

## Jeu de l'oie - Orthographe

Items 31 – 37 – 38 – 62

**Orthographier sans erreur les mots les plus fréquemment rencontrés ainsi que les mots outils ; Ecrire sans erreur les mots et les phrases analysés et mémorisés.**

**Matériel** : un plateau de jeu, un feutre et une ardoise, un dé, des pions, des cartes « bonne case », « événement » et « mémoire ».

**Activité** : Petit groupe.

**But** : Atteindre le premier la case arrivée.

**Objectifs** : Mémoriser l'orthographe des mots, prendre conscience des accords dans la phrase.

**Description** : Le jeu

Après avoir jeté les dés, faire avancer son oie. En chemin, l'oie peut s'arrêter sur une case mémoire, une bonne case ou sur une case événement.

- **une bonne case** : elles ont un numéro rouge et un dé y est dessiné. Si on s'arrête dessus, on rejoue en lançant les dés.
- **Une case événement** : elles ont un numéro bleu foncé ; dessus, il est écrit ce que l'on doit faire : parfois on peut sauter des cases, reculer ou être bloqué sur une case !!!
- **Une case mémoire** : il y est écrit « mémoire » et ont quatre couleurs différentes....

Suivant les cases, il faudra recopier un, deux ou trois mots ou une phrase, tout cela sans modèle. Si on s'arrête sur une de ces cases, il faudra piocher une étiquette de la même couleur que la case. Pendant 15 secondes, il faut bien regarder les mots, puis sans étiquette, les recopier sans faute sur l'ardoise.

Si on réussit, on peut rejouer sinon, on passe son tour .... ! Pour partir de cette case, on doit réussir à réécrire sans faute une étiquette...Attention à la ponctuation pour les phrases...

**Validation** : Le 2<sup>ème</sup> joueur doit contrôler l'exercice : c'est lui qui compte jusqu'à 15, puis reprend l'étiquette. Ces étiquettes utilisées doivent être mises au fond du paquet de cartes.

Le gagnant est celui qui a atteint le premier la case « Arrivée » (tir exact ou pas)

# Jeu de l'oie - Règle du jeu

**But du jeu :** pour gagner, il faut arriver le premier à la case 63

**Préparation :** chaque joueur a une ardoise avec un feutre. Les joueurs choisissent une oie et jettent les 2 dés, chacun à son tour. Celui qui a le plus de points commence la partie.

Les oies, prêtes à partir attendent juste avant la case 1.

**Le jeu :** après avoir jeté les dés, fais avancer ton oie. En chemin, ton oie peut s'arrêter sur une case mémoire, une bonne case ou sur une case évènement.

- **une bonne case :** elles ont un numéro rouge et un dé y est dessiné. Si tu t'arrêtes dessus, tu rejoues en lançant les dés.
- **Une case évènement :** elles ont un numéro bleu foncé ; dessus, il est écrit ce que tu dois faire : parfois tu peux sauter des cases, reculer ou être bloqué sur une case !!!
- **Une case mémoire :** il y est écrit « mémoire » et ont quatre couleurs différentes....

Suivant les cases, il faudra recopier un, deux ou trois mots ou une phrase, tout cela sans modèle. Si tu t'arrêtes sur une de ces cases, il faudra piocher une étiquette de la même couleur que la case. Pendant 15 secondes, il te faut bien regarder les mots, puis sans étiquette, les recopier sans faute sur ton ardoise. Si tu réussis, tu peux rejouer sinon, passe ton tour .... ! Pour partir de cette case, tu dois réussir à réécrire sans faute une étiquette...Attention à la ponctuation pour les phrases...

Le 2<sup>ème</sup> joueur doit contrôler l'exercice : c'est lui qui compte jusqu'à 15, puis reprend l'étiquette. Ces étiquettes utilisées doivent être mises au fond du paquet de cartes.

**Fin de la partie :** pour gagner, tu dois arriver pile sur la case 63. Si les points des dés te font dépasser la case 63, il faut que tu recules !!

Exemple : ton oie est sur la case 60 et tu fais 5 en trop.

Compte : 60 - 61 - 62 - 63 - 62 - 61 !!!! (Attention à la case 58 !).

# Jeu de l'oie

*Règle du jeu*

Aujourd'hui	maintenant	demain	Une année
bientôt	Parce que	puis	plein
jamais	encore	dans	beaucoup
soudain	Comme	après	ensuite
aimer	Le cœur	Un œuf	La rougeole
agréable	Se coucher	Se lever	Un caillou

Parce que car	Chaque jour	Une amie Un ami	Triste Joyeux
Les vieux jouets	Les nou <b>veaux</b> jouets	Les <b>beaux</b> bour <b>geons</b>	Le vieux vill <b>age</b>
Une jolie <b>guitare</b>	<b>Faire</b> fabriquer	Un cah <b>ier</b> La neige	L' <b>é</b> cole L' <b>é</b> lève
Print <b>emps</b> autom <b>ne</b>	<b>Hiver</b> été	Froid chaud	évaporation La buée
Un fermier Une fermière	Un coiffeur Une coiffeuse	Un aviateur Une aviatrice	Des jume <b>aux</b> Des gar <b>çons</b>
Longtemps mais	Aujourd'hui demain	Jamais encore	Méchant gentil

Il y a <b>plein</b> de bate <b>aux</b> .	Les fantômes <b>n'existent</b> <u><b>ent</b></u> <b>pas</b> .	Ils march <u><b>ent</b></u> dans la forêt.	Tu as <b>s</b> neuf ans.
Les spectateurs <b>sont</b> contents.	Dans <b>son</b> village, les maisons <b>sont</b> belles.	La chatte grise protège <b>ses</b> petits.	Ce garçon <b>a</b> des chocolats dans sa poche.
<b>Cette</b> fille est une grande amie.	Vous <b>êtes</b> des jumeaux.	Tu as <b>s</b> un beau chat gris.	Vous avez de la chance.
Les gros camions <b>roulent</b> vite.	<b>Un</b> enfant <b>est</b> très triste.	Les enfants <b>sont</b> joyeux.	Les chev <b>aux</b> rentrent <b>à</b> l'écurie.
Ils visiteront le châte <b>au</b> .	Il <b>n'aime pas</b> le chou.	Il va <b>faire</b> ses devoirs.	<b>Tu</b> travailles encore une heure.
<b>Son</b> père <b>a</b> de la barbe.	<b>Cet</b> hiver sera froid.	Son lit <b>est</b> très grand.	Les chiens mont <b>ent</b> bien la garde.

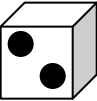

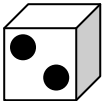

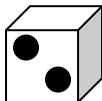

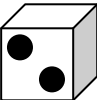



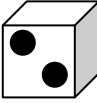
hier aujourd'hui demain	un oiseau un chat une souris	blanc vert gris	printemps automne
petit grand gros	chaud froid tiède	méchant gentil agréable	un bateau à voile
des patins à glace	les beaux bourgeons	les feuilles mortes	une semaine un mois une année
un jour une année un siècle	avant après maintenant	aimer adorer détester	jamais encore soudain
beaucoup un peu très	bien bientôt plein	un cœur un œuf une sœur	l'heure le cahier un rhume
dans dedans dessous	un jouet un cadeau une surprise	après puis ensuite	le premier la première le dernier


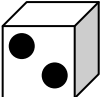

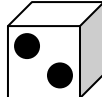
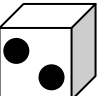

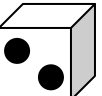


aujourd'hui	maintenant	demain	longtemps
bientôt	parce que	puis	alors
jamais	encore	dans	personne
soudain	comme	après	ensuite
souvent	assez	combien	longtemps
pourquoi	surtout	aussitôt	mais



presque	toujours	avant	derrière
même	avec	devant	quand
très	beaucoup	quelquefois	bien
enfin	voici	voilà	hier
parfois	rien	ici	sans
pendant	est-ce que	d'abord	à côté

la forêt	un arbre	une feuille	la fleur
un champignon	le bois	un animal	un écureuil
l'écorce	le fruit	le chevreuil	le loup
les forêts	des arbres	des feuilles	les fleurs
des champignons	les bois	des animaux	des écureuils
les écorces	les fruits	les chevreuils	les loups

23 	22	21 <b>MEMOIRE</b>	20	19 <b>Hôtel</b> Repose-toi en attendant deux tours !	18	17 <b>MEMOIRE</b>	16	15  Retourne à la case 9 !
24	45 	44	43	42  <b>Boum !!!!</b> Retourne au 3....	41 	40	39  Retourne à la case 33 !	14
25 <b>MEMOIRE</b>	46 <b>MEMOIRE</b>	59 	58  Retourne à la case 1 !!!	57	56 <b>MEMOIRE</b>	55	38 <b>MEMOIRE</b>	13 <b>MEMOIRE</b>
26  Va directement au 36 !	47	60	61 <b>MEMOIRE</b>	62	63 <b>BRAVO !!</b> 	54 	37	12 Coucou !!!

27 <b>MEMOIRE</b>	48	49	50 <b>MEMOIRE</b>	51	52  <b>PRISON !</b> Seuls deux 6 aux dés vont te délivrer...	53 <b>MEMOIRE</b>	36 Coucou !!!	11 <b>MEMOIRE</b>
28	29	30	31 <b>MEMOIRE</b>	32 	33 	34 <b>MEMOIRE</b>	35	10 
1 	2 <b>MEMOIRE</b>	3 	4	5 	6  Va directement au 12 !	7 <b>MEMOIRE</b>	8 <b>MEMOIRE</b>	9 

≡ Jeu de 1' oie  
pour les CE1