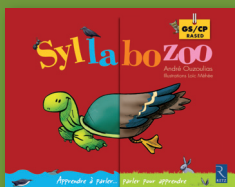


Les jeux du Syllabozoo

Des jeux captivants pour faciliter l'accès au principe alphabétique



En complément de l'utilisation collective du *Syllabozoo*, ce matériel permet à l'enseignant d'organiser de multiples activités pour faire progresser les élèves non lecteurs ou tout juste lecteurs dans le cadre d'ateliers autonomes ou dirigés. Les enfants retrouvent les animaux du *Syllabozoo* et ses chimères : *mougeon*, *tornard* et autre *scorchon*... À travers des jeux stimulants, ils se repèrent de mieux en mieux dans les syllabes écrites, s'approprient l'alphabet et progressent vers la compréhension de la graphophonologie.

Le contenu



un jeu de Memory
(48 cartes)



un jeu du Pouilleux
(48 cartes + 3 poux)



un jeu de Loto
(8 planches + 64 cartes)



trois planches-glossaires
servant de référence
pour les ateliers



un livret explicatif
avec la description
du matériel, les règles
du jeu et des conseils
de mise en œuvre



un cd-rom avec
tout le matériel
à réimprimer selon
les besoins de la classe,
et quelques supports
complémentaires