



## Sommaire

<b>Introduction</b>	<b>p. 3</b>	<b>Autres jeux</b>	<b>p. 9</b>
<b>Présentation du matériel</b>	<b>p. 4</b>	Qui lit piris ?	
Les planches-glossaire		Les deux font la paire	
Le jeu du Memory		Le Rami des animaux	
Le jeu du Pouilleux		<b>Les syllabes du Syllabozoo</b>	<b>p. 11</b>
Le Loto		Présentation du tableau	
Le contenu du cd-rom		Explorer et comprendre le tableau	
<b>Les activités</b>	<b>p. 6</b>	Lire de nouvelles syllabes à l'aide du tableau	
Le jeu du Memory		Le jeu des Familles	
Le jeu du Pouilleux		Discussion	
Le jeu du Loto			
		<b>Qu'est-ce que le Syllabozoo ?</b>	<b>p. 16</b>

La collection **Apprendre à parler / parler pour apprendre**, dirigée par Rémi Brissiaud, réunit des supports pédagogiques qui sollicitent fortement les dialogues (entre l'enseignant(e) et les enfants et entre les enfants eux-mêmes) et font interagir l'appropriation du langage (dans ses fonctions, dans la syntaxe et dans le vocabulaire) et la construction de connaissances (apprentissages conceptuels).

Les activités animées à partir du *Syllabozoo* et de ses *Jeux* amènent les enfants à parler sur le langage : ils apprennent à l'analyser d'un point de vue phonologique (ils s'installent dans le « métalangage »). Ils construisent aussi de premières connaissances sur la relation oral-écrit (notion de syllabe, notions de début et de fin de mot, première approche de la grapho-phonologie, etc.). En outre, ils observent et dénomment les parties du corps des animaux, etc.

**Illustrations** : Loïc Méhée  
**Conception et réalisation** : Anne-Danielle Naname – Laure Gros  
**Direction éditoriale** : Sylvie Cuchin  
**Édition** : Adeline Guérin-Grimouille  
**Correction** : Florence Richard

© Retz, 2008.  
ISBN : 978-2-7256-2771-7  
Dépôt légal : juin 2008  
N° de projet : 10147653  
Achevé d'imprimer en juin 2008 sur les presses  
de l'imprimerie Tien Wah Press, Singapour.