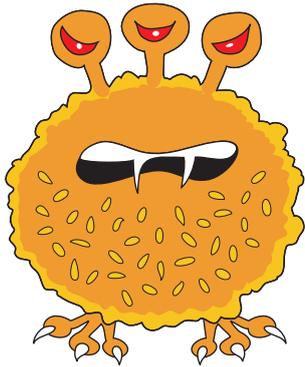
vortil



tilvor



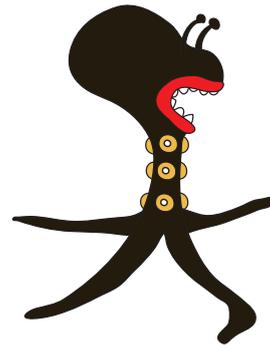
piltol



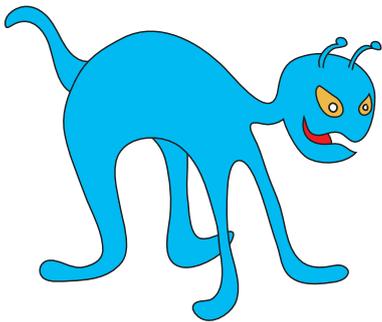
tolpil



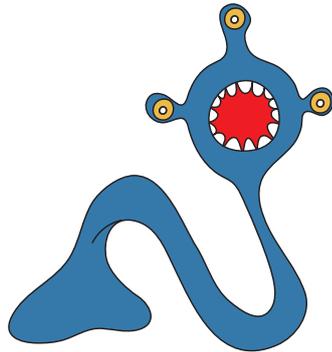
plitol



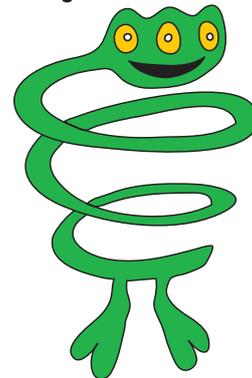
tolpli



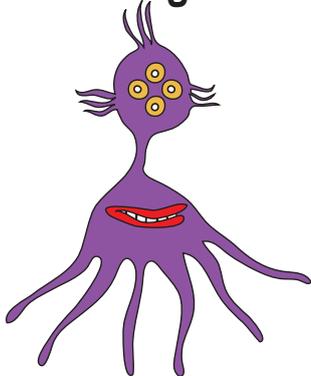
brajar



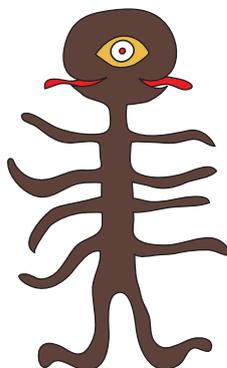
jarbra



balgor



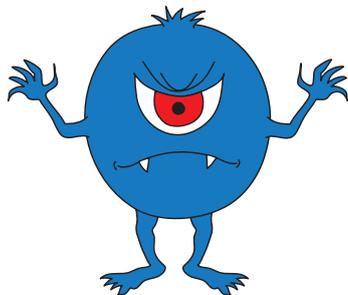
gorbal



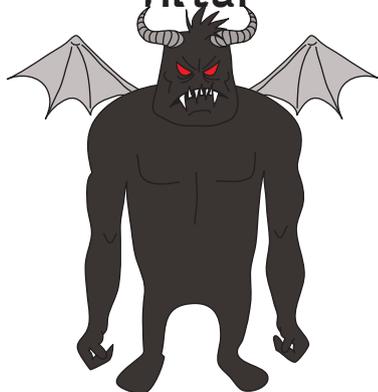
frital



talfri



filtrar



tarfil

