

## Objectif

Apprendre à **trouver des mots qui riment** avec un autre.

## Compétence

Etre capable de différencier les sons.

## Matériel

Cartes avec la photo de l'enfant, cartes avec photos ou dessins d'objets. Les cartes qui permettent la rime sont, au verso, de couleur ou de graphisme identique facilitant ainsi l'auto-correction.

## Déroulement

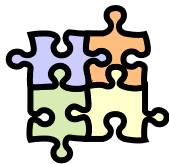
Les cartes « photos d'enfant » sont empilées, face cachée.

Les cartes « objets » sont placées sur la table, face visible.

L'enfant tire une carte « photo » et doit trouver l'objet qui permet de dire :



Joue avec un



## Variantes

- tirer la carte « objet » et trouver l'enfant.
- associer des cartes « photos ».

## Objectif

Apprendre à **trouver des mots qui riment** avec un autre.

## Compétence

Etre capable de différencier les sons.

## Matériel

Quatre planches représentant des photos d'animaux, un pictogramme « mange » ou « aime », des images d'aliments.

## Déroulement

Après quelques exemples en grand groupe de rimes avec les prénoms et autres mots bien connus (« Alexis mange du riz »), proposer le jeu en petits groupes.

Une planche par enfant plus une série d'images d'aliments.

L'enfant associe l'animal avec l'aliment qui rime.

## Variantes

- proposer d'autres séries d'images pour une même planche.
- échanger les planches.

## Objectif

Apprendre à **trouver des mots qui ne riment pas** avec les autres.

## Compétence

Etre capable de différencier les sons.

## Matériel

Cartes-images.

## Déroulement

1. Phase collective: cartes-images affichées au tableau.

Consigne : « retrouve les cartes-images qui riment et range-les ensemble.

2. Atelier mémoire

Les images sont disposées sur la table face cachée.

Consigne: retrouve les cartes-images qui riment.

Un élève retourne deux cartes, si elles riment (et qu'il le dit), alors il gagne les cartes; sinon, elles sont remises à leur place. Celui qui gagne est celui qui a le plus de cartes à la fin.

## Variantes

Nombre de paires et disposition des cartes.

## Objectif

Apprendre à **trouver des mots qui riment** avec un autre.

## Compétence

Etre capable de différencier les sons.

## Matériel

Album « Le pyjama du chat » de Iodrine, cartes illustrées (objets/ animaux)

## Déroulement

1. Découverte de l'album: à chaque page, un animal est associé à un objet (exemples: le biberon du cochon; la pelle de la cocci-nelle; les collants de l'éléphant...).

2. Relecture: l'enseignant cite l'animal, les enfants retrouvent l'ob-jet qui rime (avec ou sans proposition) et peuvent aussi proposer d'autres mots.

3. Fabrication du jeu du Memory dans le but d'associer un animal à un objet qui rime (les cartes animaux et objets seront différen-ciées par des couleurs).

4. Possibilité de faire évoluer le jeu avec les propositions des en-fants ou de l'enseignant.

**Exemples de propositions:** le sapin du lapin, le chocolat du chat, le bonbon du cochon, le lit de la souris, le journal du cheval, le doudou du kangourou, les gants de l'éléphant, le bijou du hi-bou, le champignon du mouton, le marteau du crapaud, la ci-trouille de la grenouille...

## Objectif

Apprendre à **trouver des mots qui ne riment pas** avec les autres.

## Compétence

Etre capable de différencier les sons.

## Matériel

Comptine à compléter, préalablement mémorisée; mages d'aliments, (prénoms de la classe à l'oral).

## Déroulement

- mémoriser la comptine.

Comptine proposée :  
**J'ai acheté des gâteaux,  
 Des petits et puis des gros.  
 Un éclair au chocolat  
 Pour l'offrir à Nicolas.  
 Un éclair au caramel  
 Pour l'offrir à Pimprenelle.  
 Ils m'ont dit : « merci Gaston ! »  
 Et m'ont donné des bonbons.**

- expliquer ce qu'est la rime.
- repérer la rime dans la comptine.
- afin de prolonger la comptine avec les prénoms de la classe, proposer un aliment.
- les enfants cherchent à quel enfant de la classe, on offre cet aliment.

## Prolongement

Photos des enfants de la classe, images des aliments trouvés en section de moyens. Proposer deux ou trois aliments pour un prénom.

## Objectif

Apprendre à **trouver des mots qui ne riment pas** avec les autres.

## Compétence

Etre capable de différencier les sons.

## Déroulement

En groupe à l'oral, jouer au corbillon en proposant un intrus parmi les mots :

« Dans mon corbillon, j'ai mis un cochon, une fraise, un melon et un poisson. Quel est l'intrus ? »

Adapter en fonction de la rime choisie : « dans ma brouette: lunettes » ; « dans mon panier: papier » ; « dans mon armoire: miroir » ; « dans ma voiture: chaussures »...

## Objectif

Apprendre à **trouver des mots qui ne riment pas** avec les autres.

## Compétence

Etre capable de différencier les sons.

## Matériel

- 15 cartes plastifiées: dix cartes rime « ette » et cinq cartes intrus;
- 3 fonds plastifiés silhouettes de brouette et 3 poubelles.

## Déroulement

Groupe de trois élèves.

Toutes les cartes sont retournées sur la table.

A tour de rôle, chaque élève retourne une carte et la place dans sa brouette ou dans la poubelle selon qu'elle rime ou pas.

Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de bonnes réponses.

**Trompette, poussette, lunettes, chouettes, sucette, bicyclette, dinette, salopette, assiette, chaussette + 5 intrus.**